Технологическая карта урока по ФГОС

|  |  |
| --- | --- |
| Этапы урока | Педагогические приемы |
| Актуализация  | Мозговой штурм | Да-нетка | Удивляй! | Фантастическая добавка | Светофор  | Видео-сюжет  | Кластер |
|  | Ребусы | Верно - неверно | Игра в случайность  | Театрализация | Лови ошибку |
| Мотивация | «Профи»  | «Кумир»  | «Автор» | «Оратор»  | «Линия времени»  | Отсроченная отгадка | Допиши предложение |
| Создание проблемной ситуации  | Отсроченная отгадка | Создание ситуации успеха  | Метод проектов  | Схема талантливого мышления  | Системные ключи к новой информации  | Метод синектики  | Гирлянда ассоциаций |
| Целеполагание  | Привлекательная цель  | Конструирование понятия (цели) | Разработка цели своих занятий | Ученическое планирование |
| Изучение, углубление знаний. Работа с источниками информации. Выбор пути решения проблемы  | Интеллектуальная разминка | Удивляй | Фантастическая добавка | Кластер | Фишбоун | Толстые и тонкие вопросы | Лови ошибку  |
| Доклад, сообщение, | Ролевая игра | Дерево предсказаний | Продвинутая лекция  | Деловая игра «Научно- исследовательская лаборатория» | Системные ключи к новой информации |
| Включение в систему знаний и повторение пройденного материала | Задача-клубок | Инвентаризация | Озвучивание немого кино | Фактологический диктант | Шпаргалка для друга  | Рассказ -эстафета | Деловая игра «Компетентность» |
| Деловая игра «Точка зрения» | Горячий стул  | Своя опора | Составление опорного конспекта  | Работа с сигнальными карточками |
| Графический диктант  | Презентации  | Мини-проекты  | Опрос – итог  | Аукцион | Пересечение тем | В своем темпе  |
| Докажи другу | Найди связь с жизнью | Игра в случайность  | Реставратор  | Охота за пятеркой | Слово – предложение – вопрос – ответ. |
| Контроль знаний  | Светофор  | Опрос по кругу | Тихий опрос  | Зигзаг  | Конвейер | Коллаж | Блиц-контроль |
| Релейная контрольная работа  | Снежный ком | Кроссворд | Каждому – своя делянка | Хождение по мукам  |
| Рефлексия. | ПОПС-формула   | Синквейн | Отсроченная отгадка | Диаманта | Хокку  | Допиши предложение  |
| Самооценка «Гора»  | Резюме | Роль «подводящий итоги»  | Почемучка | Ты – мне, я - тебе | Свободный микрофон |  |
| Домашнее задание.  | Задание массивом  | Три уровня | Зарифмованный закон | Задание с использованием Интернета | Рекламный плакат |
|  | Презентация | Кроссворд | Эссе | Свой конспект, своя опора  | Домашняя лаборатория | Особое задание | Составьте тест |

**Педагогические технологии и приемы.**

**Учебный мозговой штурм.**

Формула: решение группой творческой задачи в форме учебного мозгового штурма. Такие задачи принято называть «открытыми», они развивают креативность мышления. УМШ применима к любому возрасту и на любом предмете. Дидактические ценности УМШ:

- это активная форма работы, хорошее дополнение и противовес репродуктивным формам обучения;

- учащиеся тренируют умение кратко и четко выражать свои мысли;

- участники штурма учатся слушать и слышать друг друга, чему способствует учитель, поощряя тех, кто стремиться к развитию предложений своих товарищей.

- учителю легко поддержать трудного ребенка, обратить внимание на его идею;

- предложенные варианты решения часто дают новые подходы к изучению темы;

- УМШ вызывает большой интерес учеников, на его основе можно организовать деловую игру.

Правила мозгового штурма:

1. Никого не прерывать. Не выражать никакой негативной оценки. Принимается каждая идея.

2. Количество, а не качество, чем больше идей, тем лучше. Качество – это вторичный продукт количества.

