

ИКТ для  
инновационной и  
экспериментальной  
деятельности в  
образовании

**Педагогическая технология** есть продуманная во всех деталях модель совместной учебной и педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.

Под **педагогической технологией** понимаем упорядоченную совокупность действий, операций и процедур, инструментально обеспечивающих достижение прогнозируемого результата в изменяющихся условиях педагогического процесса.

**Педагогическая технология** есть комплексная интегративная система, включающая упорядоченное множество операций и действий, обеспечивающих педагогическое целеопределение, содержательные, информационно-предметные и процессуальные аспекты, направленные на усвоение систематизированных знаний, приобретение профессиональных умений и формирование личностных качеств обучаемых, заданных целями обучения.

Педагогические технологии могут быть **традиционными** и **инновационными**.

**Инновационные педагогические технологии** - это нетрадиционные педагогические технологии, разрабатываемые в связи с появлением новых информационных технологий, новых методов и приемов обучения, с целью создания наиболее благоприятных психолого-педагогических условий для активизации и реализации лучших свойств и саморазвития личности ребенка и повышения эффективности учебного процесса.

***Мы получим реальную отдачу,  
если учиться в школе будет  
увлекательно и интересно.***

***Д. Медведев.***

Исследовательская  
технология.  
Метод проектов

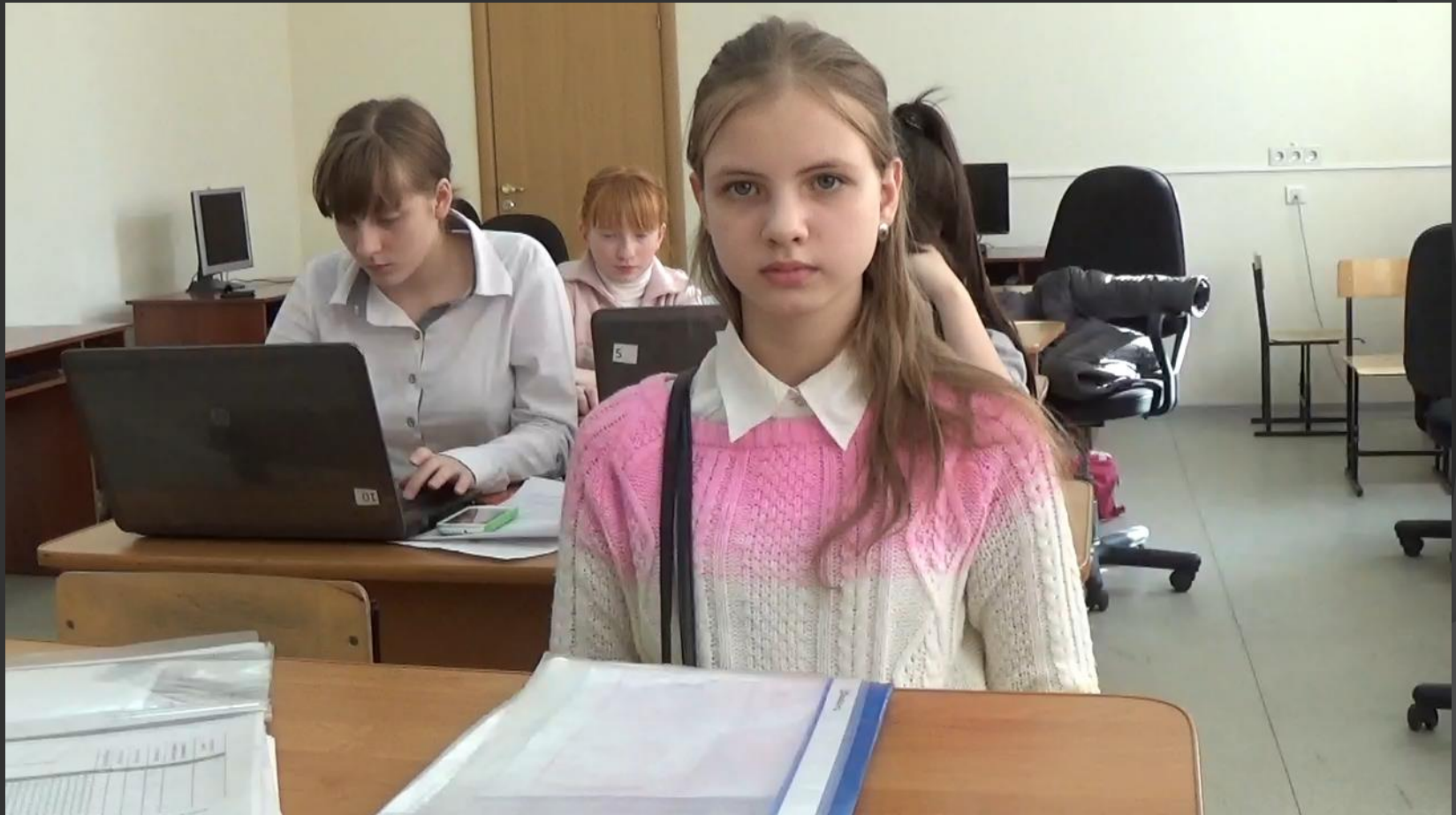
*Нет законченных исследований, есть законченные исследователи, которым уже не приходят в голову никакие мысли.*

