Утверждаю

Директор МБОУ «СОШ № 33»

Г. Чебоксары

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.В.Григорьева

Приказ от 16.09.2021 № 414

**План работы по внедрению эффективных педагогических технологий**

**в 2021-2022 учебном году в МБОУ «СОШ № 33» г. Чебоксары**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование технологий | Цели применения | Компетенции, на формирование которых направлено использование технологий | Прогнозируемый результат (указать конкретные показатели) | Эффективность использования (заполняется в конце года) |
|  | Технология интерактивного тестирования «Plickers». | Научная новизна заключается в простоте и удобстве технологии интерактивного тестирования «Plickers»: упрощённая форма обратной связи между учителем и учеником, а также то, что игровая форма вносит разнообразие в рутинность уроков.  | Работа с мобильным приложением сокращена по времени до минимума — получение результата опроса происходит на занятии, не требует длительной проверки и наличия смартфонов или компьютеров у обучающихся. | Практическая значимость исследования определяется возможностью использования полученных результатов работы в повседневной деятельности учителей и обучающихся.Приложение мгновенно отобразит статистику класса, и, исходя из этого, можно переходить к следующему вопросу или остановиться на прежнем. Это позволяет определить, кто из учеников не понял тот или иной вопрос в режиме реального времени. |  |
|  |  Использование интерактивных модулей приложения LearningApps.org | [LearningApps.org](http://learningapps.org/) - приложение для создания интерактивных заданий разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр, совершенно несложный в освоении.В [LearningApps.org](http://learningapps.org/) можно работать самостоятельно - создавать задания, а можно по заданию учителя - выполняем задания, подготовленные учителем, результаты выполнения заданий отражаются в аккаунте учителя.  | Для создания дидактических материалов в соответствии с личными педагогическими замыслами и особенностями учащихся. Основная идея данных интерактивных заданий – обучающиеся могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что также способствует формированию их познавательного интереса к определенной учебной дисциплине. | Применение на уроках интерактивного приложения LEARNING APPS.org:* способствует повышению уровня учебной мотивации и развитию познавательных интересов учащихся;
* позволяет обеспечить реализацию принципа наглядности при изучении учебного материала;
* способствует развитию у учащихся навыков самостоятельной работы, навыков самоконтроля и самоанализа;
* обеспечивает повышение качества усвоения учебного материала.
 |  |
|  | Технология развития ассоциативно-образного мышления | Способствует развитию у учащихся музыкальных потребностей и вкуса.  | Помогает освоить язык музыки, сравнивая с другими видами искусств | Помогает снять умственную перегрузку, внимание детей повышается. |  |
|  | Технология проблемного обучения | Создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями  | Технология проблемного обучения открывает возможности для индивидуализации обучения, способствует активному приобретению знаний, развитию познавательного интереса учащихся. Несет элементы творческого, исследовательского подхода, способствует формированию самостоятельности и творческой активности.  | В ходе проблемного обучения ученики включаются в активную интеллектуальную и практическую деятельность. У учащихся формируются интеллектуальные умения: восприятие объектов, наблюдение, воображение, анализ, классификация, доказательство и др., а также творческие умения: способность видеть проблемы, ставить вопросы, искать решения.  |  |
|  | Креативные технологии по сингапурской методике | Важная особенность сингапурской технологии заключается в том, что новый учебный материал дети осваивают самостоятельно. Каждый из них может побыть как в роли ученика, так и в роли учителя. | Сингапурская методика обучения представляет собой набор тезисов и формул, называемых структурами, из которых, как из кубиков ЛЕГО, строится урок. Соединять их друг с другом можно в любой последовательности. Каждая структура имеет жесткие рамки и собственное название | В ходе использование данной технологии у обучающихся повысилась учебная и познавательная мотивация, снизился уровень тревожности учащихся. Дети учатся с удовольствием. У них выработалась адекватная самооценка. Учащиеся чаще начали проявлять инициативу при поиске способов решения задачи. Улучшался психологический климат в классе.  |  |
|  | Проектно-иссследовательская технология |  Стимулирование интереса детей к обучению через организацию их самостоятельной деятельности, постановки перед ними целей и проблем, решение которых ведёт к появлению новых знаний и умений. | Формирование поисковой деятельности обучающихся, формирование личности и развитие их творческих способностей. Участие школьников в научно-практических конференциях разного уровня. | Обеспечивает возможность обучающихся самостоятельно работать над целеполаганием, планировать, контролировать и оценивать свою работу. |  |
|  | Технологии дистанционного обучения с применением электронных средств обучения (использование ZOOM)  | При пандемии, карантине или с детьми с ОВЗ  | Овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных технологии, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты | Выполнение учебной программы, освоение учебного материала |  |
|  | Здоровьесберегающие технологии | Становление осознанного отношения ребёнка к здоровью и жизни человека, накопление знаний о здоровье и развитие умения оберегать, поддерживать и сохранять его, | Обретение валеологической компетентности, позволяющей школьнику самостоятельно и эффективно решать **задачи** здорового образа жизни.. | Профилактика переутомления |  |

 Директор Л.В.Григорьева

21.09.2021г

Исполнитель Фомина Л.И.

Тел 63-07-34