3. Развитие идей, высказанных кем-то другим. Используйте чужие предложения. Это помогает людям работать как команда.

4. Поощряйте крайние идеи. Часто большое решение имеет своим истоком новый творческий подход к проблеме.

5. Записывайте каждую идею. Запишите ключевое слово или фразу каждой идеи, которая была предложена, так, чтобы все их могли видеть.

6. Установите лимит времени. Решите, какой должен быть лимит времени и останавливайтесь, как только время истечет. Это освобождает от тенденции стремиться отыскать бесспорное решение прежде, чем закончите работу.

Технология УМШ.

Обычно штурм проводится в группах численностью 7-9 учащихся.

До штурма:

1.Группы перед штурмом инструктируют.

Основные правила:

- запрещается любая критика идей;

- в группе нет начальников и подчиненных;

- можно высказывать любую мысль без боязни, что её признают плохой;

- поощряется свободное и даже необдуманное ассоциирование: чем более дикой кажется идея, тем лучше;

- количество предлагаемых идей должно быть как можно больше;

- высказанные идеи разрешаются, как угодно комбинировать, а также улучшать идеи, выдвинутые другими членами группы.

От каждой группы выдвигается ведущий, который следит за выполнением правил штурма, подсказывает направление поиска идей. Группа выбирает секретаря, чтобы фиксировать возникшие идеи.

2.Проводится первичное обучение и уточнение условия задачи.

3. Учитель определяет время на первый этап (чаще всего минут 20). Его желательно фиксировать на доске.

Первый этап. Создание банка идей. Главная цель – наработать как можно больше возможных решений, иногда даже казались бы «диких». Ведущий должен хвалить участников за любые идеи. УМШ учит терпеливому вниманию к чужой мысли. После сбора идей можно провести анализ штурма рефлексивной позиции: какие были сбои, допускались ли нарушения правил и почему …

Второй этап. Анализ идей. Все высказанные идеи группа рассматривает критически. При этом придерживаются основного правила: в каждой идее желательно найти что-то полезное, рациональное зерно, возможность усовершенствовать эту идею или хотя бы применить в других условиях. И опять перерыв.

Третий этап. Обработка результатов. Группа отбирается от 2 до 5 самых интересных решений и назначает спикера, который рассказывает о них классу и учителю. Возможно, группа отбирает самое практичное и самое «дикое» решение. В некоторых случаях целью группы является поиск как можно общего числа решений, и тогда спикер может огласить все идеи.

Рекомендации:

1. Класс предполагается разбить на несколько групп. Все они могут одновременно, независимо друг от друга, штурмовать одну задачу. Возможна организация конкурса идей. Жюри может состоять из учеников.

2. Каждая из групп может штурмовать свою задачу. Лучше все задачи объединить одной, более общей проблемой.

3. Нет ничего плохого в том, если третий этап будет отделен временем, даже проведен на другом уроке. Если за это время у участников группы появятся новые идеи – пусть обсуждают и их. Главное – спровоцировать интенсивную мыслительную деятельность над учебной задачей, а не выдвигать определенное количество идей в строго отведенное время.

4. Можно во время пауз включать музыку, способствующую активизации мышления и продуктивному отдыху от него.

Мозговой штурм пройдет интересно, если задача имеет большое число возможных решений. Если это исследовательская задача, например, необходимо объяснить непонятное явление, то она должна допускать несколько возможных гипотез - объяснений.

**Технология ситуации успеха.**

Свободно может проявлять лишь личность, уверенная в своих способностях, и для этого надо пережить успех собственной деятельности. Ситуация успеха закладывает основы для духовной потребности в успешной деятельности и потребности в повторном проживании успеха.