*В. Я. Александров*



*Только в конце работы становится ясно, с чего надо было начать.*

*Блез Паскаль*



*Мне занятия приносят пользу, потому что . . .*



# Квесты

## Используйте целый набор инструментов



### Веб-квесты «Выберись из комнаты»

Увлекательное обучение с помощью образовательных веб-квестов!

Создать игру



### Интеллектуальная игра «Твоя Викторина»

Проведите урок с помощью популярного и эффективного формата игр – викторины!

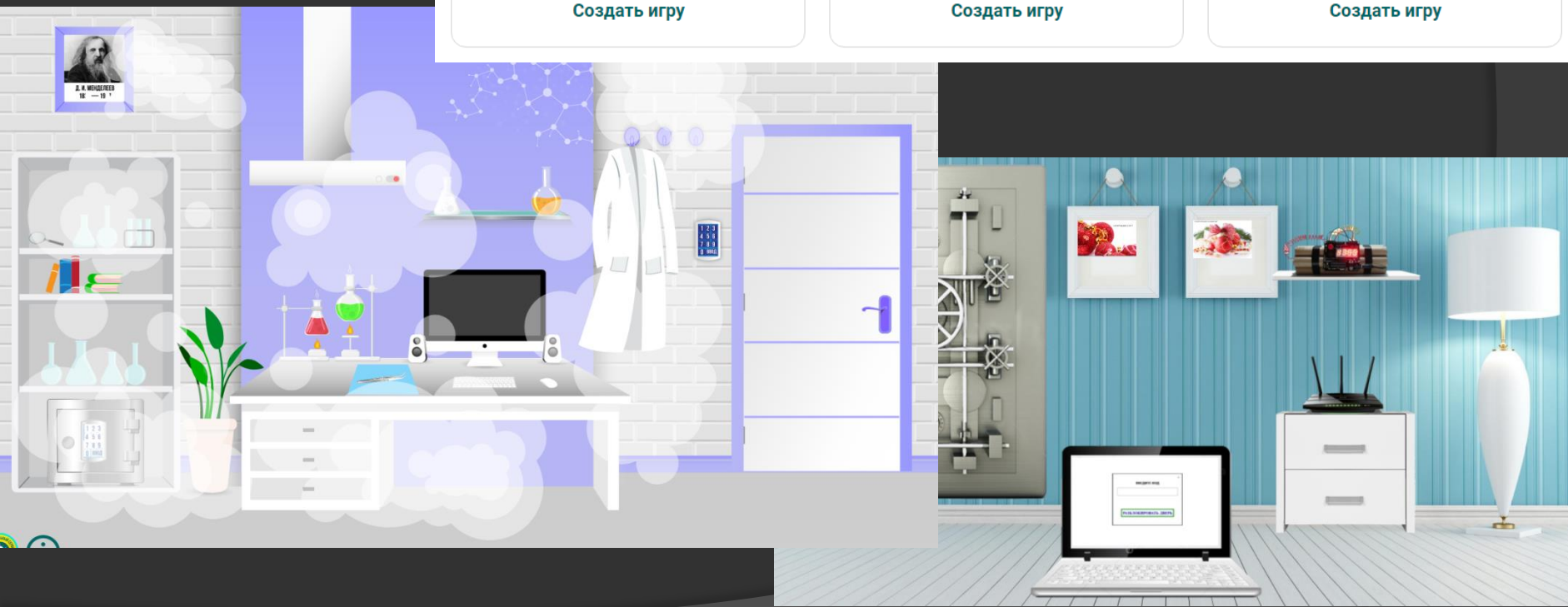
Создать игру



### Терминологическая игра «Объясни мне»

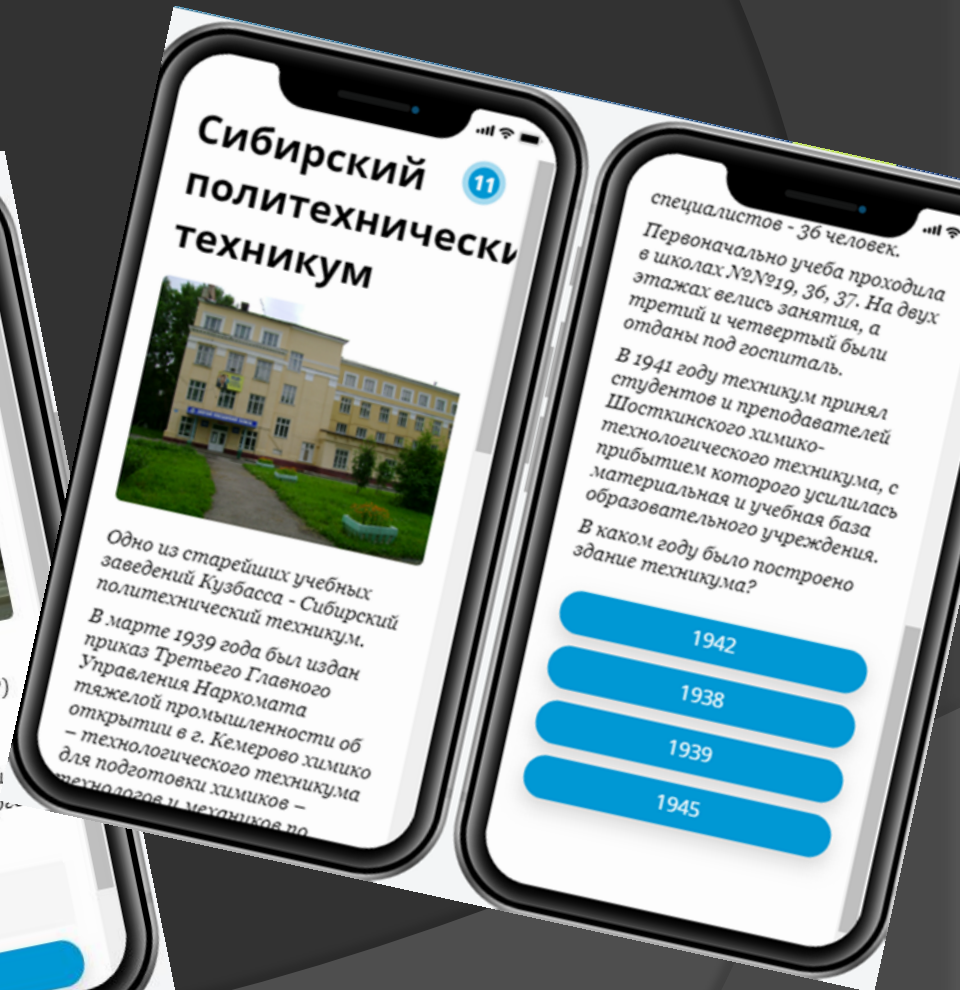
Думаете, как лучше преподнести или повторить изученные термины? Выбирайте этот инструмент!

