**Тема 11. Педагогічні технології на основі активізації і інтенсифікації діяльності учнів (Ігрові технології. Проблемне навчання. Інформаційні технології. Технології інтенсифікації навчання на основі схемних і знакових моделей навчального матеріалу (В.Ф.Шаталов).**

**Мета:**

**- Навчальна**: ознайомити з сутністю педагогічних технологій на основі активізації та інтенсифікації діяльності учнів. Сформувати вміння ідентифікувати та активно використовувати отримані знання. Навчити аналізувати перспективне використання даних технологій у процесі організації навчання та виховання молодших школярів

**- Розвивальна**: правильність та культуру усного та писемного мовлення, мислення, пам'ять, увагу, уяву, творчий підхід.

**- Виховна**: виховувати компетентного, ініціативного та творчого вчителя.

***Завдання для самостійної роботи***

1. ***Підготувати усі необхідні матеріали для представлення однієї з ігор Нікітіна. 1б.***

**Оцінювання: 3б.:**

* **С.р. – 1 б.**
* **Представлення гри − 0 − 1б.**
* **Конспект уроку, таблиця-0-1б.**

**План**

1. Ігрові технології.

2. Проблемне навчання.

3. Інтерактивні технології.

4.Технології інтенсифікації навчання на основі схемних і знакових моделей навчального матеріалу (В.Ф.Шаталов).

5. Технологія «Ситуація створення успіху».

**Практичні завдання**

1. **Робота у великих групах. Розробка та представлення однієї з обраних ігрових технологій. (Студенти обирають індивідуальну картку з завданням) *Додаток 3***

**Інструкційна карта №1**

**Рольова гра**

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.
2. Розробіть та опишіть сценарій проведення.(10 хв)
3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)
4. Представте гру. (4 хв)

**Інструкційна карта №2**

**Фізична гра**

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.

2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри*).(10 хв)

3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)

4. Представте гру. (4 хв)

**Інструкційна карта №3**

**Інтелектуальна гра**

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.

2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри*).(10 хв)

3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)

4. Представте гру. (4 хв)

**Інструкційна карта №4**

**Ділова гра**

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.

2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри*).(10 хв)

3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)

4. Представте гру. (4 хв)

**Інструкційна карта №5**

**Інтерактивна технологія**

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної технології, основні види.

2. Розробіть та опишіть сценарій проведення .(10 хв)

3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)

4. Представте технологію. (4 хв)

1. **Робота в парах. Змінити конспект уроку, використавши технологію проблемного навчання та технологію В.Ф. Шаталова. \****(Конспект уроку додається Додаток 4 )*
2. **Робота у групах. Організація та проведення гри за Нікітіним.** (*Одна аргументує переваги, інша − недоліки).*
3. **Робота над конспектом уроку.** *(Кожна команда отримує завдання до окремого етапу та виконує його, після чого один із учасників презентує його). Оцінювання колективне.*

**Завдання №1**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Засвоєння нових знань умінь та навичок»

Ігрова технологія

**Завдання №1**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Засвоєння нових знань умінь та навичок»

Технологія інтерактивного навчання

**Завдання №1**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Засвоєння нових знань умінь та навичок»

Технологія створення ситуації успіху.

**Завдання №2**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Закріплення та перевірки отриманих знань умінь та навичок»

Ігрова технологія

**Завдання №2**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Закріплення та перевірки отриманих знань умінь та навичок»

Технологія інтерактивного навчання

**Завдання №2**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Закріплення та перевірки отриманих знань умінь та навичок»

Технологія створення ситуації успіху

**Завдання №3**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Рефлексії»

Технологія створення ситуації успіху

**Завдання №3**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Рефлексії»

Ігрова технологія

**Завдання №3**

**Українська мова**

**Тема «Іменник»**

Етап «Рефлексії»

Технологія інтерактивного навчання

**Карта ефективності та результативності\*Додаток 2**

**Учасники:**

**1.**

**2.**

**3.**

**4.**

**5.**

**6.**

**7.**

**8.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Етапи** | **Аналіз, оцінювання виконаної роботи** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Сума отриманих балів:**

***\*У процесі виконання кожного завдання студенти оцінюють один одного.***

**4. Підсумок заняття. Підрахунок балів та визначення переможців.**

**Література:**

1. Гуманизация воспитания в современных условиях / Под ред. О.С.Газмана. – М., 1995.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. – К., 2004. – 352
3. Жиденко Н. І. Розвиток логічного мислення учнів початкових класів на позакласнихзаняттях із математики // Початкове навчання та виховання. – 2004. - № 13. С. 2 – 8.
4. Освітні технології: Навч.-метод. посібник / За ред. О.Пєхоти. – К.: А.С.К., 2002. – 255 с.
5. Педагогічні інновації в сучасній школі /Методичний збірник. – Київ, 1994.
6. Педагогчний пошук / Упорядник І.М.Баженова. – М.,1987.
7. Селевко Г.С.Современные образовательные технологии. – М.,1998.
8. Сорока Г.І. Сучасні виховні системи та технології. – Харків, 2002. – 128
9. Шаталов В.Ф. Куда и как исчезли тройки. – М., 1979.
10. Шаталов В.Ф. Эксперимент продолжается. – М., 1989