Технология создания ситуации успеха:

|  |  |
| --- | --- |
| до снятие страха бр высокая мотивация ож авансирование ел скрытая инструкция ат персональная е исключительность ль педагогическое н внушение ос высокая оценка т детали ь | Первое условие для ситуации успеха – **доброжелательность** со стороны взрослого и сверстников. Она достигается улыбкой, доброжелательным подбадриванием, интересом к будущему результату. Это снимает психологическую зажатость, уменьшает страх перед неудачей, инициирует активность ученика. **1. шаг**. Снятие страха – необходимый прием освобождения ребенка от психологического зажима. Фразы: «Не бойся, ничего страшного, если не получится», «Это очень важно, и у тебя непременно получится», «Это просто. Легко», «Попробуй – ты ничего не потеряешь», «Давай попробуем, не получится – поищем другой способ» и т.д. **2 шаг.** Высокая мотивация. Она повышает активность ученика. Подчеркивание значимости, личностная заинтересованность в ситуации делает ученика более уверенным в себе. Фразы: «Это необходимо», «Ты думай о том, что это надо для…», «Это для себя важно», «Для тебя это важно, так как…»и т.д.**3 шаг**. Авансирование – это оглашение достоинств, которые еще не успел проявить человек, но которыми его наделяют окружающие, это мобилизует активность ребенка. Он прикладывает максимум усилий, чтобы оправдать данную ему характеристику.Фразы: «У тебя непременно получится», «У тебя такого талантливого непременно получится», «Ты это хорошо делаешь». |
| **4 шаг**. Скрытая помощь – это в контексте слов, обращенных к ребенку, вплетаются незаметные, но основополагающие подсказки. Это завуалированная помощь человеку, который должен научиться обходиться без нее. Фразы: «Ты, конечно, не забудешь о…», «Обычно всем нравиться, когда исполнена эта сторона работы…», «Я надеюсь, что вот это непременно удастся», «Мне бы так хотелось, чтобы ты не забыл о…», «Достаточно выполнить вот эту часть…и…», «Я знаю, что люди обычно начинают с…», «Мне кажется, тут в центре внимания находится», «Здесь, вероятно, главное…» и т.л.**5 шаг.** Персональная исключительность подчеркивается для усиления положительного подкрепления. Чувство предназначенности для какой-то деятельности помогает приобрести психологическую свободу. Человек полностью проявляет свои способности. Фразы: «Только на тебя все надежда», «Только ты можешь», «Никто кроме тебя», «Именно ты мог бы выполнить такое дело», «У тебя хорошая зрительная память», и .д.**6 шаг**. Педагогическое внушение – это способ убеждения воспитанника в большей вере в себя. Фразы: «Приступай же!», «Начинай же!».**7 шаг.** Высокая оценка детали осуществляется, чтобы обеспечить субъективное переживание успеха. Не следует оценивать работу ученика в целом, так как он всегда будет проигрывать в сравнении с талантами, мастерами, профессионалами. Надо обеспечить ощущение успеха на кокой-то выделенной детали результата. Её и объявляют удачной, оригинальной, яркой и необычной. Фразы: «Вот эта деталь очень удалась», «Особенно удалось это», «Больше всего мне нравится, как ты», «Твое отношение хорошо видно» и т.д.использование всех шагов в алгоритме технологии совсем не обязательно для каждого ученика. Ситуация успеха – это субъективное чувствование, особое удовлетворение итогом физического и психического напряжения исполнителя дела. Ощущение успеха рождает у ученика, сумевшего преодолеть свой страх, свое неумение, застенчивость, непонимание, робость, растерянность и другие затруднения. Ситуация успеха, достигается только тогда, когда сама личность определяет свой успех. Нет ситуации успеха, если нет собственных усилий ученика.  |

**Да-нетка**

Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного или исторического героя, природное явление и др.). Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На эти вопросы учитель отвечает только словами «да», «нет», «и да, и нет».

**Удивляй!**

Ничто так не привлекает внимания и не стимулирует работу ума, как удивительное. Учитель приводит пример удивительного факта и явления.

**Фантастическая добавка**

Учитель дополняет реальную ситуацию фантастикой, переносит обычную ситуацию на фантастическую планету, во времени, придумывает фантастических героев, рассматривает ситуацию его глазами.

**Видео-сюжет**

Ничто так не привлекает внимания и не стимулирует работу ума, как наглядный сюжет, картина, музыкальный фрагмент, кадр из фильма.

