

Методика реализации дистанционного курса «Виртуальный художник» на основе системно-деятельностной технологии

Консультант: Тарасова Е.Г., доцент кафедры гуманитарных и социально-экономических дисциплин ТОИПКРО

Ключевые слова: интерактивные технологии, информационно-образовательная среда, творческий интерактивный урок, визуализация учебной информации, активизация познавательной деятельности, формирование мыслительных умений высокого уровня.

Краткая аннотация контента консультации:

Поиск эффективных подходов к формированию творческого мышления ставит перед педагогом задачу активизации познавательной деятельности учащихся. При этом важно, чтобы у учащихся на занятиях по данной программе, было организовано развитие образных представлений, образного мышления через активное восприятие и последующее изображение операций анализа, сравнения, уподобления, установления сходства и различия предметов/образов, а также обобщения, что способствует интеллектуальному развитию. Использование в рамках данного курса различных приемов интенсификации, визуализации учебной информации, интерактивных приемов, и приемов, направленных на формирование мыслительных умений высокого уровня (анализ, синтез, оценивание), позволит не только успешно реализовать курс «Виртуальный художник», но и будет стимулировать развитие и самосовершенствование учащегося в непрерывного меняющемся обществе. Если личностные действия обеспечивают ценностно-смысловую ориентацию детей, то регулятивные действия помогают организовать их непосредственно образовательную деятельность, а коммуникативные действия создают условия для социальной компетентности. В этой связи представляют интерес технологии системно-деятельностного обучения, которая нацелена на развитие личности в целом, и на формирование логических операций – умения анализировать изображаемый объект, составлять целое из частей (в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов), осуществлять сравнение, выделять общее и различное, осуществлять классификацию, сериацию, устанавливать причинно-следственные связи и аналогии, мыслить образно.

Запрос на консультирование:

Как спроектировать занятие художественным творчеством с интерактивными методами и приемами? Как активизировать творческую познавательную деятельность учащихся? Что представляет собой методика проведения интерактивного занятия в дистанционном курсе? Каковы возможности ее реального применения в художественном образовании учащихся общеобразовательной школы? Что следует учитывать в процессе подготовки и непосредственного

проведения творческого интерактивного урока? Как построить обучение так, чтобы создать баланс между логическими и визуальными образами, максимально сочетать логическое и образное мышление.

Консультационный текст:

В настоящее время широкое распространение получил термин «визуальное мышление», т. е. зрительно-наглядное, означающее, как пишет Р. Арнхейм, «мышление посредством визуальных (зрительных) операций».

Визуальное мышление – это некоторая умственная деятельность, которая обеспечивает создание визуальных образов, дает возможность сохранять и редактировать поступающую информацию. Для построения визуального образа используется несколько принципов, например:

- выявление различных признаков образа;
- выявление свойств объекта, значимых для человека.

Визуально-познавательный принцип обучения позволяет максимально использовать все возможности визуального мышления, а именно:

- наглядность учебного материала;
- возможность сконструировать виртуальную среду;
- возможность интегрировать различные предметы в один обучающий модуль;
- возможность развивать творческие способности и фантазию учащихся.

Условия применения визуально-познавательного принципа предусматривают в курсах погружение в виртуальную среду при деятельностном изучении содержания программ и моделировании собственных художественных объектов-образов.

Одним из достоинств при применении этого метода является то, что осуществляется возможность учитывать индивидуальные способности учащихся и развивать творческое воображение детей.

Существует несколько путей развития творческого воображения у подростков.

Один из самых распространенных путей развития характеризуется стремлением в достижении определенного результата. Подросток стремится не просто к познанию мира, а к определенной постоянной оценке. Развитие творческого воображения позволяет увеличить количество решений вопроса. Подросток получает большое наслаждение от процесса творчества. Направление развития по первому пути в основном ориентировано на получение результата. Развитие фантазийных способностей подростка как возможность усвоения опыта, как развитие возможности объединения понятий во множества, как развитие гибкости мышления возможности манипулировать образами, как определенную легкость в генерации идей, как некоторое предвидение пути процесса – задача педагога.

Использование графических материалов в учебном процессе является основным принципом развития творческого воображения учащихся. Но в учебном процессе стоит избегать использования только визуально-

познавательного метода. Оптимальным является разумное сочетание визуаль-но-познавательного и формально-логического методов обучения.

Педагогически правильное использование визуальных пособий на уроках может превратить процесс развития визуального мышления из второстепенного в ведущее продуктивное методическое средство, способствующее развитию художественного воображения ученика.

