

ПРАКТИЧЕСКАЯ ОНЛАЙН-КОНФЕРЕНЦИЯ

СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ УСПЕХА НА УРОКЕ

Наталья Вьюн

Методист по начальному образованию
ИМЦ «Развитие» г. Находка
Приморский край



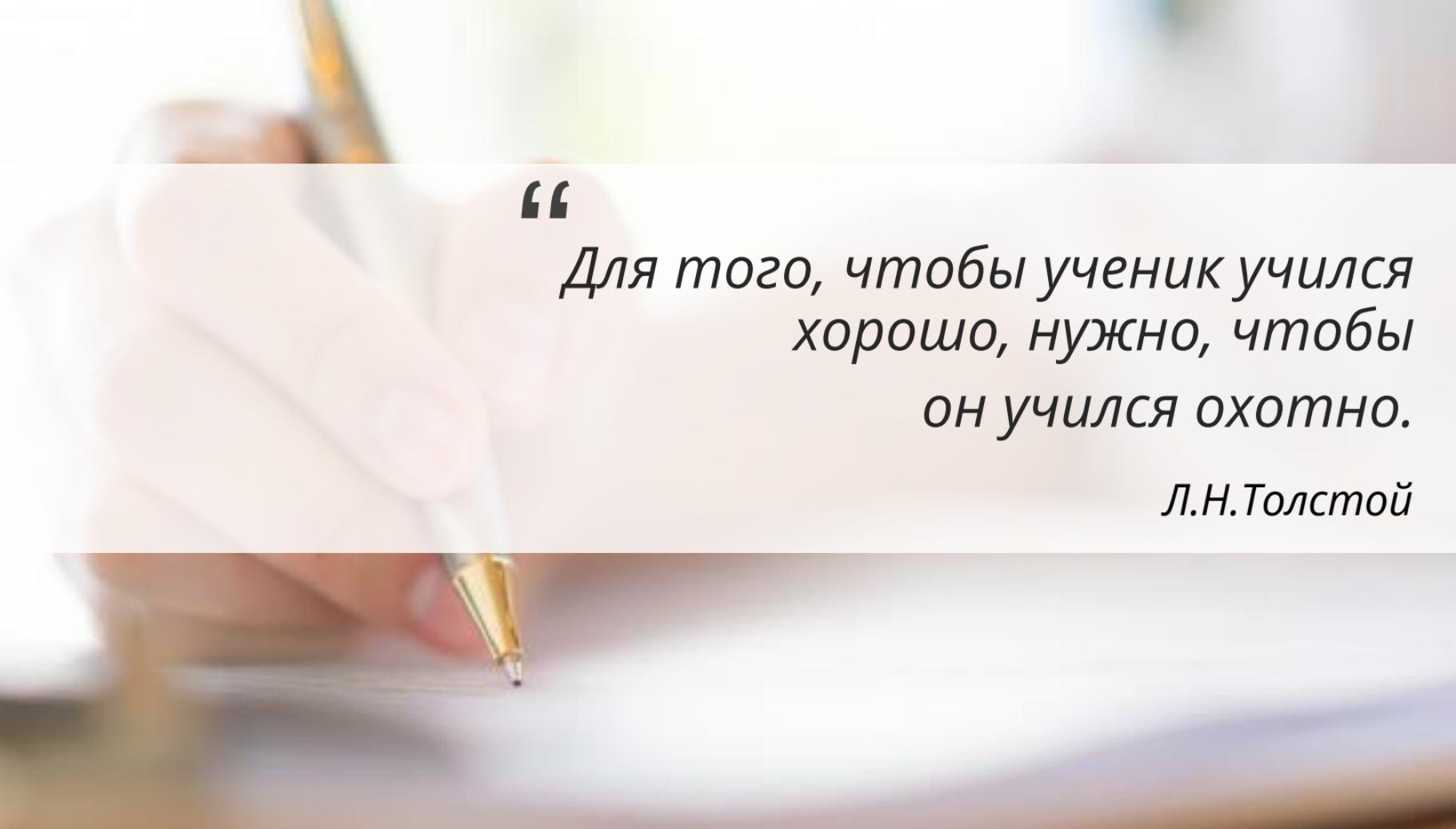
ПРОВЕРКА СВЯЗИ

ЕСЛИ МЕНЯ ХОРОШО ВИДНО И СЛЫШНО

ЕСЛИ МЕНЯ ТОЛЬКО ВИДНО
ИЛИ ТОЛЬКО СЛЫШНО

ЕСЛИ МЕНЯ НЕ ВИДНО И НЕ СЛЫШНО



A close-up, shallow depth-of-field photograph of a hand holding a silver and gold pen, writing on a white document. The background is blurred, showing hints of a desk and a window with light. A semi-transparent white banner is overlaid on the right side of the image, containing a quote and the author's name.

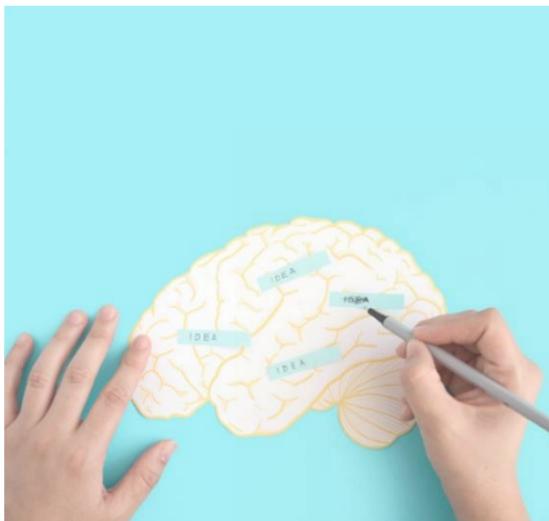
“

*Для того, чтобы ученик учился
хорошо, нужно, чтобы
он учился охотно.*

Л.Н.Толстой



**ЧТО ТАКОЕ
УСПЕХ?**



С психологической точки зрения

Успех – это переживание состояния радости, удовлетворение оттого, что результат, к которому стремилась личность в своей деятельности, либо совпал с ее ожиданиями, надеждами, либо превзошел их.



