

ПУТИ РЕШЕНИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМЫ

Применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся и эффективность обучения.

К таким технологиям можно отнести информационно-игровые технологии.



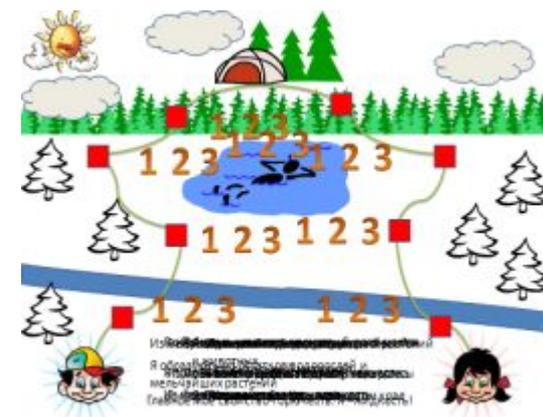


Проблема педагогической концепции:

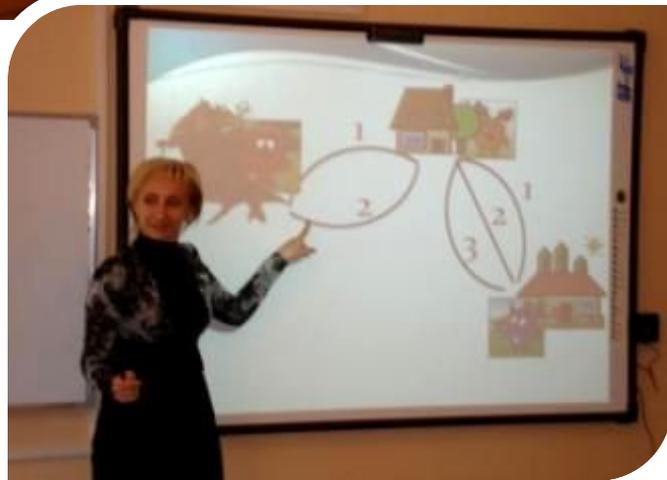
изучение влияния дидактической игры с мультимедийным сопровождением на эффективность обучения.

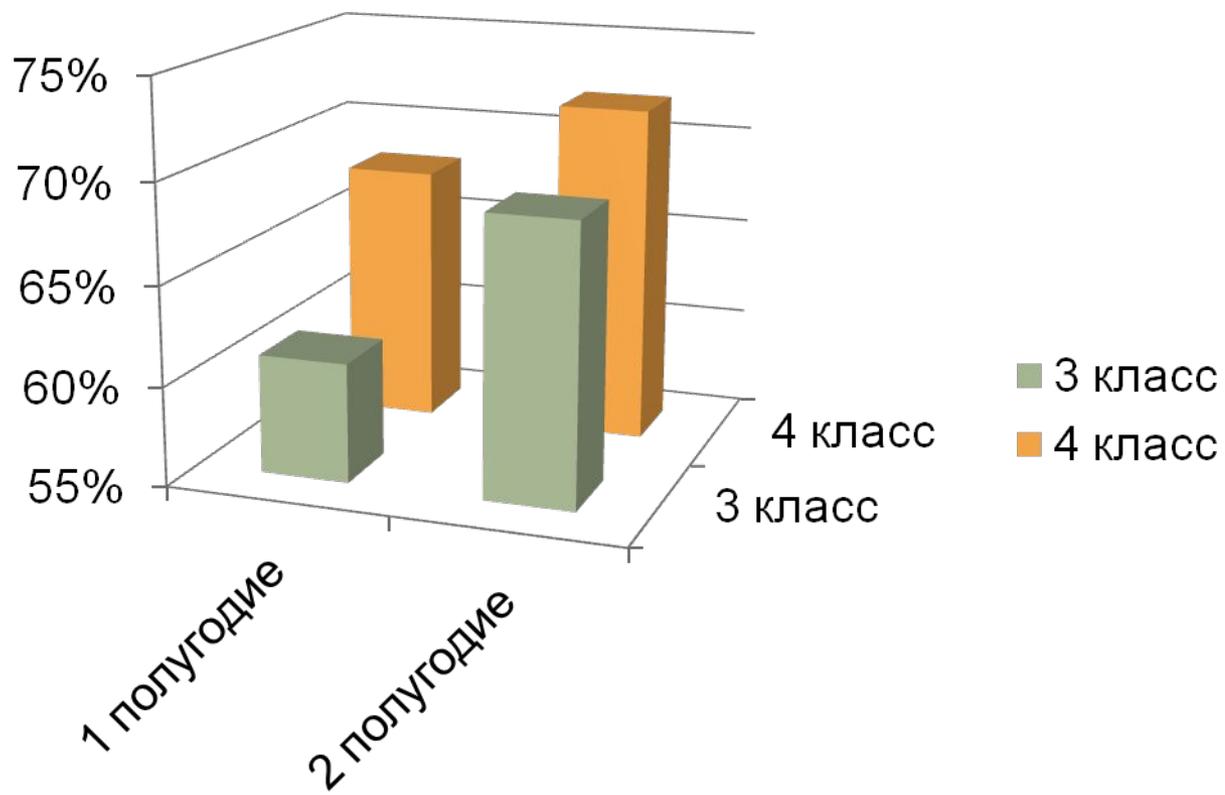
Цель исследования:

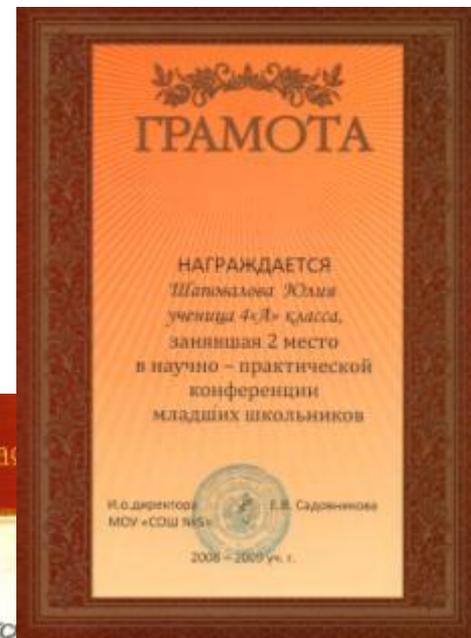
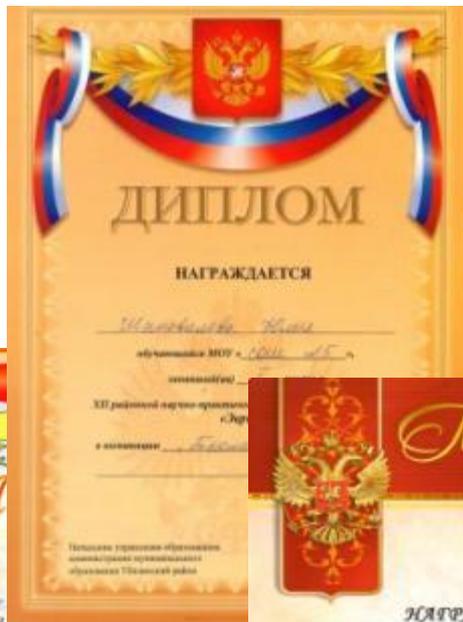
теоретически обосновать и разработать уроки с применением дидактического материала, экспериментально проверить их эффективность



Среди них «Полезные ископаемые края», «Разнообразие живого мира края», «Самый умный» и др.
Это игры на развитие речевого общения, познавательной функции речи, объёма и концентрации внимания, пространственно-образного и логического мышления и тд.





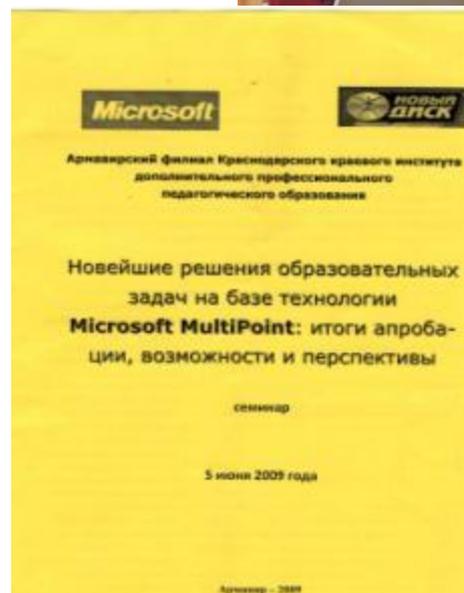
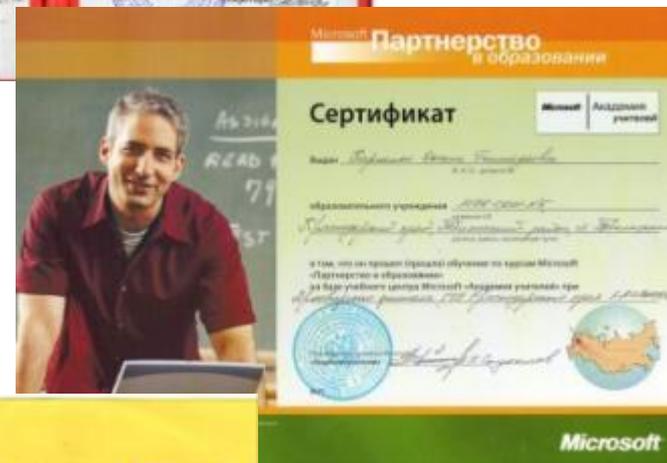


- неоднократно предъявлять многочисленные и разнообразные примеры, задания и упражнения в интерактивном режиме;
- осуществлять контекстуализацию учебного материала с помощью различных способов изобразительной наглядности и анимации;
- производить компьютерное моделирование и рассматривать сложные явления в системе, взаимодействия части и целого;
- опираться на глубины личности ученика путём создания эффекта погружения в обучаемую среду;
- создавать повышенную мотивацию путём воздействия на эмоциональную сферу за счёт привлекательности дизайна мультимедийных разработок, звукового, видео- и анимационного сопровождения;
- формировать у обучающихся избирательное внимание и целенаправленные интеллектуальные усилия путём интерактивного взаимодействия с учебным материалом.