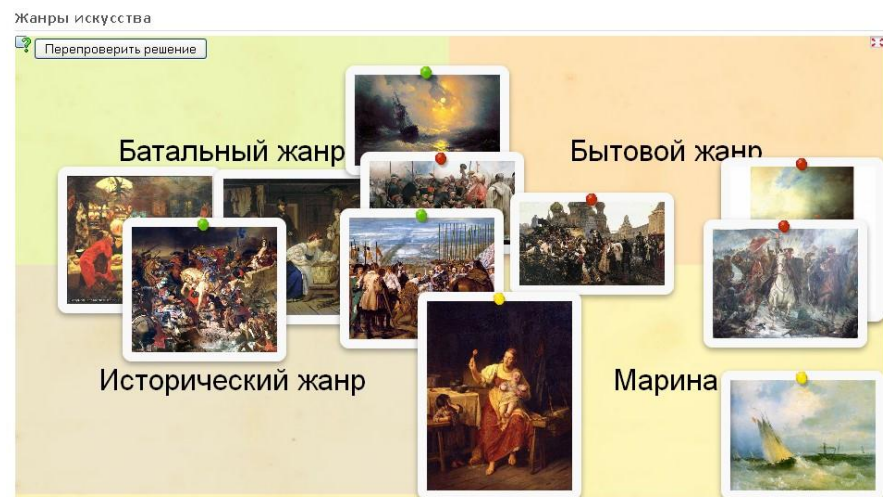
Применение в практике преподавания визуализированных задач дает возможность отойти от формально-логических схем и преподавать информацию на языке образов.

Рассмотрим некоторые приемы визуализации в курсе «Виртуальный художник». При изучении темы «Жанры живописи» возможно активизировать визуаль-но-познавательную деятельность учащегося посредством совместной работы на сервисе «ClassTools.net» составляя причинно-следственную диаграмму «Основные требования к натюрморту» (ссылка http://www.classtools.net/widgets/fishbone_7/BPtsi.htm).

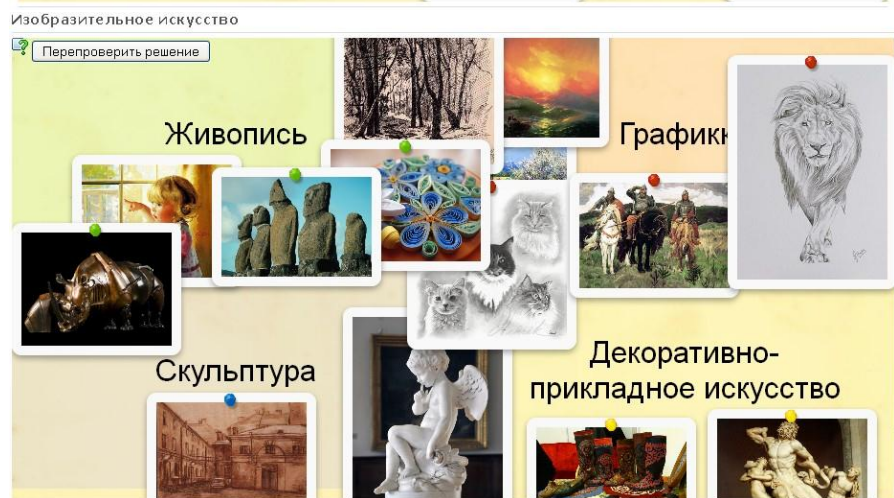


Или на сервисе интерактивных развивающих игр возможно предложить решить задание и/или создать подобное по аналогии:

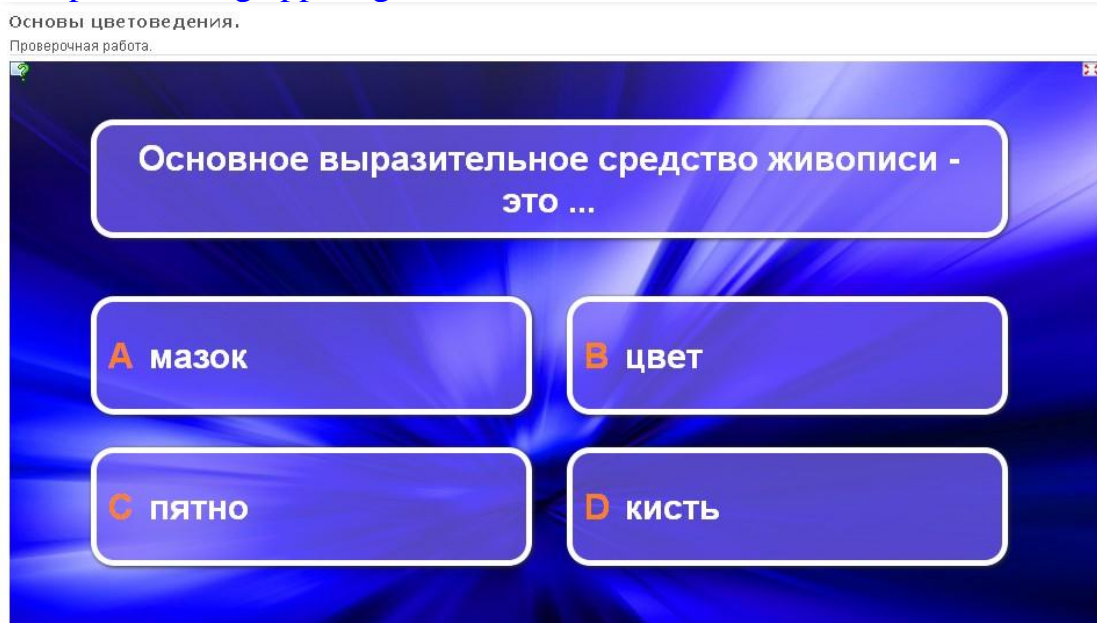
1 вариант:
ссылка на работу
педагога
<http://Learningapps.org/view142107>