С педагогической точки зрения

Ситуация успеха – это такое целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности как отдельно взятой личности, так и коллектива в целом.

Ситуация успеха

это сочетание условий, которые обеспечивают успех, это результат продуманной, подготовленной стратегии, тактики; это то, что способен организовать педагог.

Переживание обучающимся ситуации успеха:

- повышает мотивацию обучающегося и развивает познавательные интересы к данному виду деятельности, позволяет почувствовать удовлетворение от учебной деятельности;
- стимулирует к высокой результативности труда;

Переживание обучающимся ситуации успеха:

- корректирует личностные особенности такие, как тревожность, неуверенность, самооценку;
- развивает инициативность, активность;
- поддерживает в коллективе благоприятный психологический климат.

Алгоритм создания ситуации успеха на уроке

Первое обязательное условие –

атмосфера доброжелательности в классе.

Второе условие –

снятие страха – авансирование детей перед тем, как они приступят к реализации поставленной задачи.

Алгоритм создания ситуации успеха на уроке

- Ключевой момент – высокая мотивация.
(Во имя чего? Ради чего? Зачем?)
- Реальная помощь в продвижении к успеху.
- Краткое экспрессивное воздействие на учеников – педагогическое внушение
(Успехов! За дело! И т.д.)
- Педагогическая поддержка в процессе выполнения работы.



С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ УСПЕХА НА УРОКЕ?



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Снятие страха – помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих.

«Мы все пробуем и ищем, только так может что-то получиться».

«Люди учатся на своих ошибках и находят другие способы решения».



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Авансирование успешного результата – помогает учителю выразить свою твердую убежденность в том, что его ученик обязательно справится с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в свои силы и возможности.

«У вас обязательно получится».

«Я даже не сомневаюсь в победе».



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Скрытое инструктирование ребенка в способах и формах совершения деятельности – помогает ребенку избежать поражения, достигается путем намека, пожелания.

«Возможно, лучше всего начать с...».
«Начиная игру, не забудьте о...».



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Внесение мотива – показывает ребенку ради чего, ради кого совершается эта деятельность, кому будет хорошо после выполнения.

«Без твоей помощи команде не справиться...»



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Персональная исключительность – обозначает важность усилий ребенка в предстоящей или совершаемой деятельности.

«Только ты и мог бы...».

«Только тебе я и могу доверять...».

«Ни к кому, кроме тебя, я не могу обратиться с этой просьбой...».



Технологические операции создания ситуаций успеха:

Мобилизация активности или педагогическое внушение – побуждает к выполнению конкретных действий.

«Нам уже не терпится начать турнир...».

«Так хочется поскорее увидеть...».



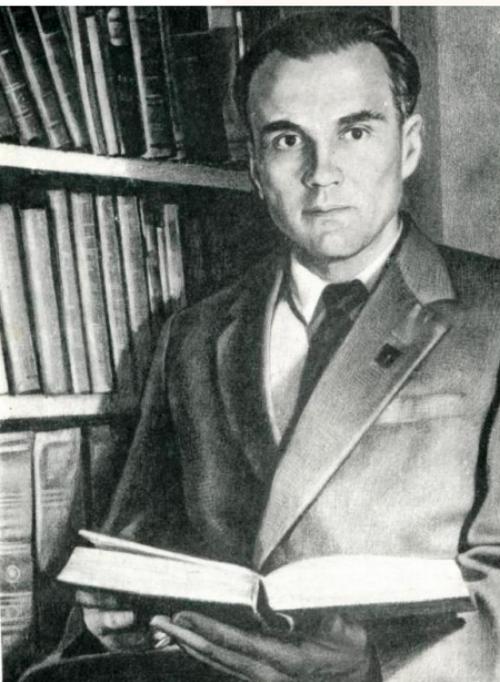
Технологические операции создания ситуаций успеха:

Высокая оценка детали – помогает эмоционально пережить успех не результата в целом, а какой-то его отдельной детали.

«Тебе особенно удался топ-спин».

«Больше всего мне в твоей игре понравилось...».

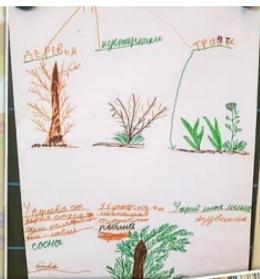
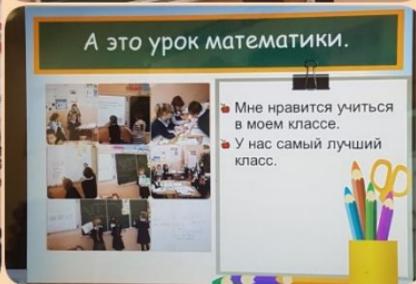
«Наивысшей похвалы заслуживает твоя игра с...».



“

«Все наши замыслы, все поиски и построения превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться»

В. А. Сухомлинский



ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ:

РОЛЕВАЯ (ДЕЛОВАЯ) ИГРА

КАРУСЕЛЬ/ХОРОВОД

РАБОТА В ПАРАХ И ЧЕТВЁРКАХ

ПРОЕКТНЫЙ МЕТОД

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

ДЕБАТЫ

ДИСКУССИЯ



«ЗДОРОВАЕМСЯ ГЛАЗАМИ»

- Сейчас я с каждым из вас здороваюсь.

