

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования Дом детского творчества Ленинского района города
Екатеринбурга им. Е.Е. Дерягиной

Педагогические технологии как инструмент проектирования занятия



Автор-составитель:
Антропова Наталья Александровна,
педагог - организатор

г. Екатеринбург
2025

Педагогическая технология —
это система методов, приемов и
инструментов, используемых
педагогом для эффективного
достижения учебных целей.



Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ)

- Электронные журналы, учебники и учебные пособия;
- Онлайн-курсы и дистанционное обучение;
- Интерактивные доски и мультимедийные презентации;
- Облачные сервисы хранения и обработки данных;
- Применение искусственного интеллекта;
- Социальные сети и онлайн-платформы для взаимодействия



Инновационные



- Технологии виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR);
- Создание виртуальных лабораторий и симуляций;
- Использование VR и AR в изучении исторических мест и культурных объектов;
- Имитация реальных ситуаций и процессов для тренировки профессиональных навыков.
- Применение искусственного интеллекта;

Современные образовательные технологии

- **Технология проблемного обучения**

Постановка перед учениками сложных вопросов и задач стимулирует развитие критического мышления, умения анализировать и синтезировать информацию.

- **Работа в малых группах**

Одна из самых популярных технологий, так как она дает всем обучающимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения.

- **Технология геймификации**

Использование игровых практик и элементов в неигровом контексте для повышения вовлеченности и мотивации учащихся.

- **Технология проектного обучения**

Ребята объединяются в группы и выполняют коллективные исследовательские проекты, предлагая собственные идеи и решения практических задач, выдвигают гипотезы и находят решения.

- **Личностно-ориентированные технологии**

Технологии, направленные на дифференцированное и индивидуальное обучение, построение индивидуальных образовательных маршрутов

Организационный компонент

Приветствие. Психологический настрой
участников на работу.

Прием «Эмоциональный якорь»

Прием «Мотивационная фраза»

Прием «Метафорическая картинка»



Мотивационно-целевой

Тема занятия. Цели, задачи, планируемые результаты, план занятия, правила работы и т.д.

Прием «Необычное название»

«Руки, которые стоят миллион
вместо «Лирические образы
романсов С.В. Рахманинова»
«Цена преступления»
(роман Ф.М. Достоевского)



Прием «Необычное начало»

Знаете ли вы, что рабство
существует в 21 веке?
(Изучение крестьянской реформы в
1861года)

Прием «Неожиданная фраза, вопрос»

Кто из вас подавал
милостыню?
Спектакль по рассказу А.И.
Куприна «Чудесный доктор».

Корзина идей



Черный ящик



Мозговой штурм

Дерево решений



Содержательный компонент

Активизация деятельности и интерес к теме

Прием «Фантастическая добавка»

Представьте себя прутиком, при помощи которого путешествовала лягушка-путешественница из сказки В. М. Гаршина “, и попытайтесь пересказать эту историю с позиции прутика.

Прием «Неоконченный рассказ»

Педагог начинает рассказ о каком-либо факте или случае, на самом интересном месте прерывается. Предлагает детям продолжить или закончить.

Метод ассоциаций

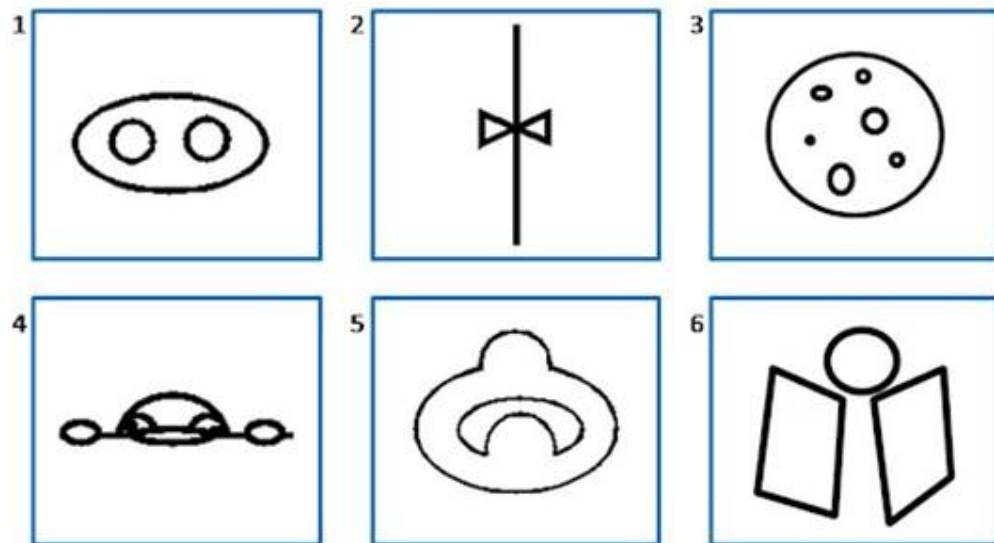
На необитаемом острове.