**Кластер**

Графическое отображение материала, показывающее внутренние и внешние связи предметов и явлений.

**Театрализация**

Ничто так не привлекает внимания и не стимулирует работу ума, как собственное участие в творческом представлении задания.

**Лови ошибку**

В представленном учителем тексте ученики ищут ошибки группой или индивидуально, спорят, совещаются. Выбранный группой спикер или сам ученик оглашает результат перед всем классом. Время выполнения задания заранее определяется учителем.

**«Профи»**

Исходя из будущей профессии, зачем нужно изучение этой темы?

**«Кумир»**

На карточках раздать “кумиров по жизни”. Пофантазируйте, каким образом они бы доказать вам о необходимости изучения этой темы?

**«Автор»**

Если бы вы были автором учебника, как бы вы объяснили ученикам эту тему? Если бы вы были автором учебника, как бы вы объяснили ученикам необходимость изучения этой темы? Если бы вы были художником-иллюстратором, как бы вы проиллюстрировали эту тему? И т.д.

**«Оратор»**

За 1 минуту убедите своего собеседника в том, что изучение этой темы просто необходимо.

**«Линия времени»**

На доске чертится линию, на которой обозначаю этапы изучения темы, формы контроля; проговариваю о самых важных периодах, требующих от ребят стопроцентной самоотдачи, вместе находим уроки, на которых можно “передохнуть”. “Линия времени” позволяет детям увидеть, что именно может являться конечным продуктом изучения темы, что нужно знать и уметь для успешного усвоения каждой последующей темы. Это упражнение полезно для ребят, которые легче усваивают учебный материал от общего к частному.

**Метод синектики**

Учитель предлагает при помощи аналогии значительно расширить знания учащихся об изучаемом предмете. Автор метода американский ученый Гордон. Развивает воображение, мышление, речь. Прямая аналогия (продумать ассоциативную цепочку или придумать и сравнить многие предметы), по структуре, по функции, по цвету, по ситуации, по свойству.

**Гирлянда ассоциаций**

Учитель предлагает вжиться в определенный образ и передать свои переживания, состояние, ощущения данного образа. Развивает воображение, ассоциативное мышление и речь.

**Привлекательная цель.**

Перед учеником ставится простая, понятная и привлекательная для него цель в сфере их непосредственных интересов, выполняя которую они выполняют и то действие, которое планирует педагог.

**Конструирование понятия (цели)**

Формирование у учеников изучаемых понятий (цели урока) начинается с актуализации уже имеющихся у них представлений. Сопоставляя и обсуждая детские представлении о понятии, учитель помогает их достроить до культурных форм. Результатом такой работы выступает коллективный творческий продукт – совместно сформулированное определение понятия (цеди), которое записывается на доске. Одновременно учитель предлагает детям познакомиться с другими формулировками понятия, которые приведены, например, авторами разных учебников. Различные формулировки остаются в тетрадях учеников как условие их личностного самоопределения в отношении изучаемого понятия.

**Разработка цели своих занятий.**

Школьникам предлагается провести целенаправленное планирование своей деятельности по одному или всем предметам. Например, разработать цели своих занятий по всем предметам на день, четверть, год; разработать план домашней, классной или творческой работы; написать самооценку, рецензию, индивидуальную программу занятий по предмету. Можно предложить сделать классификацию составленных детьми целей с последующей детализацией; обсуждение ученических целей на реалистичность их достижимости; конструирование учениками целей с помощью заданных алгоритмов; составление учениками собственных таксономии образовательных целей и задач; формулирование индивидуальных и коллективных целей, целей ученика, учителя, школы; разработка ценностных норм и положений в школе.

**Ученическое планирование.**

Школьникам предлагается спланировать свою образовательную деятельность на определенный период (урок, день, неделю), или на тему, раздел, творческую работу. План может быть устный или письменный, простой или сложный. Главное, чтобы он обозначал основные этапы и виды деятельности ученика по реализации его цели. В ходе работы план может меняться, дополняться или заменяться; ученик фиксирует изменения, выясняет их причины, а в конце работы осуществляет рефлексию планирования.