Но здороваюсь не словами, а молча глазами. При этом глазами показать, какое у вас сегодня настроение.



«ДОБРО В ЛАДОШКАХ»

Учащиеся соединяют ладоши (как в игре «Колечко-колечко»), «собрав» в них своё добро и «передают» его соседу.

Здравствуй, солнце! Здравствуй, день!

Подарите улыбки друг другу. Если вы научитесь улыбаться красоте, добру, то ваша улыбка будет возвращаться к вам с радостью. Ведь окружающий мир – это большое волшебное зеркало.

Закройте глаза. Представьте себе яркое солнышко, зелёный луг, полевые цветы. Вдохните аромат этого луга. Сделайте глубокий вдох, а теперь медленно выдохните.

(Данное упражнение стимулирует работу лёгких).

Здравствуйте, кто, может быть, не выспался. Здравствуйте те, у кого плохое настроение. Здравствуйте те, кто с нетерпением ждет каникул. Здравствуйте те, кто сегодня будет хорошо, активно работать на уроке.

Посмотрите в окно, улыбнитесь солнышку: оно заглядывает к нам в класс и пытается угадать наше настроение.



Организационный этап

Устранение пробелов знаний, полученных на предыдущих уроках: анализ ошибок, допущенных в работах разного вида (контрольных, самостоятельных, домашних).

Мысль, что мы все пробуем, ищем, ошибаемся, добавляет уверенности, «убирает» страх перед ошибкой, перед трудным заданием



Постановка целей и задач урока

- Авансирование успешного результата:
- «Тема трудная (лёгкая, есть сложности и т.д.), но я не сомневаюсь: у вас всё получится, вы обязательно справитесь».
- Внесение мотива: без этого невозможно дальнейшее изучение темы: «Вы должны друг другу помочь, быть внимательными».



МЕТОДЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Мобилизация активности – побуждает к выполнению различных действий, использование на уроках метода интерпретации. Лавирование между известным и неизвестным, предоставление возможности рассмотреть со всех сторон любые ситуации, явления, процессы, события.

Скрытое инструктирование ученика – в способах и формах совершения деятельности («Обратите внимание на...», «С чего лучше начать...», «Догадайтесь, почему...»).

Персональная исключительность – «Это можешь сделать только ты», «У тебя получится лучше (не хуже), чем у других», «Помоги мне...», использование метода проекта.

Метод «педагогического рисунка» – выполняя работу, учитель действует одновременно с детьми, допуская при этом какие-то неточности, промахи.

«ЛЕКЦИЯ СО СТОПАМИ»

- Лекция читается дозированно.
- После каждой смысловой части обязательно делается остановка.
- Во время «стопа» идет обсуждение или проблемного вопроса, или коллективный поиск ответа на основной вопрос темы, или дается какое-то задание, которое выполняется в группах или индивидуально.



«РОМАШКА (ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК)»

- На доске прикрепляется бумажная ромашка с отрывными лепестками.
- Под каждым лепестком спрятан вопрос по теме. Хорошо таким способом проверять домашнее задание.



- Каждый ученик получает карточку с определенным понятием. Затем учитель поднимает карточку со словом. На ней выделена часть слова (например, «заехать»).
- Поднимает карточку тот ученик, который «себя» узнал



Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях.

Например: превратить имена нарицательные в собственные.

- птица орел –
- цветок роза –
- плодородная земля –
- вкусный изюм –



- Работа в парах.
- В каждой паре «журналист» задает вопросы своему «герою».





МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

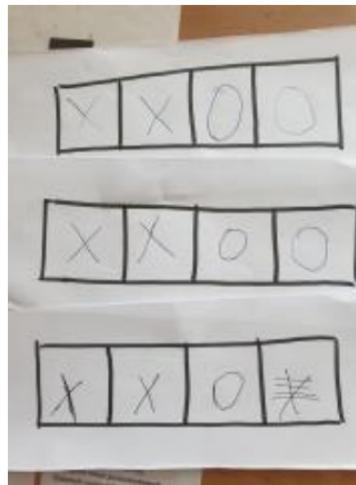


- На разных столах раскладывается информационный материал, связанный с темой урока.
- Класс разбивается на малые группы по числу столов.
- Каждая группа за своим столом знакомится с информацией и выполняет поставленные задания. По истечению отведённого времени каждая группа заканчивает работу за своим столом и переходит к другому.
- Группы работают до тех пор, пока каждая из них не побывает за каждым информационным столом.
- На столах помимо информации лежат чистые листы, на которых малые группы записывают свои соображения.



«СТРЕЛЯЛКИ»

По классу развешены ответы к заданиям. Ребята указывают ответы.



«КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Если учащиеся согласны с утверждением – ставят в клеточке крестик, не согласны – нолик. Затем, демонстрируется ключ.

- Учитель предлагает на некоторое время стать художниками, но вместо кисточек и красок предлагает пазлы, из которых нужно будет собрать картину.
- При этом оговаривает, что некоторые пазлы лишние, и для того, чтобы собрать картину, необходимо выполнить задания (раздает листы с заданиями).
- Ответы написаны на обратной стороне пазла.
- Как только работа заканчивается, группы представляют свои результаты. Образуется своеобразная выставка картин-работ.

«ИЩЕМ КЛАД»

- Этап урока: проработка содержания темы.
- Технология проведения: учащиеся ищут «клад» на страницах учебника в виде нового слова (термина, понятия, правила), которое войдет в их словарный запас.





МЕТОДЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

- Каждому ученику раздаются по 4 липких стикера каждого цвета.
- Просят участников написать, а потом наклеить на соответствующие контуры на большом листе (контуры монитора, процессора, клавиатуры и мышки (они все разного цвета по цвету стикеров). В таком порядке: «Монитор» – что увидел нового на уроке, «клавиатура» – чему научился, «процессор» – что понял, «мышка» – эмоции.



«КАРТА ПАМЯТИ»

- В центре листа записать тему урока. Нарисовать изогнутые линии разного цвета, отходящие от центра.
- На этих линиях написать печатными буквами, изобразить схематичными рисунками важные факты, имена, понятия, даты изученной темы.



На гранях кубика написано начало вопросов. Учитель или ученик бросает кубик. На грани выпадает начало вопроса.

- Предложи
- Назови
- Придумай ситуацию
- Объясни
- Поделись
- Почему

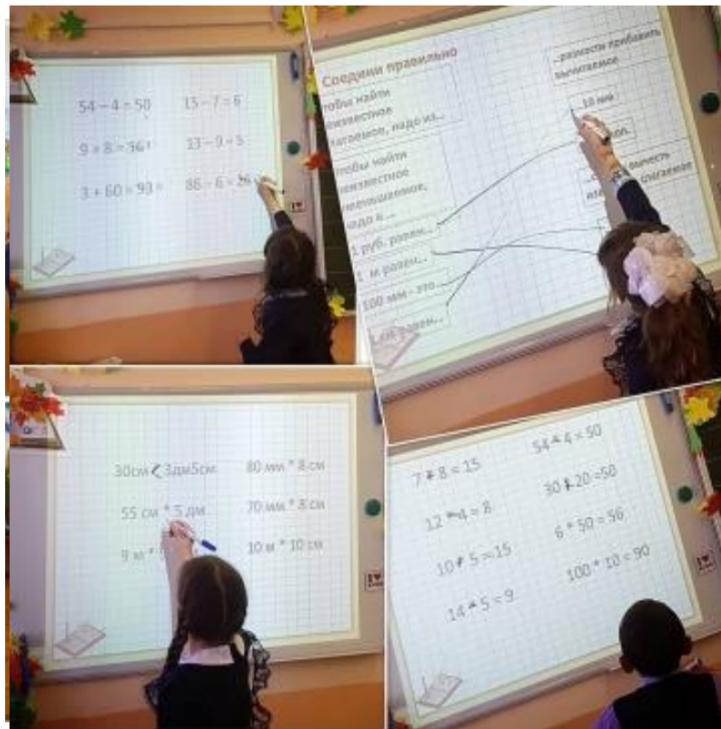


Желающие быть журналистами задают вопросы классу по теме урока, передавая друг другу микрофон. Кому адресуют вопрос, выбирают сами.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

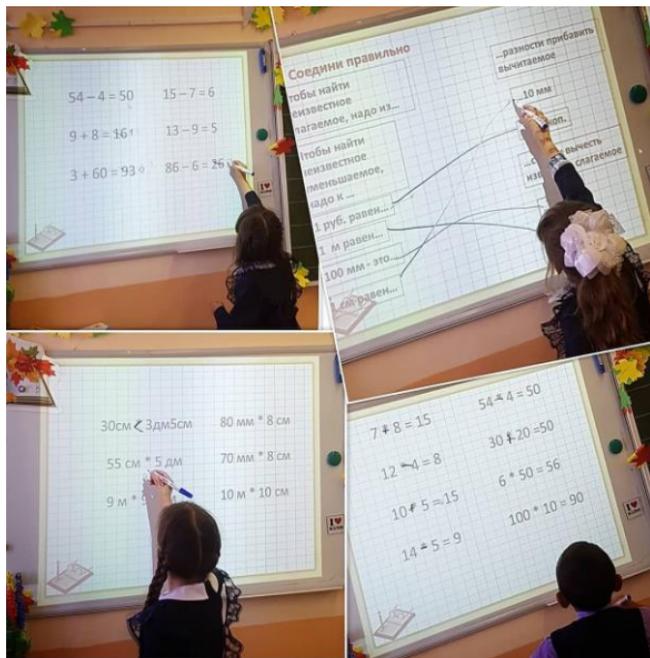
- ТЕСТЫ:
 - На восстановление текста
 - На определение «лишнего понятия»
- РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ ТИПА КРОССВОРДОВ И ФИЛВОРДОВ
- ОНЛАЙН ПЛАФОРМЫ



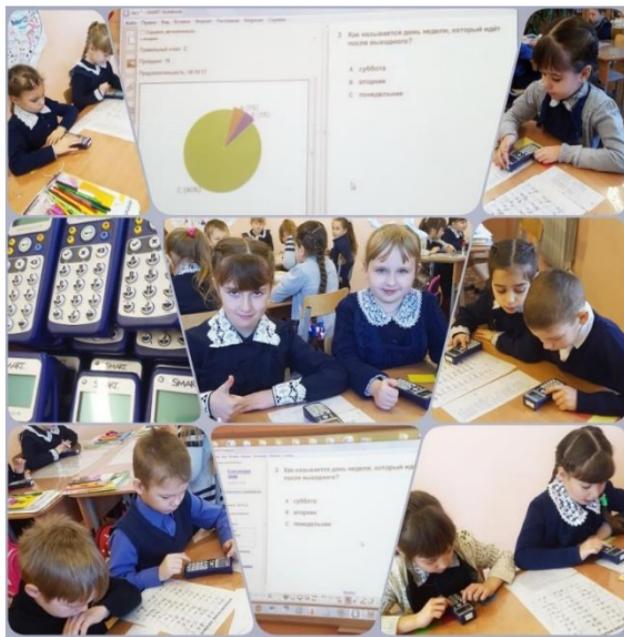
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