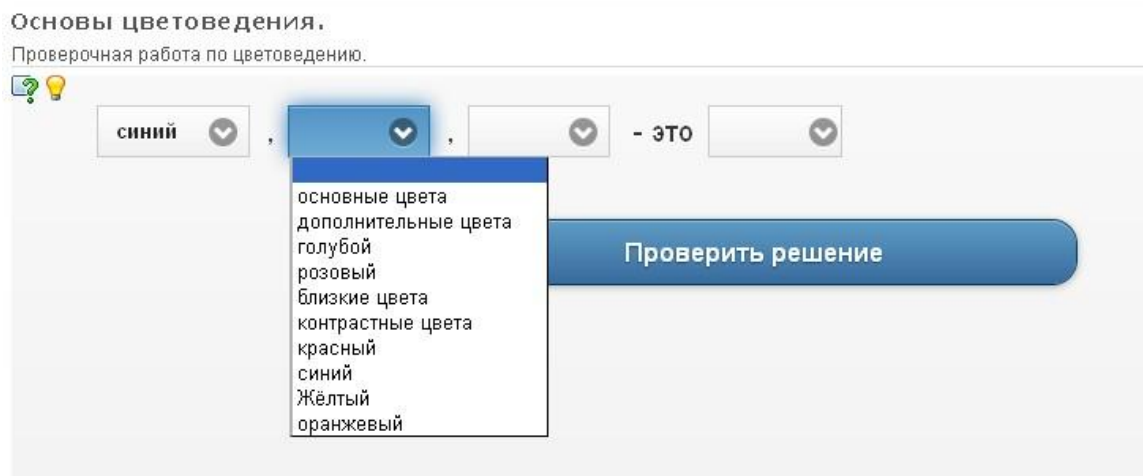
2 вариант:
ссылка на работу
учащегося
<http://LearningApps.org/view121432>



Визуализация может сочетаться и с игровыми технологиями, даже проверочную работу можно превратить в увлекательное соревнование. Ссылка на работу: <http://LearningApps.org/view103841>



2 вариант: ссылка на работу <http://LearningApps.org/view103728>



На занятии № 4 «Рисуем картины природы онлайн» можно актуализировать знания учащихся при помощи следующего визуального игрового задания: пейзажи



ссылка на работу: <http://LearningApps.org/view34685>

Любой современный урок требует, чтобы учащиеся расставляли приоритеты или выбирали из нескольких вариантов, может выиграть от использования инструмента мышления «Визуальное ранжирование». Учащимся предлагается лента времени – интерактивная хронологическая шкала, с иллюстрациями (ссылка на работу <http://LearningApps.org/view36283>), на которой необходимо расположить произведения искусства по времени их создания. А затем, при помощи инструмента «визуальное ранжирование» (http://www.classtools.net/education-games-php/priority_chart) расположить их в списке в порядке возрастания их значимости для современной жизни, аргументируя свою позицию.

более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.

Интерактивную работу можно применять и на уроках усвоения материала (после изложения нового материала), и на уроках по применению знаний, на специальных уроках, а также делать её вместо опроса или обобщения.

Рассмотрим алгоритм конструирования урока в рамках системно-деятельностного подхода.

Организационный момент в начале урока необходимо построить на творческой коммуникативной атаке, это может быть и нестандартный вход в урок, универсальный прием ТРИЗ, направленный на включение учащихся в активную мыследеятельность с первых минут урока.

Учитель начинает урок с противоречивого факта, который трудно объяснить на основе имеющихся знаний.

Отсроченная отгадка, универсальный приём ТРИЗ, направленный на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, который формирует умение анализировать и сопоставлять факты; умение определять противоречие; умение находить решение имеющимися ресурсами.

1 вариант приема. В начале урока учитель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом. 2 вариант приема Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие.

Удивляй – универсальный приём, направленный на активизацию мыслительной деятельности и привлечение интереса к теме урока. Формирует умение анализировать; умение выделять и формулировать противоречие.

Учитель находит такой угол зрения, при котором даже хорошо известные факты становятся загадкой.

Фантастическая добавка – универсальный приём, направленный на привлечение интереса к теме урока. Прием предусматривает перенос учебной ситуации в необычные условия или среду. Можно перенестись на фантастическую планету; изменить значение какого-то параметра, который обычно остается неизменным; придумать фантастическое животное или растение; перенести литературного героя в современное время; рассмотреть привычную ситуацию с необычной точки зрения.

