

**«Педагогические  
технологии  
реализующие  
системно-**

**деятельностный**

**курсанова Марина Николаевна, учитель  
высшей квалификационной категории  
МБОУ «Гимназия №52»**

**2016 г.**

# ОСНОВА СТАНДАРТА - СИСТЕМНО - ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД

*формирование готовности обучающихся к саморазвитию и непрерывному образованию*

*проектирование и конструирование развивающей образовательной среды*

*активная учебно-познавательная деятельность обучающихся*

*построение образовательного процесса с учётом особенностей обучающихся*

*Единственный путь, ведущий к знанию, – это деятельность.*

*Б. Шоу*

# ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ -

*это такое построение деятельности учителя, в котором входящие в него действия представлены в определенной последовательности и предполагают достижения прогнозируемого результата.*



*Плохой учитель преподносит истину,  
хороший - учит её находить.*

А.Дистервег

# Современные педагогические технологии

*Личностно-ориентированная технология*

*игровая технология*

*информационно-коммуникационная технология*

*система инновационной оценки «портфолио»*

*здоровьесберегающая технология*

*обучение в сотрудничестве*

*технология развития «критического мышления»*

*Технология развивающего обучения*

*Технология проблемного обучения*

*Технология разноуровневого обучения*

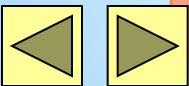
*технология решения изобретательских задач (ТРИЗ)*

*коллективная система обучения (КСО)*

*исследовательские методы в обучении*

*проектные технологии*

*технология модульного и блочно-модульного обучения*



# ПРОБЛЕМНО-ДИАЛОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ -

*тип обучения, обеспечивающий творческое усвоение знаний учениками посредством специально организованного учителем диалога.*

**Цель** - обучить самостоятельному решению проблем.

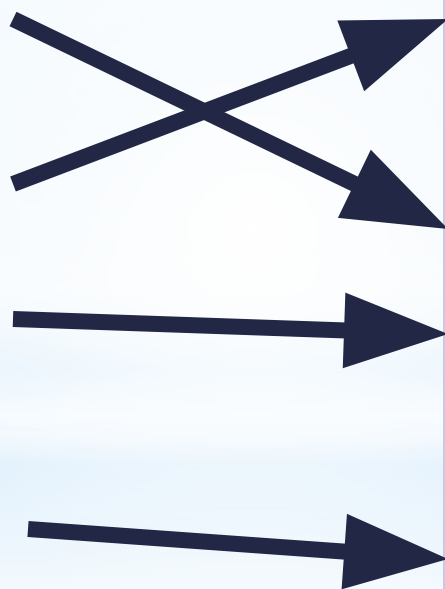
**Средство** - открытие знаний вместе с детьми.





## Традиционный урок

1. Проверка д/з **учеников учителем.**
2. Объявление темы **учителем.**
3. Объяснение темы **учителем.**
4. Закрепление знаний **учениками.**

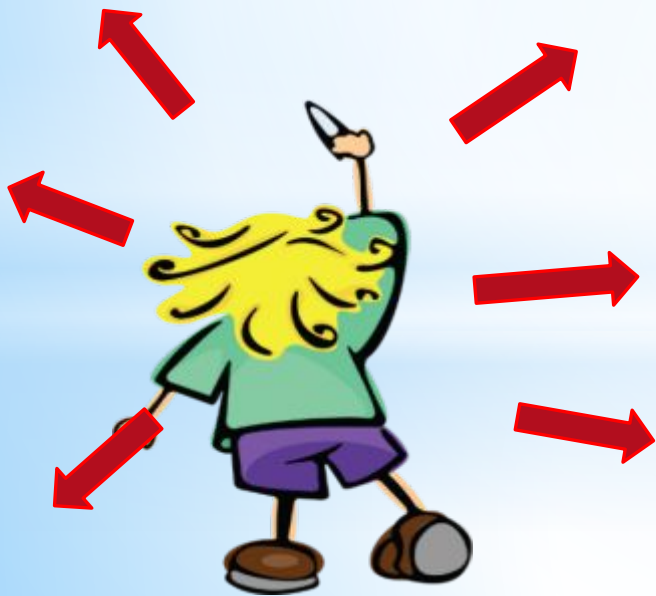


## Проблемно-диалогический урок

1. Создание проблемной ситуации **учителем** и формулирование проблемы **учениками.**
2. Актуализация **учениками** своих знаний.
3. Поиск решения проблемы **учениками.**
4. Выражение решения.
5. Применение знаний **учениками.**