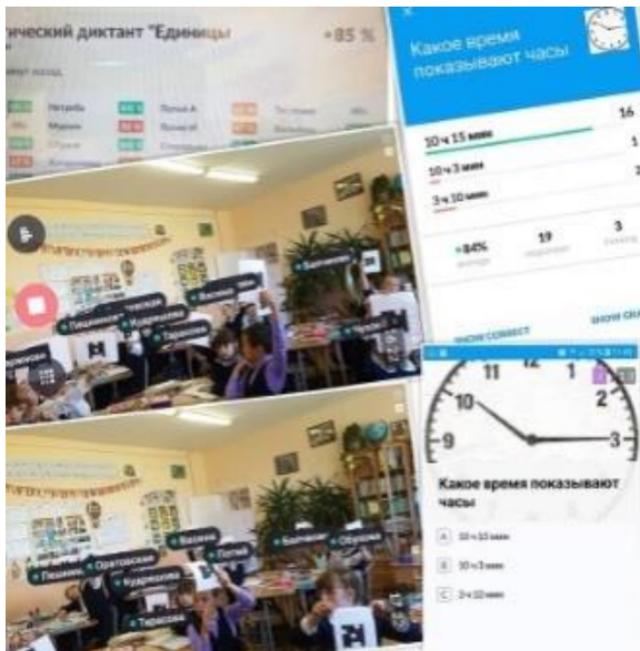
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



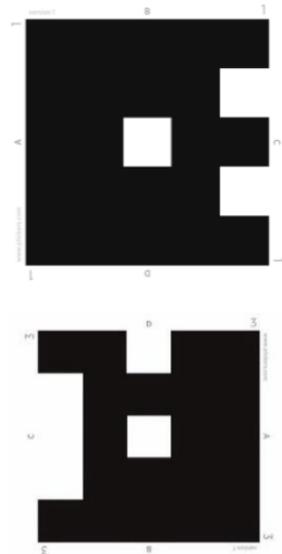
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



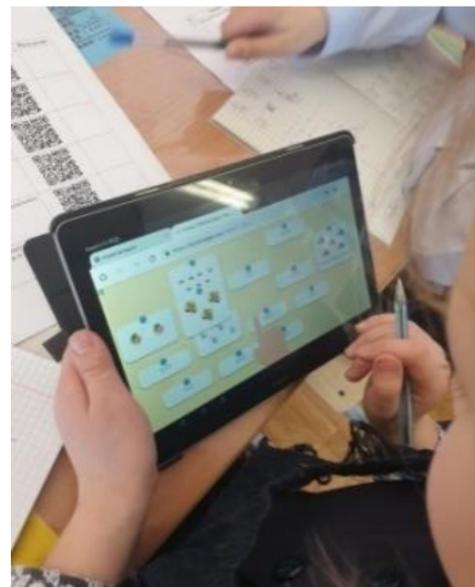
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



МОМЕНТАЛЬНЫЙ ОПРОС [HTTPS://PLICKERS.COM](https://plickers.com)



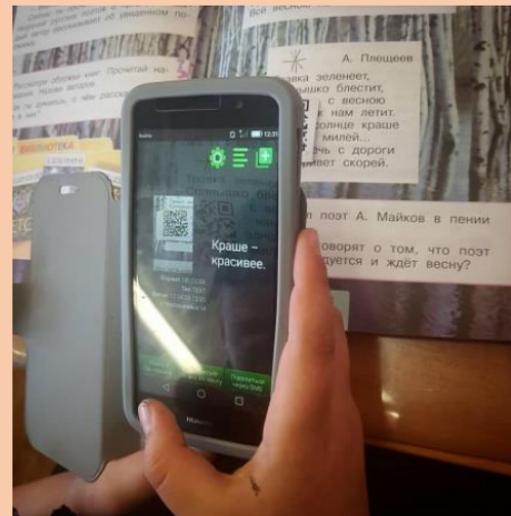
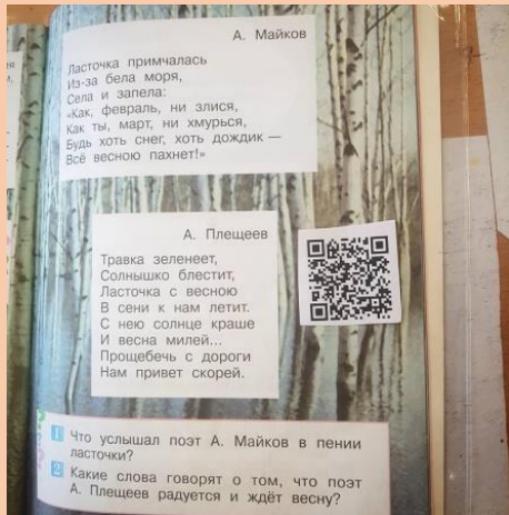
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



QR КОД «QR – QUICK RESPONSE

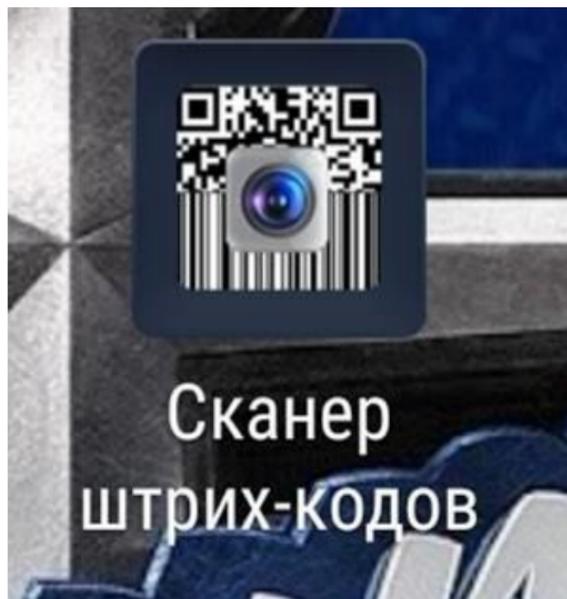
Аббревиатура **QR** в переводе с английского означает «быстрый отклик». Это двухмерный штрих-код (матричный код), который разработала японская компания «Denso Wave» в 1994 году.