Чтобы воплотить эти принципы на практике, учителю не на кого уповать, кроме самого себя: никто не обеспечит мультимедийную поддержку разработанного им урока, равно как лучше его никто этот урок не проведёт. Осознавая это, я получила дополнительное профессиональное образование по специальности: пользователь персонального компьютера, прошла обучение по программе Майкрософт «Партнёрство в образовании», повысила свою информационно-технологическую культуру, получила сертификат.

Принимаю активное участие в научно-теоретических семинарах по темам:

- «Экспериментальная деятельность педагога-исследователя»,
- «Мультимедийный дизайн современного урока»,
- «Новейшие решения образовательных задач на базе технологии Microsoft MultiPoint: итоги апробации, возможности и перспективы».







Директор
МОУ «СОШ № 5»
Османова Ольга
Дмитриевна

Цель экспериментальной работы:
повышение качества образования
на основе информационно-
педагогических технологий
развивающего обучения



Научный руководитель
Астацатуров Георгий Осипович,
зам. директора по научно-
методической работе
АФ ККИДППО



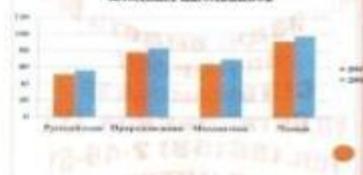
Основные направления экспериментальной работы МОУ «СОШ № 5»

ФИО	Должность	Тема опыта
Дудкина Людмила Петровна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках русского языка, математики
Заседко Светлана Анатольевна	Учитель музыки	Интеграция предметных курсов основного и дополнительного образования через использование инновационных технологий обучения, воспитания и развития
Калашникова Людмила Анатольевна	Зам. директора по УВР	Теоретические и дидактические основы информационно-игровых технологий в начальной школе
Каленова Татьяна Вячеславовна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках обучения грамоте, чтения
Карпенко Оксана Геннадьевна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках математики, русского языка
Кудактина Светлана Васильевна	Педагог-психолог	Психолого-педагогическое обеспечение эксперимента
Максюк Ольга Николаевна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках математики
Пасюкова Любовь Алексеевна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках природоведения, математики
Свиридов Дмитрий Игоревич	Учитель информатики	Образовательный сайт школы в свете расширения доступа обучающихся к образовательным мероприятиям конкурсам, олимпиадам с использованием ИКТ
Хижнякова Галина Николаевна	Учитель начальных классов	Использование ИКТ на уроках обучения грамоте, математики

Результаты работы:

- ✓ Целенаправленно и успешно используется интерактивное оборудование;
- ✓ Создано и апробировано 30 дидактических игр с мультимедийным сопровождением;
- ✓ Повысилось качество образовательного процесса:

Результаты предметной обученности младших школьников



- ✓ Внедрена технология проектной деятельности в систему начального образования;
- ✓ Издается газета «Школяр», активно работает школьный сайт;
- ✓ Школа является опорной по распространению опыта работы по дошкольной подготовке;
- ✓ Реализуется проект «Информационно-игровой центр как важный фактор развития обучающихся»;
- ✓ Организована система консультирования учителей по внедрению ИКТ в учебно-воспитательный процесс

ОТЗЫВЫ УЧИТЕЛЕЙ РАЙОНА



Учитель
Творческий, интересный
Развивает, играет, интуит
Учит с большим интересом
Уровнентворчество

Урок
Интересной, занимательной
Смотрю, анализирую,
учую.
Многое вошло к себе на
вооружение
Опыт

Предложения и рекомендации учителю: Продолжать работу в инновационной
режиме. Очень интересно.

Урок посетил (Ф.И.О., должность, место работы; подпись) Некрасова О.В., учитель нач
кл., ответственная за метод. работу
МОУ СОШ №9 Некрасова



ГРАМОТА

НАГРАЖДАЕТСЯ

КАРПЕНКО ОКСАНА ГЕННАДЬЕВНА,

*учитель МОУ «СОШ № 5»,
победитель районного этапа краевого фестиваля
мультимедийных уроков.*

*Начальник управления
образованием администрации
муниципального образования
Тбилисский район*



А.В. Ковалева

*ст. Тбилисская
2008 г.*

Армавирский филиал государственного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования Краснодарского края «Краснодарский краевой институт дополнительного профессионального педагогического образования»

СВИДЕТЕЛЬСТВО

Выдано

**учителю начальных классов
Тбилисского района
КАРПЕНКО О. Г.**

**в том, что она приняла участие в
краевом фестивале мультимедийных уроков 2009 года**

Директор
Армавирского филиала ККИДПО,
профессор
21 ноября 2009 г.



А.П. Стуканов

Не идти вперёд –
значит стоять на месте

