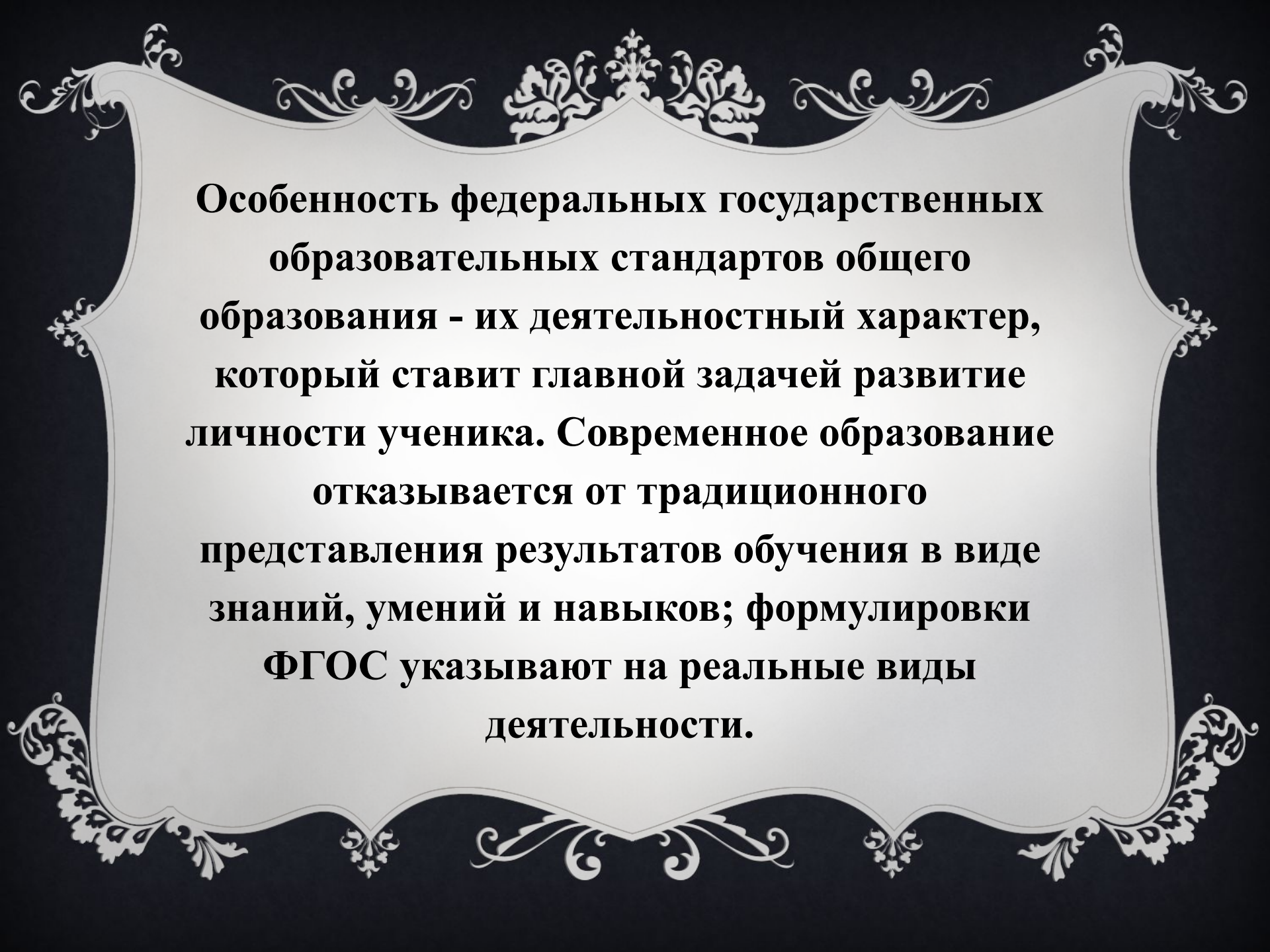





**СОВРЕМЕННЫЙ УРОК  
МАТЕМАТИКИ В СВЕТЕ  
ТРЕБОВАНИЙ ФГОС**



**Особенность федеральных государственных образовательных стандартов общего образования - их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности.**



**Современный урок – урок  
действительный, имеющий  
непосредственное отношение к  
интересам, личности обучающегося,  
общества, государства.**