**Отсроченная отгадка.**

1 вариант – в начале урока учитель задает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе с новым материалом.

2 вариант – загадка (удивительный факт) дается в конце урока, чтобы начать с неё следующее занятие.

**Допиши предложения**

Учитель предлагает закончить предложения по теме урока. Ученики, работая в группах или индивидуально, дописывают предложения.

**Интеллектуальная разминка.**

Ученикам предлагаются два-три занимательных вопроса для размышления в рамках изучаемого предмета. Вопросы могут бытии на повторение, как актуализация необходимых знаний для нового материала; возможны вопросы на закрепление, которое будет углублять знания учащихся по текущему материалу. Так же можно включить вопросы по новой теме, чтобы дети испытывали учебное затруднение.

**Игра в случайность.**

Учитель вводит в урок элементы случайного выбора. Необходима рулетка с вопросами (игральные кости, монетки, жребий, фанты, бумажный самолетик). Объектом случайного выбора могут стать: задачи, темы повторения, доклада, фамилии учеников.

**Системные ключи к новой информации.**

Учащимся предлагается чертеж с векторами и схемами поиска информации по ним, пользуясь которыми они могут попытаться осуществить поиск информации по новой теме. Показав тем самым педагогу степень своей осведомленности.

**Метод проектов.**

В основе метода проекта лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Метод проектов – это из области дидактики, частных методик, если он используется в рамках определенного предмета. Метод – это дидактическая категория. Это совокупность приемов, операций овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности. Это путь познания, способ организации процесса познания. Метод проектов – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

В основе метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности. Чтобы добиться такого результата, необходимо научить детей самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей, умения прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умения устанавливать причинно-следственные связи.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с групповыми методами. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов, средств обучения, а с другой стороны, предполагает необходимость интегрирования знаний, умений применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми», т.е. конкретные решения теоретических проблем, или конкретный практический результат, готовый к использованию (на уроках, в школе, в реальной жизни).

Технология.

Школьники индивидуально или по группам за определенное время (от одного урока до 2-3 месяцев) выполняют познавательную, исследовательскую, конструкторскую или иную работу на заданную тему. Цель: получить новый продукт, решить научную, техническую или иную проблему. К организаторам работы предъявляется следующие требования:

а) проект разрабатывается по инициативе учащихся. Тема проекта для всего класса может быть одна, а пути его реализации в каждой группе разные. Возможно одновременное выполнение учащимися разных проектов.

б) проект является значимым для ближайшего и опосредованного окружения учащихся (одноклассников, родителей, знакомых).

в) работа по проекту является исследовательской, моделирует работу в научной лаборатории или иной организации.

г) проект педагогически значим, т.ею учащиеся приобретают знания, строят отношения, овладевают способами мышления и действия.

д) проект заранее спланирован, сконструирован, но вместе с тем допускает гибкость и изменения в ходе выполнения.

е) проект ориентирован на решение конкретной проблемы, ее результат имеет потребителя. Цели проекта сужены до решаемой проблемы.

ж) проект реалистичен, сориентирован на имеющиеся в расположении школы ресурсы.

Тематика проектов самая разнообразная:

- экспериментальное изучение и использование природных явлений (дожди, изменение температуры воздуха) и т.д.

- жизнь и творчество выдающихся ученых.

- теоретические модели (создание гипотетической теории единого взаимодействия в природе).

- фантастические проекты и т.д.

**Деловая игра «Компетентность»**

В игре надо выяснить победителей, более других компетентного в данной проблеме.

Участники: «конкуренты» (две группы учащихся, по 4-6 человек), «наниматели» (группа учеников, определяющих победителя, 1-5 человек), «арбитр» (учитель), болельщики.

До игры учитель знакомит класс со схемой игры и формирует команды.

Во время игры:

Первый вариант.

1. Учитель задает тему.