А. С. ПУШКИН
«Зимний вечер»





СКАНЕР ШТРИХ-КОДОВ

- Самопроверка заданий
- Игра-квест
- Отметки на географической карте
- Организация образовательного пространства
- Виртуальный музей на стенде (любой тематики)
- Виртуальная экскурсия
- Визитная карточка кабинета
- Ссылка на электронную версию текстов и на дополнительную информацию
- Информация об авторе
- Ссылка на расписание и другую организационную информацию
- Зашифрованный ответ на задачу

Kahoot!

Викторина на День знаний



Игрок против Игрока 1: 1 Устройство Team vs Team Shared Device

Kahoot!



Командный режим

Kahoot!

3 * 3

5

Kahoot!

▲ 3

◆ 12

● 9

■ 24

kahoot.it ПИН-код игры: 953661

Kahoot!

Таблица умножения на 3



Игрок против Игрока 1: 1 Устройство Team vs Team Shared Device

классический



Командный режим

Варианты игры

Приложения Mail.Ru Поиск в Интернете Яндекс Страна родная MindSet | Личный... Вьон Михаил рисунки Адмирал - Витязь ... Оформление заказ...

Присоединяйтесь к **www.kahoot.it** или с **Kahoot!** приложение с PIN-кодом игры:

953641

0
игроки

Kahoot!

i В ожидании игроков ...

LearningApps

LearningApps.org

Поиск: Все упражнения Новое упражнение Вход

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

Категория: Ступени:

- Английский язык
- Инженерное дело
- Латинский язык
- ОБЖ
- Религия
- Астрономия
- Информатика и ИКТ
- Математика
- Политика
- Русская философия
- Биология
- Искусство
- Методические инструменты
- Производственный труд
- Русский как иностранный
- Все категории
- Испанский язык
- Музыка
- Профессиональное образование
- Русский язык
- Спорт
- География
- История
- Немецкий язык
- Физика
- Другие языки
- Итальянский язык
- Психология
- Человек и окружающая среда
- Экономика

Пример



Эргономика работы за компьютером



Ввод текста. Жизненный цикл ПО



Лампа накаливания



Логика



Ручные стежки и строчки



Знакомые незнакомцы - виды



Крылатые выражения



Классификация одежды по

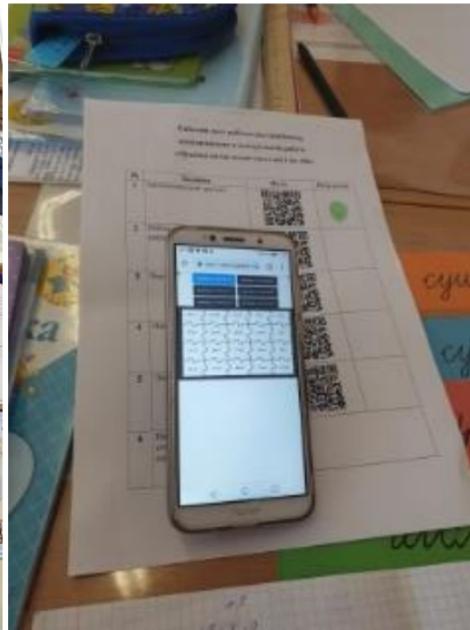


ПРАВОПИСАНИЕ НАРЕЧИЙ



Певческие голоса. Арии из опер

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



ClassroomScreen



ClassroomScreen

The screenshot displays the ClassroomScreen application interface. The background is a scenic sunset over a rocky coastline. A central timer overlay shows 02:54. A bottom toolbar contains icons for language, wallpaper, name tags, microphone level, QR code, drawing tools, text, symbols, traffic light, timer, and clock.

Language: язык
Wallpaper: обои
Name tags: имя наугад
Microphone level: уровень звука
QR code: QR-код
Drawing tools: рисовать
Text: текст
Symbols: рабочие символы
Traffic light: светофор
Timer: таймер
Clock: часы