Создать игру



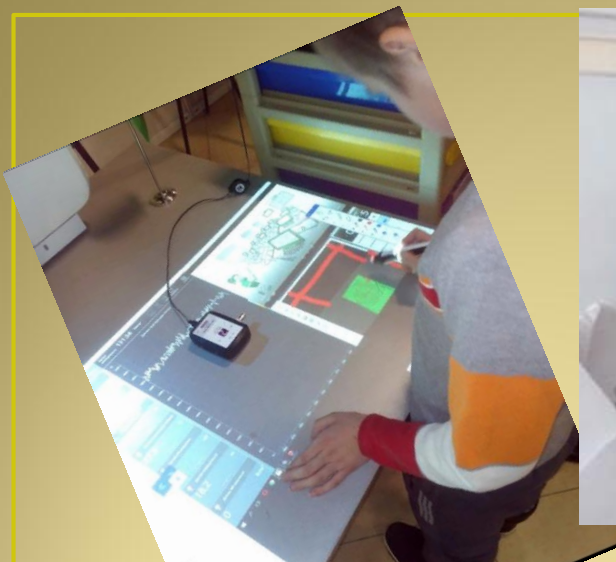


# Мобильные экскурсии



**Федеральная  
экспериментальная площадка  
«Вопросы интеграции содержания  
учебных предметов  
«Математика» и «Информатика»**

# Игровая технология



Появилась информация, что в 82 школе спрятан КЛАД. Для его поиска необходимо собрать монеты. Монеты вы сможете обменять на клад у Хранителя клада. Вам нужно выполнить 5 заданий. Вперед!

**ЗАДАНИЕ 3**  
Третье задание будет очень сложным. В школе повесили объявление, в котором РОВНО 5 раз написано слово МАТЕМАТИКА (в любом падеже). Так вот – на обратной стороне написано, где монеты.

**ЗАДАНИЕ 5**  
Как вы близки к кладу!  
Последнее задание... Найдите в школе комнату, в которой больше всего учебников по математике, задание там. Выполните его и запишите ответ.





# Дистанционное обучение



## СЕРТИФИКАТ

**МБОУ СОШ № 82**


г. Кемерово, регион Кемеровская область

входит в ТОП лучших школ РФ, реализующих инновационную деятельность с применением цифрового образовательного ресурса "ЯКласс" по итогам 2017-2018 учебного года

Место по РФ: 837 из 14227, по региону: 8.

10.05.2018  
№ серт. ЯК 5100518



  
Директор ООО ЯКласс  
Валерий Никитин





# Интерактивная технология



# Портфолио

# Инновационный проект «Развитие цифровых компетенций педагогов в условиях реализации ФГОС»



Сроки реализации инновационного проекта: декабрь 2019 г. – декабрь 2021 г.  
МБОУ «СОШ №82»

Актуальность развития цифровых компетенций педагогов продиктована

- федеральными проектами в составе национального проекта «Образование»;
- профессиональным стандартом педагога;
- ФГОС.

Под **цифровой компетентностью** педагога мы понимаем *эффективное применение цифровых инструментов, готовых программно-методических комплексов, создание цифровых ресурсов, позволяющих проектировать решение педагогических проблем и практических задач, готовность к ведению дистанционной образовательной деятельности, ведение школьной документации на электронных носителях.*

Выделяем 3 уровня цифровой компетентности педагогов: пользователя (офисные приложения, ЭЖ (смарт-уроки), уверенного пользователя (тренажеры, Google и т.д), продвинутого пользователя (онлайн-курсы, дополненная реальность..)