**В условиях реализации требований ФГОС  
наиболее актуальными становятся технологии:**

- Информационно – коммуникационная технология
- Технология развития критического мышления
- Проектная технология
- Технология развивающего обучения
- Здоровье сберегающие технологии
- Технология проблемного обучения
- Игровые технологии
- Модульная технология
- Технология мастерских
- Кейс – технология
- Технология интегрированного обучения
- Педагогика сотрудничества.
- Технологии уровневой дифференциации
- Групповые технологии.
- Традиционные технологии (классно-урочная система)

## **ИНФОРМАЦИОННО – КОММУНИКАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

- самостоятельное обучение с отсутствием или отрицанием деятельности учителя;
- частичная замена (фрагментарное, выборочное использование дополнительного материала);
- использование тренинговых (тренировочных) программ;
- использование диагностических и контролирующих материалов;
- выполнение домашних самостоятельных и творческих заданий;
- использование компьютера для вычислений, построения графиков;
- использование программ, имитирующих опыты и лабораторные работы;
- использование игровых и занимательных программ;
- использование информационно-справочных программ.



# ТЕХНОЛОГИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

- Критическое мышление – мышление самостоятельное
- Информация является отправным, а не конечным пунктом критического мышления.
- Критическое мышление начинается с постановки вопросов и уяснения проблем, которые нужно решить.
- Критическое мышление основано на убедительной аргументации.
- Критическое мышление – мышление социальное

## ТЕХНОЛОГИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

*ТРКМ способствует не только усвоению конкретных знаний, а социализации ребенка, воспитанию доброжелательного отношения к людям. При обучении по данной технологии знания усваиваются значительно лучше, так как технология рассчитана не на запоминание, а на вдумчивый творческий процесс познания мира, на постановку проблемы, поиск ее решения.*



# **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Технологию проблемного обучения использую в основном на уроках:**

- изучения нового материала и первичного закрепления;**
- комбинированных;**
- блоковых проблемных занятиях - тренингах.**



## **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**Данная технология позволяет:**

- активизировать познавательную деятельность учащихся на уроке, что позволяет справляться с большим объемом учебного материала;**
- сформировать стойкую учебную мотивацию, а учение с увлечением – это яркий пример здоровьесбережения;**
- использовать полученные навыки организации самостоятельной работы для получения новых знаний из разных источников информации;**
- повысить самооценку учащихся, т. к. при решении проблемы выслушиваются и принимаются во внимание любые мнения.**

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

**Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением



# КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

<i>По области применения:</i>	<i>По характеру педагогического процесса:</i>	<i>По игровой технологии:</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>— физические</li><li>— интеллектуальные</li><li>— трудовые</li><li>— социальные</li><li>— психологические</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— обучающие</li><li>— тренинговые</li><li>— контролирующие</li><li>— обобщающие</li><li>— познавательные</li><li>— творческие</li><li>— развивающие</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>— предметные</li><li>— сюжетные</li><li>— ролевые</li><li>— деловые</li><li>— имитационные</li><li>— драматизация</li></ul>



**В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДОВ  
ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ ДОСТИГАЮТСЯ  
СЛЕДУЮЩИЕ ЦЕЛИ:**

- стимулируется познавательная деятельность
- активизируется мыслительная деятельность
- самопроизвольно запоминаются сведения
- формируется ассоциативное запоминание
- усиливается мотивация к изучению предмета



## КЕЙС – ТЕХНОЛОГИЯ

**Кейс-технологии объединяют в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.**

*Кейс-технологии – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.*

## **КЕЙС – ТЕХНОЛОГИЯ**

- Способствует развитию умений:**
- Анализировать ситуации;**
- Оценивать альтернативы;**
- Выбирать оптимальный вариант решений;**
- Составлять план осуществления решений**



# **ТЕХНОЛОГИЯ МОДУЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**В основе модульного обучения лежат четыре основополагающих понятия:**

- 1. Учебный блок- модуль (модульная программа).**
- 2. Временной цикл (законченный блок-модуль материала).**
- 3. Учебное занятие (очень часто это «спаренный урок»).**
- 4. Учебный элемент (алгоритм действий ученика на уроке).**

# Современный урок

- это урок, на котором учитель излагает новый материал понятно и доступно
- это веселый, познавательный, интересный, нетрудный урок, на котором учитель и ученик свободно общаются.
- это урок, на котором не приходится делать каждый раз одно и то же, это разнообразный урок.
- это урок, на котором выслушивают любое твое мнение, урок, где человек учится быть человеком.
- это урок, на котором чувствуешь себя уверенно.
- это урок без стрессов.



# ТВОРЧЕСКИХ ВАМ УСПЕХОВ

Спасибо за  
внимание!