ClassroomScreen

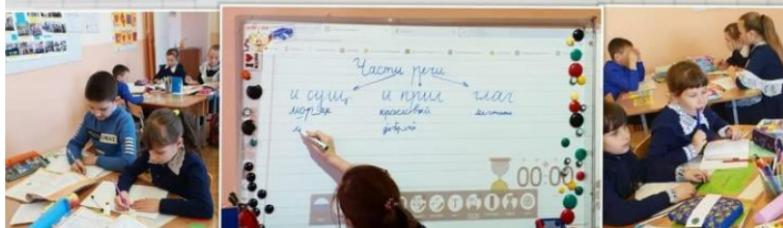
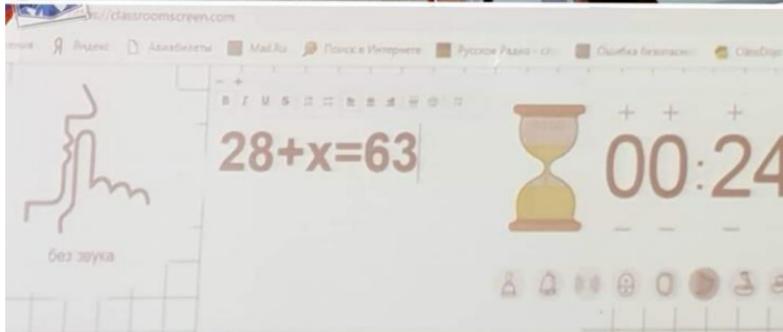
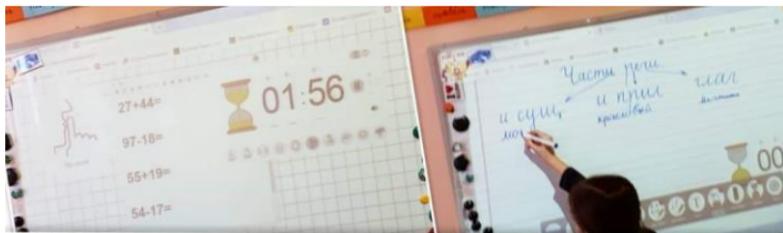
The screenshot displays the ClassroomScreen application interface. The background is a scenic image of a coastline at sunset. In the top-left corner, there is a hamburger menu icon. A text editor window is open in the center-left, containing the text "Хлеб-всему голова!". To its right is a timer window showing "00:20" and "00:18" with various control buttons. At the bottom, there is a toolbar with icons for language, wallpaper, image search, voice search, QR code, drawing, text, symbols, traffic light, timer, and clock. A notification is visible in the bottom-right corner, titled "Закон наконец-то принят" (Law finally adopted), with a "Закреть" (Close) button.

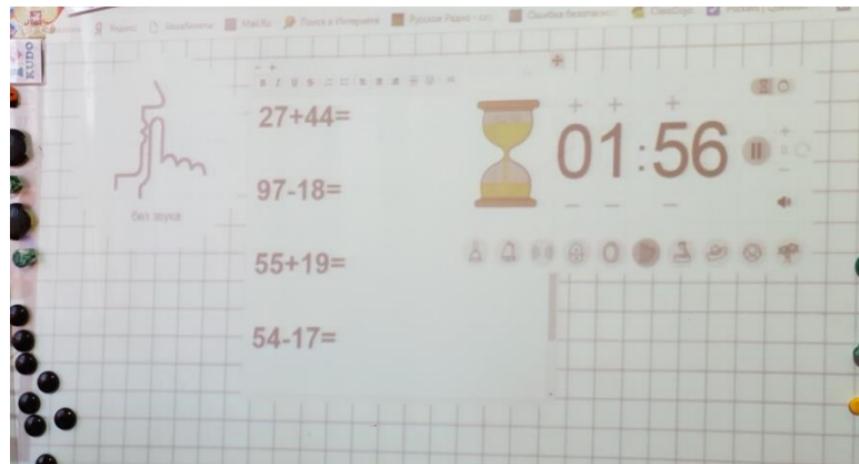
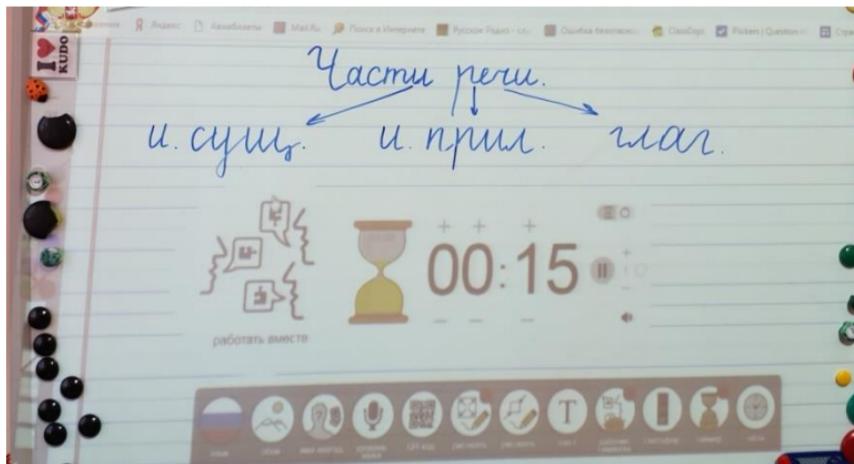
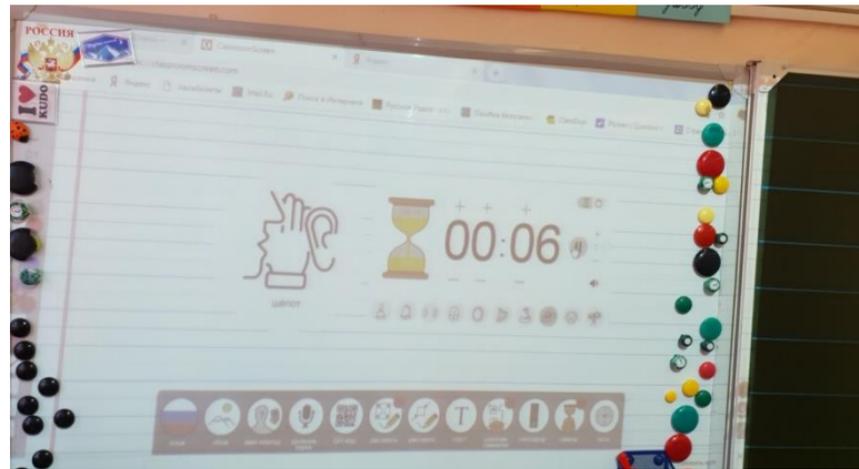
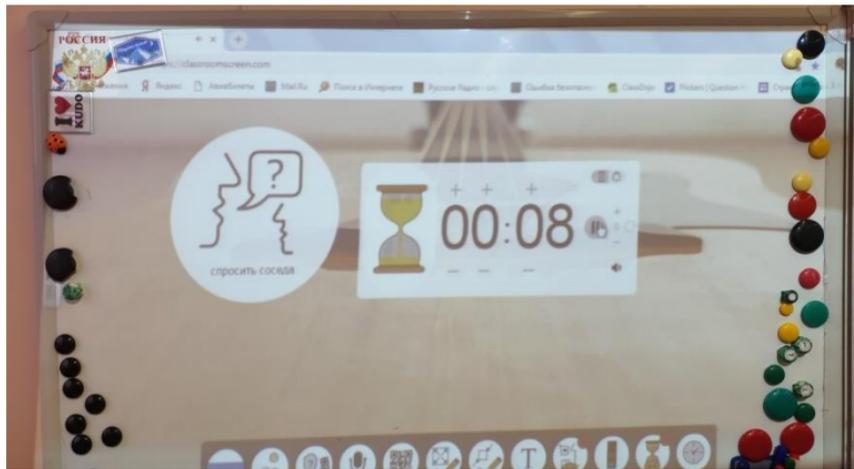
Хлеб-всему голова!