Необъявленная тема – универсальный приём ТРИЗ, направленный создание внешней мотивации изучения темы урока. Данный прием позволяет привлечь интерес учащихся к изучению новой темы, не блокируя восприятия непонятными терминами. При реализации курса «Виртуальный художник» возможно предложить следующий вариант применения данного приема: учащемуся предлагается самостоятельно сформулировать тему занятия, собрав пазлы (<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3c8f7feefddf>). К данному сервису возможно вернуться в конце занятия, предложив учащемуся создать свою интерактивную игру из авторского рисунка.

Процесс организации работы на нем прост:

Регистрация – присутствует, но не обязательна.

Особенность – требует приложения Java (если Java на вашем компьютере не установлено, то сервис вам предложит установить его).

1. Заходим по ссылке <http://www.jigsawplanet.com>

2. Создание без регистрации – жмем **Create**



3.

The image shows the 'Create Puzzle' form on the Jigsaw Planet website. It has several fields and options: 'Image' with a preview and 'Обзор...' button; 'Name' field; 'Pieces' slider from 'Easy' to 'Hard' with 'Pieces: 35' shown; 'Shape' selection with various puzzle piece icons; a 'Rotation' checkbox with a note 'Если хотите, чтобы в пазле элементы можно было поворачивать, то ставите галочку.'; and a 'Tags' field with a description. At the bottom are 'Create' and 'Cancel' buttons, with 'Create' circled in blue and labeled 'Нажимаем'.

E-mail **Embed** Facebook Twitter



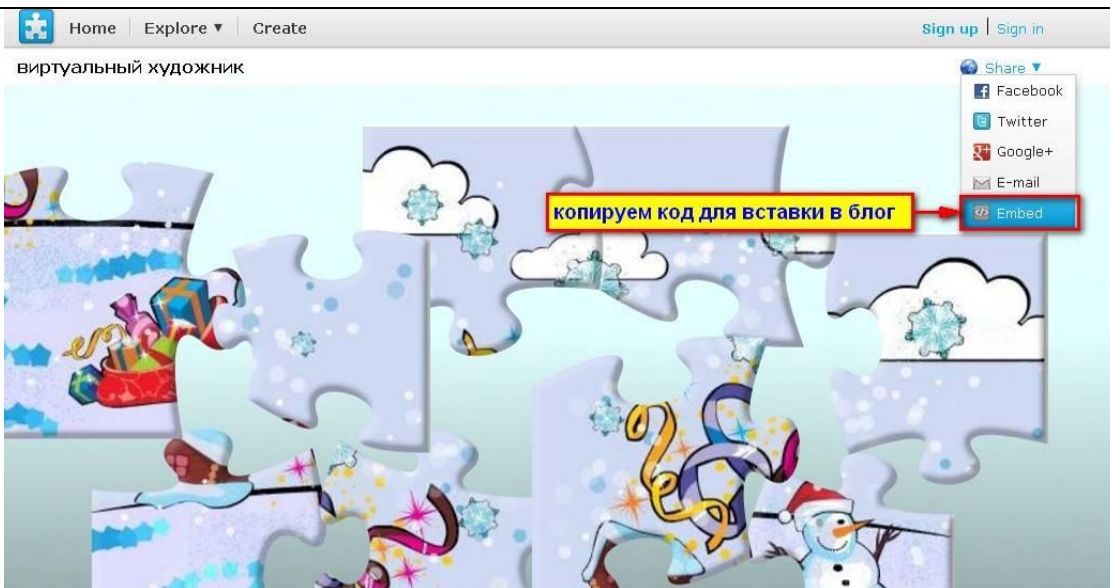
Мультишки

Ссылка на пазл или
внедрить в блог (на сайт)

Собрать пазл

Play Back

4.



5.

6. Просматриваем готовую работу.



Актуализация знаний

Чаще всего актуализацию знаний учащихся в начале урока учитель проводит либо в виде опроса, либо в виде проверочной самостоятельной работы, либо призывами «вспомнить», «подумать», «предложить».

Однако наиболее эффективными способами могут стать приемы и техники ТРИЗ и ТРКМ. Например: тема занятия «Рисунки в жизни человека», актуализировать знания учащихся по теме урока можно следующим универсальным приемом технологии ТРИЗ, который способен увлечь и маленьких, и взрослых; ставит учащихся в активную позицию. Применение его в уроке формирует следующие универсальные учебные действия:

- умение связывать разрозненные факты в единую картину;
- умение систематизировать уже имеющуюся информацию;
- умение слушать и слышать.

Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного героя, историческое лицо и др.). Учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами: «да», «нет», «и да и нет». В нашем курсе предполагается использование интерактивных сервисов и программ, поэтому данный прием может выглядеть так:



http://www.classtools.net/widgets/dustbin_8/BgRdw.htm

Изучение нового материала

Выбор формы изучения нового материала на уроке зависят от многих факторов: особенностей и уровня подготовки детей, особенностей предмета, особенностей темы, возможностей и технического оснащения кабинета, мастерства учителя.