2. Команды придумывают друг для друга по 5 заданий по теме. Тип заданий заранее регламентирован учителем, также он решает, можно ли пользоваться учебниками, справочниками и другой литературой.

3. Команды поочередно дают друг другу задания, отвечают на них и оценивают ответы по 5-бальной системе задания и 10-бальной - ответы. Если соперники не отвечают, ответ дает команда.

4. Болельщики могут задавать вопросы команде соперников.

5. Наниматели совещаются и принимают решение – кто принят на работу.

Второй вариант.

Тема известна заранее, команды получают пакет с заданиями и выполняют за определенное время. После этого на каждый вопрос отвечает выбранный соперниками участник.

**Деловая игра «Точка зрения»**

Предлагается проблема, у которой есть противники и сторонники. Они стараются убедительно доказать свою точку зрения.

Участники: оппоненты (две группы учащихся) и наблюдатели (учитель и учащиеся).

Тема объявляется заранее, дети снабжаются необходимыми знаниями и фактами.

Во время игры:

1. Обмен аргументами.

2. Диспут.

3. группа наблюдателей оценивает: Кто был логичнее? Кто более убедителен и эмоционален? Кто допустил ошибки, некорректные высказывания?

**Деловая игра «Научно-исследовательская лаборатория» (НИЛ)**

Ученик получает задание, которое надо разносторонне исследовать и предложить варианты её решения.

Участники: задачедатель (учитель), изобретатель (исследователь, решатель) (ученик или группа), приемная комиссия (учитель и 2-3 ученика).

До игры учитель готовит творческие, обоснованные задания (доклады, мини-спектакли, др.) с акцентом на необходимость их решения.

Во время игры:

1. Решение задание, возможен мозговой штурм и помощь учителя.

2. Обработка результатов: обсуждение плана доклада, подготовка плаката, выбор спикера (спикеров).

3. Доклад результатов классу. Приемная комиссия анализирует результаты, принимает или не принимает решение. Если задача имеет контрольное решение, учитель может рассказать это классу.

**Схема талантливого мышления.**

Формула: учитель предлагает по определенной схеме рассмотрения любой объект (предмет, событие), каким он был в прошлом, какой в настоящем и каким будет в будущем. Учитель использует «девятиэкранку». Это табло с девятью клетками, в центре которой помещается изучаемый объект. Составление такой таблицы способствует систематизации знаний о любом предмете или явлении, поскольку сведения о них даются во взаимосвязи с другими предметами и явлениями. Ребенок начинает понимать, что мир в своем многообразии един.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| прошлое | настоящее | будущее |
|  | надсистема  |  |
|  | объект (система) |  |
|  | подсистема |  |

 При заполнении схемы детям надо задать ряд вопросов:

1. Назовите надсистему предмета (общее). Куда входит система?
2. Что является подсистемой к объекту? То есть, из чего состоит система?

Таким образом, выстраивается настоящее, прошлое и будущее состояние объекта.

Например: объект – ромашка.

**Продвинутая лекция**

Лекция, в процессе которой ученики ведут записи, заполняют таблицы, составляют опорные конспекты; участвуют в качестве лекторов на определенном этапе лекции; отвечают на вопросы, используя электронные образовательные ресурсы.

**Инвентаризация**

В представленной учителем информации ученики отбирают ту информацию, которая касается поставленного перед ними вопроса.

**Озвучивание немого кино**

Учитель показывает видеосюжет, кадр из фильма, презентацию. Ученики, работая в группе или индивидуально, озвучивают показанный учителем сюжет.

**Горячий стул**

Вариант А - к доске выходит учащийся, садится на стул, лицом к классу, спиной к доске. Учитель на доске пишет понятие, термин. Учащиеся класса, не называя слова, характеризуют его. Отвечающий должен определить задуманное слово.

Вариант Б - к доске выходит учащийся, садится на стул, лицом к класс. Учащиеся класса по очереди задают ему вопросы по данной теме.

**Шпаргалка для друга**

Учитель предлагает составить текст шпаргалки, пригодный для полного ответа на поставленный вопрос или по данной теме.