00:20
00:18

язык обои илмла наугад уровень звука QR-код рисовать рисовать текст рабочие символы светофор таймер часы

Закон наконец-то принят
Россияне, которым к пенсии добавится 9 500 руб
Google Chrome + renmusic.me
Закреть



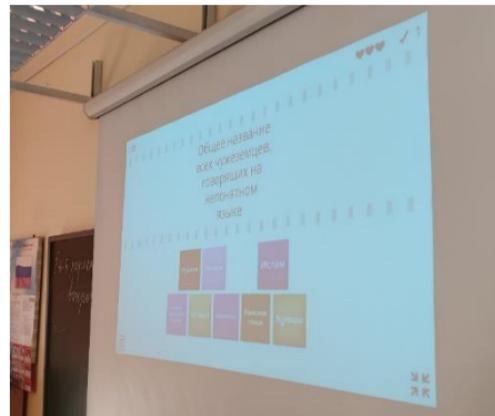
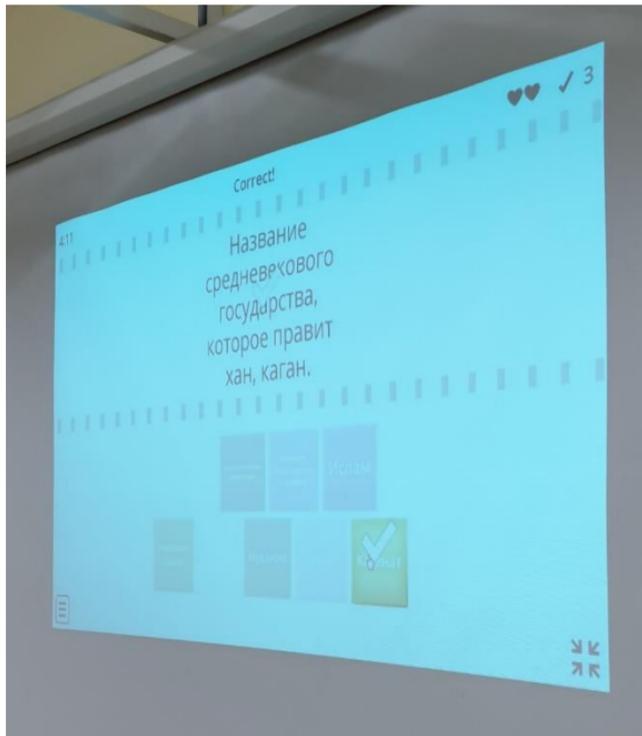




ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СЕТЕВОЙ
ИНТЕРНЕТ-РЕСУРС
«СТРАНА РОДНАЯ»

<https://sites.google.com/view/stranarodnaya>

<https://wordwall.net/myactivities>



Облакослов.рф



WordCloud

падежи информация
Золотая Долина таблица умножения
третьекласска Игорь
настроение терпение
семья школа уроки
первое сентября
дом учёба
мир! учиться здорово
имя существительное
имя прилагательное
родители

Луна
Бледное пятно
Сергеевич
Друг милый
Аврора
Зимнее утро
Пушкин
Явись
Александр Явись
Аврора
Мороз и солнце
Милый для меня
Луна
Кобылка
Звездочка
Луна
Звездочка
Мороз и солнце

Печень
Жиры
Витамины
Глотка
Печень
Белки
Пищевод
Желудок
Система
Углеводы

Жиры
Углеводы
Тонкий кишечник
Толстый кишечник
Ротовая полость
Печень
Тонкий кишечник
Витаминный
Человек
Здоровье
Жиры

Макаронные
Овощи
Крупы
Пищеварительная Система
Сливочное Масло
Фрукты
Растительное масло
Кондитерские изделия

Печень
Жиры
Витамины
Глотка
Печень
Белки
Пищевод
Желудок
Сыворотка
Тонкая кишка
Ротовая полость
Жиры
Глотка

Тонкий кишечник
Печень
Глотка
Пищевод
Печень
Кишечник
Ротовая полость

Мясо
Яйца
Пищевод
Углеводы
Желудок
Жиры
Крупы
Ротовая полость
Печень
Тонкая кишка
Горло
Масло

Печень
Жиры
Витамины
Глотка
Печень
Белки
Пищевод
Желудок
Сыворотка
Тонкая кишка
Ротовая полость
Жиры
Глотка

Печень
Жиры
Витамины
Глотка
Пищевод
Печень
Кишечник
Ротовая полость

Желудок
Жиры
Крупы
Пищевод
Углеводы
Желудок
Жиры
Крупы
Ротовая полость
Печень
Тонкая кишка
Горло
Масло



mega-talant.com

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Задавайте ваши вопросы в чате