Многолетний опыт педагогов-экспериментаторов показал, что даже в самых «безнадежных», «неинтересных» случаях можно найти прием, который позволит не просто ввести учащихся в новую тему, но и организовать их самостоятельную деятельность по изучению нового материала.

Лови ошибку Универсальный приём, активизирующий внимание учащихся.

Формирует:

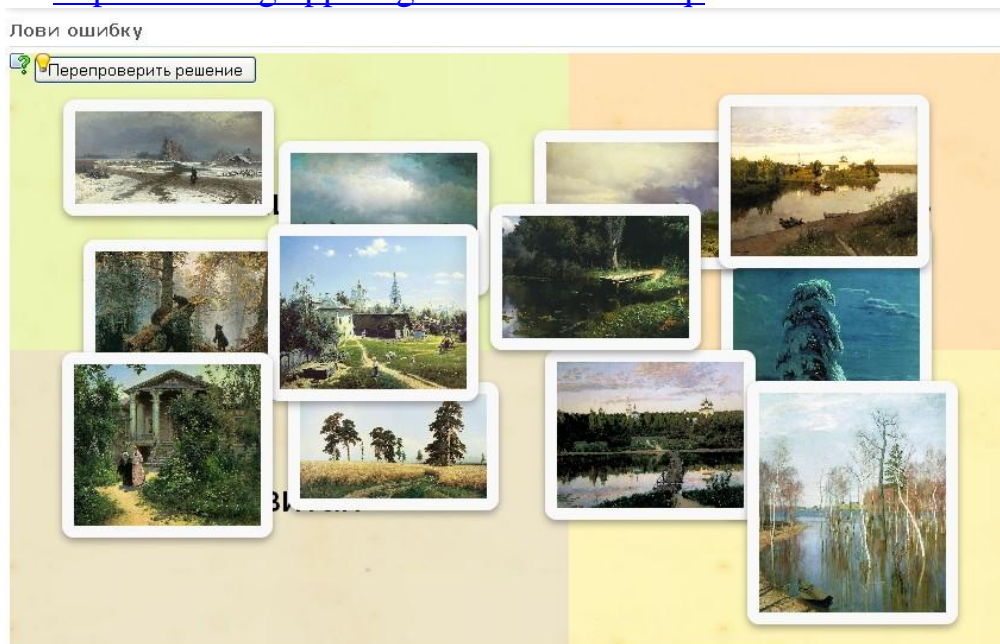
умение анализировать информацию;

умение применять знания в нестандартной ситуации;

умение критически оценивать полученную информацию.

Учитель предлагает информацию, содержащую неизвестное количество ошибок. Учащиеся ищут ошибку группой или индивидуально. Чтобы обсуждение не затянулось, заранее определите на него время.

Пример: тема занятия «Рисуем картины окружающего мира» (пейзаж в живописи и музыке). Для активизации внимания ученика, введения его в тему занятия возможно предложить выполнить следующее задание – «поймайте ошибку» – <http://LearningApps.org/watch?v=8d8narqt>.



или такой вариант <http://LearningApps.org/view31939>

Обсуждение и решение проблем

В большинстве случаев поиск решения проблемы происходит на этапе изучения нового материала. Однако умению решать проблемы необходимо учить, и не всегда это уместно и эффективно в том, случае, когда не хватает знаний. Представляется возможным отводить время на уроке для формирования умения решать проблемы и планировать свои действия по реализации

намеченного плана. С этой целью можно использовать приём «идеал». Это стратегия технологии развития критического мышления.

Стратегия позволяет формировать:

- умения определять проблему;
- умение находить и формулировать пути решения проблемы;
- умение выбирать сильное решение.

Пример.

Интересно в чем проблема? Необходимо сформулировать проблему. Лучше, если формулировка будет начинаться со слова «**Как**».

Давайте найдем как можно больше решений данной проблемы. Предлагаются все возможные способы и пути решения стоящей проблемы.

Есть ли хорошие решения? Выбираются из множества предложенных решений хорошие, эффективные.

А теперь выберем единственное решение. Выбирается самое сильное решение проблемы.

Любопытно, а как это будет выглядеть на практике? Планируется работа по претворению выбранного решения в жизнь.

Занятие «Рисуем на стене» – ответ на вопрос: «**Как** называются рисунки на стене?!». – Правильно, это граффити. Но, мы с тобой знаем, что нельзя портить красоту окружающего мира, города.... А рисовать на стене, так хочется! Выход есть! Сейчас мы с тобой научимся рисовать на стене, не выходя из дома. Причем ты можешь пригласить своих друзей, родных и близких тебе людей, так как это сервис позволяет работать в группе одновременно.