назовите как можно больше способов использования этих предметов для выживания

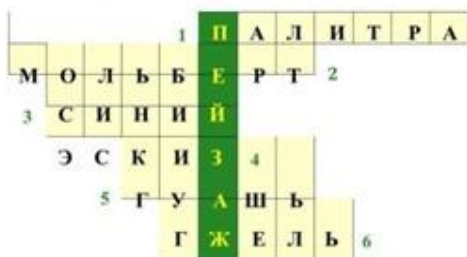


Прием «Друдлы»

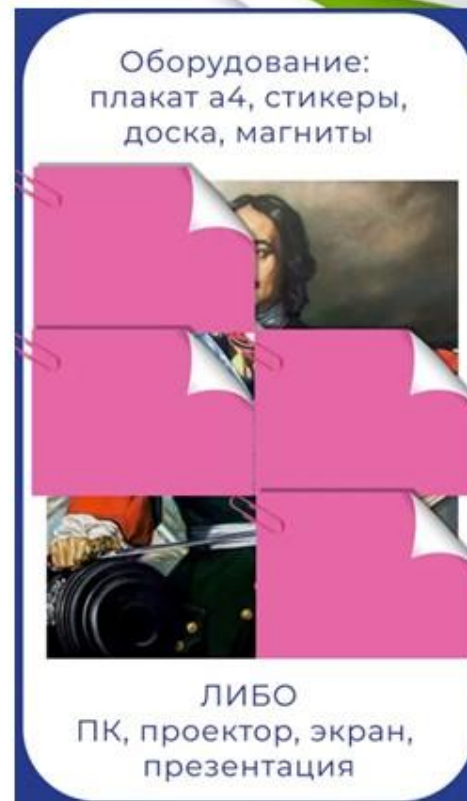
Друдлы используют как для игр, так и для образовательных целей, развивая воображение, ассоциативное мышление и креативность. Их можно применять на настольных играх, в качестве упражнений для детей на развитие речи и внимания, для концентрации перед занятием, а также для создания творческих историй



Кроссворд «Пейзаж»



Прием «Узнай меня»



На доске вывешивается изображение сказочного героя (художника, композитора). Картинка закрыта 6-8 стикерами. На каждом стикере – вопрос. Если играющий ответил на вопрос-стикер снимается, если нет –ход переходит к другой команде.

КРОССЕHC



1. Представь себя древним гончаром и создай вещь, которую мог бы изготовить древний мастер.

2. Что означают разнообразные узоры на древней посуде?

3. Что обычный черепок может рассказать о жизни, быте и пище предков?

КРОССЕНС



Информационный компонент

Придумайте страницу в социальной сети
(Вконтакте) для ...



Прием «Истории»

ИСТОРИЯ О МАРИИ, КОТОРУЮ
НЕ ВЗЯЛИ НА РАБОТУ. КОГДА
РАБОТОДАТЕЛЬ СТАЛ
ЗНАКОМИТЬСЯ С РЕЗЮМЕ
МАРИИ, ТО ОБРАТИЛ
ВНИМАНИЕ, ЧТО...

Прием «Лента времен»



Прием
«Тематические мемы»



Прием «Рабочий лист»



СИНКВЕЙН

1-я строка: существительное (ключевое слово или понятие, которое определяет содержание).

2-я строка: два прилагательных, которые раскрывают и описывают тему.

3-я строка: три глагола — действия в рамках заданной темы.

4-я строка: цельная фраза, которая определяет отношение к теме и глубже раскрывает суть.

5-я строка: слово-вывод, синоним первой строки.

Технология

Современная, эффективная

Обучает, развивает, организует

Система методов и приемов для достижения цели

Инновация

СИНКВЕЙН

ШАГ

- *Активный, гражданский*
- *Учит, спланирует, развивает*
- *Школа будущих лидеров*
- *Перспектива*

- *Знайка*
- *Познавательный, развивающий*
- *Учит, вдохновляет, радует*
- *Мир открытый для детей*
- *Кружок*

- *Синегорье*
- *Увлекательный, захватывающий*
- *Спланирует, вдохновляет, покоряет*
- *Туристический кружок для смелых*
- *Свобода*

Оценочный блок

Критериальное оценивание, формирующее
оценивание, самооценивание,
взаимооценивание, внешняя экспертиза.

- тесты
- опросник
- шкала самооценки,
- оценочная лесенка
- лист достижений
- карта успешности
- портфолио

Гирлянда комплиментов



Баллы

Рейтинг

Эмоции,
жесты

Визуальное
оценивание

Смайлики,
картинки

Рефлексивный компонент

МЕТОД "ПАРКОВКА ИДЕЙ"



Приём «Чемодан, мясорубка, корзина»

Участникам предлагается выбрать, как они поступят с информацией, полученной на занятии.

Чемодан - информация, которая пригодится в дальнейшем, то что возьму с собой.

Мясорубка - всё обдумаю, переработаю информацию.

Корзина - выброшу, это мне не нужно.