# **Цель – создание организационно-методических условий для развития цифровых компетенций педагогов в условиях реализации ФГОС.**

Задачи:

1. Создать систему методического сопровождения профессионального развития педагогов в вопросах разработки и использования цифровых технологий в образовательной деятельности.
2. Разработать диагностический инструментарий по оценке уровня владения педагогами цифровыми компетенциями и применения цифровых инструментов в образовательной деятельности.
3. Разработать цифровые инструменты, способствующие повышению эффективности обучения и воспитания.
4. Разработать методические рекомендации по развитию цифровых компетенций педагогов ОО в условиях реализации ФГОС.

## Задача

1. Создать систему методического сопровождения профессионального развития педагогов в вопросах разработки и использования цифровых технологий в образовательной деятельности.

## Мероприятия по выполнению задачи

1. Изучение нормативных документов, методик и инструментов.
2. Формирование рабочей группы по внедрению проекта, создание лабораторий, определение направлений инновационной деятельности, механизмов стимулирования наставников и участников проекта.
3. Стратегическая сессия «Цифровизация как запрос от государства к образовательному учреждению».
3. Мастер-классы по использованию ЦОР.
4. Конкурс цифровых образовательных продуктов
5. Курсовая подготовка вне ОО для освоения цифровых компетенций уровня продвинутого пользователя
6. Формирование цифрового портфолио педагога, учащихся, класса, ОО.

Задача	Мероприятия по выполнению задачи
--------	----------------------------------

2. Разработать диагностический инструментарий по оценке уровня владения педагогами цифровыми компетенциями и применения цифровых инструментов в образовательной деятельности

1. Разработка опросников, контрольно-измерительных материалов, кейсов по владению педагогами цифровыми компетенциями.
2. Апробация диагностического инструментария владения цифровыми компетенциями педагогов (первичная, итоговая)
3. Разработка планов самообразования педагогов на основе выявленных дефицитов
4. Разработка форм получения обратной связи о применении педагогами цифровых инструментов.
5. Разработка критериев эффективности применения цифровых инструментов.
6. Разработка методических рекомендаций по развитию цифровых компетенций педагога на основе выявленных профессиональных дефицитов



Задача	Мероприятия по выполнению задачи
<p>3. Разработать цифровые инструменты, способствующие повышению эффективности обучения и воспитания.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Создание и пополнение банка цифровых продуктов.</li><li>2. Формирование цифрового досье образовательных результатов учащихся в диагностических процедурах</li><li>3. Создание методических рекомендаций по применению цифровых инструментов в обучении.</li><li>4. Создание методических рекомендаций по использованию соцсетей, мессенджеров в воспитательной работе.</li></ol>

Задача	Мероприятия по выполнению задачи
<p>4. Разработать методические рекомендации по развитию цифровых компетенций педагогов ОО в условиях реализации ФГОС</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Участие в форумах, в педагогических конференциях, в конкурсах. профессионального мастерства</li><li>2. Публикации из опыта работы.</li><li>3. Итоговый педсовет «Образование в цифровую эпоху».</li></ol>

## Планируемые результаты

Цифровые инструменты	На 1 октября 2019 г. применяют в работе, чел.	%	К декабрю 2021 г. получают навыки применения в работе, чел.	%
<u>уровень пользователя</u> (офисные программы, социальные сети, образовательные порталы (Учи.ру, Решу ВПР, Сдам ОГЭ и пр.), электронный журнал (смарт-уроки)	42 30 22 9	60	55 45 45 40	100
<u>уровень уверенного пользователя</u> (онлайн-конструктор учебных тренажеров (e-treniki), Google-таблицы, документы, презентации, Google – формы, опросы, сетевой проект (участие), test pad online, Learning Apps, презентации в сети интернет, доска объявлений Padlet)	8 12 10 5 2 1 2	20	30 30 30 15 15 10 10	50
<u>уровень продвинутого пользователя</u> (разработка онлайн-курса, сетевого проекта, дополненная реальность и пр.)	2 0	4	10 5	15

Применение инновационных технологий помогает учителю профессионально развиваться, с другой же стороны новая методика может при неправильном применении привести к слабым результатам учащихся, а также к кризису профессиональной деятельности педагога.

**СПАСИБО!**