# ЛИЧНОСТНО - ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*направлены на развитие и саморазвитие личности ученика исходя из его индивидуальных особенностей как субъекта познания и предметной деятельности.*



***Смысл и вектор образовательного движения иной - не к ученику, а от него.***

## **\* КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ ЛИЧНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

- **1. определение задач и целей**
- **2. исследование текущей ситуации**
- **3. определение внутренних и внешних препятствий**
- **4. выработка и анализ возможностей для преодоления препятствий**
- **5. выбор конкретного варианта действий и составление плана**



# ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направлены на - *обеспечение психического здоровья учащихся.*

Опираются на - *природосообразность, преемственность, вариативность, прагматичность (практической ориентации).*

Достигается через - *учёт особенностей класса (изучение и понимание человека); создание благоприятного психологического фона на уроке; использование приёмов, способствующих появлению и сохранению интереса к учебному материалу; создание условий для самовыражения учащихся...*



Приводит к - *предотвращению усталости и утомляемости; повышению мотивации к учебной деятельности; приросту учебных достижений.*

# ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*это понятие, описывающее различные методы, способы и алгоритмы сбора, хранения, обработки, представления и передачи информации.*



## **ПРЕИМУЩЕСТВА**

- разнообразие форм учебной деятельности;
- комфортность работы с материалом;
- повышение мотивации обучения;
- усиление наглядности урока;
- эффективность усвоения материала;
- оптимизация учебного процесса.

- ИКТ

- Презен

- тации

- Личный сайт

- Документация и кабинет

- Контроль

- Дидактический материал

- Обучающие программы

- Интер

- нет

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

*Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.*

*В.А. Сухомлинский*



# Игра как средство обучения

- 1) Игра - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
- 2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
- 3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
- 4) Игра - один из предметов преодоления пассивности учеников.
- 5) В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

# ТЕХНОЛОГИЯ РАЗНОУРОВНЕВОГО ОБУЧЕНИЯ

**Необходимость** введения в образовательную практику уровневой дифференциации обусловлена тем, что в условиях большого объёма учебной информации возникла проблема перегрузки школьников. В такой ситуации обучать всех школьников на одном высоком уровне практически невозможно, тем более что он является часто недостижимым для многих учащихся. А это означает появление у большинства из них отрицательной направленности к образовательному процессу в целом.

**Цель технологии разноуровневого обучения:** обеспечить усвоение учебного материала каждым учеником в зоне его ближайшего развития на основе особенностей его субъективного опыта.

**Исходные научные идеи:** уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребёнку организовать своё обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего учебные.

# СИСТЕМА ИННОВАЦИОННОЙ ОЦЕНКИ (ПОРТФОЛИО)

**Цель:** помочь школьнику в самореализации в качестве личности, ориентированной на успех, обладающей социально необходимыми качествами культурного человека и гражданина.

## **Виды портфолио:**

- портфолио внешних достижений (портфолио документов, творческих работ)
- портфолио личностного развития (фиксация шагов на пути реализации выбранных ориентиров личностного роста)

# ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Проект- это буквально «нечто брошенное, пущенное вперед». В рамках процесса обучения проектный метод можно определить, как образовательную технологию, нацеленную на приобретение учащимися новых знаний на основе реальной жизненной практики, формирование у школьников специфических умений и навыков, посредством системной организации проблемно-ориентированного поиска. Проект- это «обучение через делание». (Дж. Дьюи)

Составляющие проекта - проблема, проектирование, поиск, продукт, презентация, портфолио





**"Скажи мне, и я забуду.**

**Покажи мне, - я смогу  
запомнить.**

**Позволь мне это сделать  
самому,**

**и это станет моим навсегда".**



*Древняя мудрость*

**«Просто учитель  
излагает. Хороший  
учитель объясняет.  
Выдающийся учитель  
показывает.  
Великий учитель  
вдохновляет».**

**Уильям Уорд**