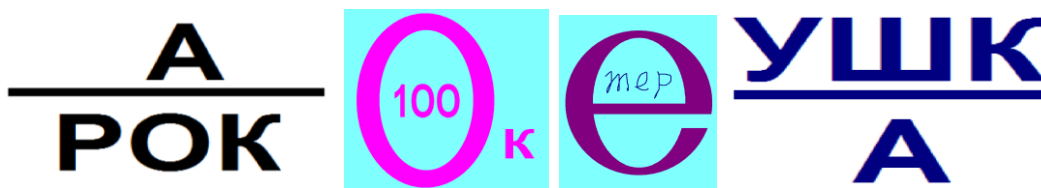
Решение учебных задач

Как правило для решения учебных задач на уроке отводится достаточно времени, чтобы организовать самостоятельную деятельность детей. На данном этапе было бы эффективно решать не только те задачи, которые разработаны авторами учебников. В настоящий момент не все современные учебники и задачки наполнены поистине учебными задачами, решение которых формирует универсальные действия школьников. Поэтому, учитель может использовать алгоритм разработки изобретательской или ситуационной задач с целью наполнения содержания урока заданиями, соответствующими требованиям системно-деятельностного подхода. А так же можно использовать иные педагогические приемы по организации самостоятельной деятельности учащихся.

Занятие 16 «Учимся рисовать загадки и ребусы» – Сегодня мы начнем урок с такого вопроса: «Любишь ли ты играть?», «В какие игры?», думаю наверняка в компьютерные.... Ну что же, игры бывают разные. Вот с игры мы и начнем наш урок. Да-да, не удивляйся, именно с игры, да не простой, а аркадной! Итак, проверим твои знания, по нашему курсу, все вопросы связаны с видами, жанрами, материалами изобразительного искусства (http://classtools.net/widgets/quiz_7/6TKsM.htm).

Все получилось?! Молодец! Но, ведь существует огромное количество самых разнообразных игр, которые ты можешь нарисовать самостоятельно при помощи уже известных тебе программ для визуализации. Посмотри внима-

тельно на примеры и попробуй их расшифровать, а заодно и понять как они созданы.



Контроль знаний, обратная связь

Контроль знаний можно осуществлять как традиционной форме – контрольная работа, зачет, письменный опрос, диктант, сочинение, тестирование; так и с использованием стратегий ТРИЗ.

Наибольший эффект на данном этапе можно получить:

- если предложить учащимся на выбор несколько заданий разного уровня;
- если использовать нетрадиционные формы проведения контроля;
- если включить в проверочную работу задания, которые обозначат границы применения имеющихся знаний, приоткроют новые возможности и неизвестные пока знания.

Рассмотри приемы, которые позволяют осуществить обратную связь и контроль знаний: метод интеллект-карт и прием «рюкзак».

Интеллект-карты как способ работы с информацией появились в начале 70-х годов прошлого века. Англичанин Тони Бьюзен, тщательно изучив опыт мышления лучших умов человечества, таких как Леонардо да Винчи, Альберт Эйнштейн, Томас Эдисон, Джеймс Джойс и др., пришел к выводу, что эти гении максимально использовали все ментальные способности своего мозга. Соединив опыт, накопленный лучшими умами человечества с достижениями современной психологии в области памяти и мышления, Бьюзен разработал технологию мышления и запоминания информации, которую он назвал «интеллект-карты» («mind maps»). Метод «интеллект-карт» является графическим отображением естественных процессов мышления, в котором задействованы все перечисленные ранее ментальные способности.

Суть этой методики состоит в визуализации – сопровождении мыслительного процесса рисованием блок-схем, которые фиксируют все новые мысли, заключения и переходы между ними. При этом начинает активнее работать обычно заторможенное правое полушарие мозга, и становится сильнее интуиция – функция мышления, локализованная именно в этом полушарии. Картоиды помогают представлять идеи и концепции в ясной, привлекательной и убедительной форме, давать целостное видение, способствовать пониманию и генерации идей.

Интеллект-карты дают быстрый и полный обзор большой темы (сферы, проблемы, предмета); позволяют эффективно структурировать и обрабатывать информацию; мыслить, используя весь свой творческий и интеллектуальный потенциал.

В нашем курсе можно предложить учащимся (совместно с педагогом) создать интеллект-карту на следующие темы: «Моя семья», «Мои друзья», «У нас скоро праздник», «Мои домашние питомцы», «Мир моих увлечений», «О



России с любовью», «У природы нет плохой погоды», «У лукоморья дуб зеленый...», «По дорогам любимых сказок....».

Приём «Рюкзак» позволит зафиксировать свои продвижения в учебе, а также, подвести итоги после изучения раздела или целого курса. В рюкзаке фиксируется успех с обязательным конкретным примером.

Пример: я научился создавать плеейкасты, я знаю что такое граффити, я умею рисовать ребусы....., я разобрался в, я наконец-то запомнил.....

Формирование умения задавать вопросы

Умение задавать вопросы является одним из необходимых в жизни каждого человека. Учиться задавать вопросы можно на разных этапах урока. Главное, раскрыть учащимся многообразие видов вопросов и способов формулирования. С этой целью можно использовать как «Ромашку вопросов Блума», так и авторские педагогические приемы.