**Найди связь с жизнью**

 Учитель предлагает ученикам в группе или индивидуально проиллюстрировать свой ответ примерами из личного опыта, художественных произведений, материалов СМИ и др.

**Слово – предложение – вопрос – ответ.**

Формула: учитель указывая на различных учеников говорит «слово»,, «предложение», и тд. Несколько вариантов техники:

- учитель может задать конспект, чтобы все было на одну тему;

- можно второму ученику предложить объяснить значение слова, а потом только составлять предложения и т.д.;

- использование других логических цепочек:

= понятие - значение – факт – объяснение;

= закон – пример – применимость и т.д.;

= понятие – определение – пример – признак – свойство;

**Графический диктант**

Учитель предлагает с помощью условных обозначений выбрать правильный ответ на предложенные вопросы.

**В своем темпе**

Учитель предлагает задания различной степени трудности (уровень А,В,С). Ученик выбирает задания, с которыми может справиться.

**Докажи другу**

Учитель предлагает утверждение. Ученики работают в парах. Один ученик из пары доказывает правильность приведенного утверждения, другой ученик – опровергает.

**Светофор**

Учитель использует сигнальные карточки. Ученики поднимают «светофор» (сигнальные карточки) красной или зеленой стороной к учителю, сигнализируя о своей готовности к ответу. Зеленый цвет – правильный ответ, красный цвет – неправильный ответ.

**Снежный ком**

Учитель задает вопрос. Ученики начинают с простого ответа, при этом каждый следующий отвечающий дополняет ответ. Таким образом, информация накапливается как «снежный ком».

**Синквейн**

Это пятистрочие, в котором

первая строка – тема;

вторая строка – два прилагательных, характеризующих тему;

третья строка – три глагола, характеризующих действия, связанные с названной темой;

четвертая строка – высказывание, предложение, состоящее из четырех слов по данной теме;

пятая строка – слово- синоним к теме синквейна.

**Своя опора**

Вариант 1. Один или несколько учеников составляет авторский опорный конспект всей ранее изученной теме, возможно на большом листе, остальные собираются в группы и обсуждают.

Вариант 2. Конкурс на составление «универсальной шпаргалку».

Вариант 3. Группа сильных учащихся дома составляют опорный конспект урока или темы на листе большого формата. На уроке эти ученики становятся тренерами и работают с группами меняясь по очереди. Важно, чтобы группы получали какое-то здание (составить вопросы, найти ошибку и т.д.).

**ПОПС-формула**

П– позиция - «Я считаю, что…».

О – объяснение (или обоснование) - «Потому что …».

П – пример - «Я могу это доказать на примере …».

С – следствие (или суждение) - «Исходя из этого, я делаю вывод о том, что…».

 **«Ты – мне, я – тебе»**

Ученики работают в парах или группах. Они задают вопросы друг другу по теме урока. Лучшие вопросы задаются другой группе или паре.

**Свободный микрофон**

Учитель предлагает оценить урок. Желающие выходят к доске и высказывают аргументы «за» и «против» урока.

**Игровые технологии.**

Относятся к так называемым нестандартным этапам урока, самостоятельная разработка и проведение которого подчиняется следующему алгоритму:

● Этап подготовки:

- разработка сценария как средства достижения цели урока-игры;

- составление описания игры;

- подготовка необходимого оборудования;

- разработка уровня игры;

- распределение ролей.

● Этап проведения (собственно игра).

● Этап анализа и рефлексии.

|  |  |
| --- | --- |
| Элементы структуры игровой технологии  | Описание сущности элемента  |
| Концептуальная основа  | Психологические механизмы игровой деятельности опираются на потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении.Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Я.С. Выгодский). |
| Цели | Дидактические: познавательная деятельность, применение ЗУН в практической деятельности, развитие общеучебной компетенции.Развивающие: развитие внимания, мышления, памяти, творческих способностей.Воспитательные: формирование самостоятельности, навыков групповой работы. |
| Технологический процесс | определяется формой игровой деятельности (деловая игра, дидактические игры и т,д,). |

.