

Интеграция образовательных технологий.

Образовательные технологии

- Технология личностно-ориентированного обучения**
- Технология индивидуализации обучения (адаптивная)**
- Групповые технологии**
- Технология коллективной творческой деятельности**
- Технология исследовательского (проблемного) обучения**
- Игровые технологии**
- Технология проектного обучения**

Характер учебной деятельности

Репродуктивная
деятельность

Продуктивная
деятельность

Образовательные
технологии

```
graph BT; A[Образовательные технологии] --> B[Репродуктивная деятельность]; A --> C[Продуктивная деятельность];
```

Игровые технологии

Актуальность метода: активизируются все познавательные интересы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности.

- Интеллектуальные игры (викторины, интеллектуальный марафон)
- КВН

Цели образовательных игр:

- дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определенных умений и навыков;
- -воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности;
- -развивающие: развитие качеств и структур личности;
- -социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Проектные технологии

Альтернатива классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов.



Функции педагога в проектном обучении

- помогает обучаемым в поиске источников
- сам является источником информации
- поддерживает и поощряет учащихся
- координирует и корректирует весь процесс
- поддерживает непрерывную обратную связь



Здоровьесберегающие технологии

- Снижает утомляющее воздействие урока;
- Активизирует резервные возможности личности;
- Коррекция психоэмоционального состояния учащихся.

Образовательные технологии

- Технология личностно-ориентированного обучения**
- Технология индивидуализации обучения (адаптивная)**
- Групповые технологии**
- Технология коллективной творческой деятельности**
- Технология исследовательского (проблемного) обучения**
- Игровые технологии**
- Технология проектного обучения**