Приём «Ромашка» Блума состоит из шести лепестков, каждый из которых содержит определенный тип вопроса. Таким образом, шесть лепестков – шесть вопросов.

Например, *простые вопросы* – вопросы, отвечая на которые, нужно назвать какие-то факты, вспомнить и воспроизвести определенную информацию: «Что?», «Когда?», «Где?», «Как?»; *уточняющие вопросы* обычно начинаются со слов: «То есть ты говоришь, что...?», «Если я правильно понял, то ...?», «Я могу ошибаться, но, по-моему, вы сказали о ...?». Целью этих вопросов является предоставление учащемуся возможностей для обратной связи относительно того, что он только что сказал. Иногда их задают с целью получения информации, отсутствующей в сообщении, но подразумеваемой; *интерпретационные (объясняющие) вопросы* начинаются со слова «Почему?» и направлены на установление причинно-следственных связей. «Почему листья на деревьях осенью желтеют?». Если ответ на этот вопрос известен, он из интерпретационного «превращается» в простой. Следовательно, данный тип вопроса «срабатывает» тогда, когда в ответе присутствует элемент самостоятельности. *Творческие вопросы* содержат частицу «бы», элементы условности, предположения, прогноза: «Что изменилось бы ...», «Что будет, если ...?», «Как вы думаете, как будет развиваться сюжет картины после...?». *Оценочные вопросы* направлены на выяснение критериев оценки тех или иных событий, явлений, фактов: «Почему что-то хорошо, а что-то плохо?», «Чем один урок отличается от другого?», «Как вы относитесь к поступку главного героя?» и т.д. *Практические вопросы* направлены на установление взаимосвязи между теорией и практикой: «Как можно применить ...?», «Что можно сделать из ...?», «Где вы в обычной жизни можете наблюдать ...?», «Как бы вы поступили на месте героя этой картины?».

Рефлексия

В практике организации рефлексии насчитывается большое количество приемов. При организации рефлексии важно помнить, что приемы следует

разнообразить, каждому приему свое место в предмете и теме урока, рефлексия проводится не для учителя, не для логического завершения урока, а для ученика. Рассмотрим два приема – синквейн и хайку.

Синквейн это стихотворение из пяти строк, в котором автор выражает свое отношение к проблеме:

- 1 строка – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;
- 2 строка – два прилагательных, характеризующих ключевое слово;
- 3 строка – три глагола, показывающие действия понятия;
- 4 строка – короткое предложение, в котором отражено авторское отношение к понятию;
- 5 строка – резюме: одно слово, обычно существительное, через которое автор выражает свои чувства и ассоциации, связанные с понятием.

Составление синквейна – индивидуальная работа, можно включить синквейн и в домашнее задание, тогда при проверке учитель оценит, насколько верно поняли учащиеся смысл изученного материала.

Примеры:

Искусство

Литературное, словесное.

Радует, живет, вдохновляет.

Помогает человеку познать мир.

Мир

Искусство

Художественное, изобразительное

Выражает, воспитывает, восхищает.

Ведет человека к духовной культуре.

Добро

Искусство

Музыкальное, звуковое

Возвышает, очищает, лечит.

Несет добро и свет людям.

Красота.

Хокку (хайку) – «начальные стихи», жанр японской поэзии (возник в XV в.), нерифмованное трёхстишие из 17 слогов (5+7+5) на комические, любовные, пейзажные, исторические и другие сюжеты. Генетически связан с танка. Отличается простотой поэтического языка, свободой изложения. Прием заключается в следующем: первыми двумя строчками описывается некое явление, а третьей строчкой подводится какой-то итог сказанному, часто неожиданный. Художественная форма рефлексии.

Пример: тема занятий «Рисуем картины окружающего мира». В качестве рефлексии на одном из занятий можно предложить написать «хокку»:

Осенний лист

Опять вспорхнул на ветку,

То бабочка была.

Важные выводы: уроки художественного творчества с включением интерактивных методов и приемов имеют практическую направленность. Интерактивное обучение представляет собой субъект-субъектное взаимодействие участников обучения, т. е. это процесс последовательного взаимодействия учителя и учеников, направленное на усвоение нового материала. Отличительной особенностью интерактивного обучения является то, что полученные знания, информация применяется сразу же на уроке. Главная функция учителя заключается в организации и стимулировании учебного процесса, направленного на развитие личности ученика. Общение между участниками процесса обучения имеет личностно-ориентированный характер, которому присущи открытость личности учителя, установка на сотрудничество, общую деятельность и индивидуальную помощь.

Организация интерактивного обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, применение ролевых игр, общее решение проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей ситуации. Оно эффективно содействует формированию навыков и умений, выработке ценностей, созданию атмосферы сотрудничества, взаимодействия.

Характерные черты интерактивного обучения.

1. Каждый ученик принимает участие в постановке цели и задач обучения (вначале урока учитель совместно с учеником определяет, выясняет ожидания от урока, т.е. прогнозирует результат совместной деятельности на уроке).
2. Построение обучения как развязывание серии взаимосвязанных проблемных ситуаций.
3. Преобладает индивидуальная форма работы на уроке.
4. Опора на ученический опыт и минимальное знание по теме.
5. Открытость (незавершённость) обучения, отсутствие раз и навсегда определённого решения.
6. Сотрудничество различных уровней (учитель – ученик, учитель – группа, ученик – ученик, ученик – группа).
7. Быстрая обратная связь – ученик видит реакцию учителя, может проконсультироваться в какой-либо момент обучения.
8. Эмоциональный подъём, психологический комфорт, раскованность.
9. Диалог – основной элемент обучения. Во время диалогового общения ученики учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа различных источников информации, ученики сравнивают альтернативные взгляды, принимают продуманные решения, участвуют в дискуссиях, общаются с другими людьми. Для этого на уроке организовывается индивидуальная, парная или групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые и симуляционные игры.

Современные образовательные результаты могут быть полноценно сформированы только в новой модели информационной образовательной среды, в которой планируют, осуществляют свою деятельность и фиксируют результаты учителя и учащиеся. Следовательно, специфика педагогического обеспечения конструирования информационной образовательной среды состоит в реализации обновленного содержания, методов и средств обучения для

достижения требуемых современных образовательных результатов (личностных, метапредметных и предметных).

В этих условиях сущность информационной образовательной среды определяется ориентацией на достижение образовательных результатов, формулируемых в терминах компетенций учащихся, что нацеливает на деятельностный характер содержания образования. Требования к организации обучения в логике системно-деятельностного подхода и образовательным результатам, рассматриваемым с точки зрения развития мотивационных (ценностные ориентации, образовательные потребности), операциональных (универсальные и предметные учебные действия), когнитивных (знания, специальные умения и навыки) ресурсов личности – главный фактор отбора содержания и разработки программы деятельности учителя и учащихся. Таким образом, содержание образования рассматривается как единство знаний, деятельности и развития учащихся.

Апробация и внедрение технологий деятельностного подхода длительный и трудоемкий процесс, который сопровождается кругом проблем, связанных с организацией учебной деятельности, направленной на самообразование и саморазвитие каждого ученика.

Использование любой технологии ограничено либо особенностями учебного предмета, либо материально-техническими проблемами, либо неготовностью учителя сменить роль ведущего, управляющего на роль менеджера, партнера в образовательном процессе.

Многолетний опыт апробаций и внедрения технологий компетентностно-ориентированного подхода показал, что первые шаги учитель-экспериментатор начинает с организации урока в контексте той или иной технологии.

Переход на ФГОС требует от учителя не только знания и понимания основных принципов системно-деятельностного подхода в образовании, но и активных действий по его внедрению в учебный процесс.

Поможет освоить интерактивные технологические приемы этот замечательный сайт «Конструктор урока» (<https://sites.google.com/site/konstruktoruroka/>) Селиховой Татьяны Юрьевны (<http://wiki.pippkro.ru/index.php>). Обратите внимание на вкладку сайта «Таблица-конструктор» (<https://sites.google.com/site/konstruktoruroka/wi-fi>), где раскрывается сущность интерактивных методов и приводятся примеры.

Литература

1. Letopisi.Ru <http://letopisi.ru/>
2. Андреева Е.В., Лелюх С.В., Сидорчук Т. А., Яковлева Н.А.. Творческие задания Золотого ключика. / <http://www.trizminsk.org/e/prs/233021.htm>
3. Загашев И.О., Заир-Бек С.И. Критическое мышление. Критическое мышление: технология развития. – СПб: Альянс-Дельта, 2003.
4. Интеллект-карты <http://www.mind-map.ru/>

5. Информационный банк современного учителя – <http://www.kmspb.narod.ru/posobie/insert.htm>
6. Летние школы НооГен: образовательный экстрим. – М.: Эврика, 2005.- 240 с.
7. Лебедева М.Б. Материалы тренинга по формирующему оцениванию
8. Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества. <http://www.openclass.ru/wiki-pages/28430>
9. Приемы технологии РКМ <http://www.kmspb.narod.ru./posobie/priem.htm>
10. Пинская М.А. Формирующее оценивание: оценивание для обучения. Практическое руководство для учителей
11. Развитие творческого мышления <http://www.superidea.ru/>
12. ТРИЗ задачник <http://www.trizland.ru/>
13. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» – <http://festival.1september.ru/articles/513374/>
14. Ширяева В.А. ТРИЗ-педагогика менеджеру современной школы. – М.,: Сентябрь, 2008. <http://www.mind-map.ru/?s=29>
15. Электронное периодическое издание «Эффективные образовательные технологии». Выпуск 1. 2008 г. Главный редактор, д.п.н. профессор Гузеев В.В. Дистанционные технологии и обучение.
14. Системно-деятельностный подход на уроке <https://sites.google.com/site/konstruktoruroka/ob-avtore>