Государственное бюджетное специальное (коррекционное) образовательное учреждение

для обучающихся, воспитанников с ограниченными возможностями здоровья

специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат № 1 имени К. К. Грота

Красногвардейского района Санкт-Петербурга

**БАНК МЕТОДИЧЕСКИХ ПРИЁМОВ**

**СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ,**

**способствующих успешному усвоению слепыми и слабовидящими**

**ФГОС второго поколения на разных этапах урока**

Проверка домашнего задания (составитель - Зинукова О.А.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | РКМ | Интеллектуальная разминка | Таблички с понятиями и терминами учитель вывешивает на доске и предлагает учащимся раскрыть их содержание. |
|  | РКМ | Своя шпаргалка – своя опора. | Учащийся может отвечать теоретический материал по подготовленной дома «шпаргалке», если:«шпаргалка» оформлена на листе бумаги форматом А4;в шпаргалке нет текста, а информация представлена отдельными словами, условными знаками, схематичными рисунками, стрелками, расположением единиц информации относительно друг друга;количество слов и других единиц информации соответствует принятым условиям (например, на листе может быть не больше 10 слов, трех условных знаков, семи стрелок или линий.По итогам изучения темы может быть проведен конкурс на лучшую шпаргалку. |
|  | РКМ | «Лови ошибку» в домашнем задании | Учащийся получает текст (или скажем, разбор решения задачи) со специально допущенными ошибками – пусть «поработает учителем». |
|  | РКМ | Вопросы к автору | 1. Учащимся предлагается дома подготовить вопросы автору изобретения, открытия и т.д., которые могли бы лучше и глубже понять смысл или значение изобретения, а может быть, особенности его применения в практической деятельности. Отвечать на такие вопросы могут сами ученики, а если у них возникнут затруднения (вопрос оказался очень сложным или ответ на него не однозначен), поможет учитель. 2. Учащиеся, которые получают установку представить себя автором изобретения, открытия, дома собирают разнообразную информацию, чтобы на следующем уроке быть готовым к ответу на неординарные вопросы, которые могут им задать одноклассники. 3. Ролевая установка других учащихся - журналисты, которые берут интервью у автора изобретения или открытия. Эти задания по своей психологической сути тесно связаны с серией заданий, в основе котоҏыҳ лежит подготовка к ролевым играм на уроках. |
|  | Дебаты | Игра - диспут | Ученику предлагается представить себя учителем, а материал, по которому он дома готовился к опросу, новым, и выбрать оптимальный, с его точки зрения, вариант объяснения. Например, с точки зрения формы его подачи (через рисунок, схему, таблицу и т.п.) или с позиции особенностей аудиального восприятия (объяснение, доклад заранее подготовленного ученика, беседа, семинар, диспут, дискуссия). |
|  | РКМ | Коллективная дискуссия | Класс разбивается на группы, каждая из котоҏыҳ будет отстаивать свою позицию, свой взгляд на проблему |
|  | РКМ | Кроссворд | Разгадывание подготовленного учителем кроссворда по пройденным понятиям. |
|  | РКМ | «Ромашка вопросов» или «ромашка Блума». | Ромашка" состоит из шести лепестков, каждый из которых содержит определенный тип вопроса:   * Простые вопросы — вопросы, отвечая на которые, нужно назвать какие-то факты, вспомнить и воспроизвести определенную информацию: "Что?", "Когда?", "Где?", "Как?". * Уточняющие вопросы начинаются со слов: "То есть ты говоришь, что…?", "Если я правильно понял, то …?", "Я могу ошибаться, но, по-моему, вы сказали о …?", их задают с целью получения информации, отсутствующей в сообщении, но подразумевающейся. * Интерпретационные (объясняющие) вопросы начинаются со слова "Почему?" и направлены на установление причинно-следственных связей. * Творческие вопросы, как правило, содержат частицу "бы": "Что изменилось бы ...", "Что будет, если ...?", "Как вы думаете, как будет развиваться сюжет в рассказе 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 рассказа?". |
|  | РКМ | Сам-самыч | Всем ученикам без исключения после изучения темы, предлагается дома составляет пять заданий домашней контрольной работы для себя, и самим их решить. Задания нельзя заимствовать из учебника или из классной работы. Они должны быть двух уровней: первые три – из обязательного уровня, а два других – конструктивного и творческого характера. |
|  | РКМ | Активного слушания | Во время ответа одного ученика остальные учащиеся обобщают сказанное, заполняя карту ответа товарища, выставляя в ней напротив каждого из пунктов плана ответа плюсы или минусы, дополняя сказанное товарищем. |

Определение темы и целей урока (составитель - Шевченко И.Ю.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | РКМ | Видеоряд | Учащимся показываются картинки. Нужно выявить логическую связь между ними. Это и будет тема урока. |
|  | РКМ | Загадки | Загадывается загадка. Отгадка и будет темой урока. |
|  | РКМ | «Выглядит как…», «Звучит как…» | На стадии вызова учащимся предлагается записать в соответствующие графы зрительные и звуковые ассоциации, которые у них возникают при данном слове или в связи с данным понятием. Например, «Крестовые походы». |
|  | РКМ | Таблица «толстых» и «тонких» вопросов | Учащиеся записывают те вопросы, на которые они хотели бы получить ответы в процессе изучения новой темы. |
|  | РКМ | Кластеры | Этот прием может быть применен на стадии вызова при систематизации известной информации до знакомства с основным источником (текстом) в виде вопросов или заголовков смысловых блоков. Таким образом учащиеся выходят на собственное целеполагание, на выбор направлений изучения темы. |
|  | РКМ | «Список известной информации» | На стадии вызова учащимся предлагается в течение 3-5 минут записать все, что они знают или им кажется, что они знают по данной теме. Важно записать все, что приходит на ум. Работа проводится в парах. |
|  | ТРИИК | Проблемные задания | Учитель дает задание. Учащиеся во время обсуждения путей решения приходят к выводу, что им не хватает для этого знаний. Формулируются цели. |
|  | ТРИИК | «Задом наперед» | Учащимся предлагается решить вариант контрольной работы по новой теме, ученики понимают, что для этого им не хватает знаний. Формулируются цели. |
|  | РКМ | «Знаю» - «Повторить» - «Хочу узнать» | У каждого учащегося есть рабочий лист с заданиями и таблица. Задания выполняются, проверяется правильность выполнения по ключу. Если ошибок нет, то номер задания записывается в колонку «Знаю». Если возникли трудности, то номер записывается в колонку «Повторить». Если задание не знакомо, его невозможно выполнить, то его номер записывается в колонку «Хочу узнать». |
|  | Технология проблемного диалога | «Выбор цели по маршруту» | Постановка цели осуществляется учащимися на основе маршрутной карты изучения темы.  Учитель: Перед вами маршрут изучения новой темы. Прочитайте его. Особенно обратите внимание на темы уроков, а также на то, что потребуется для успешного освоения содержания модуля, и на те знания и умения, которые вы приобретете, изучив эту тему. Сформулируйте собственную цель: что вы узнаете нового, чему научитесь, а что вам необходимо повторить. |

Изучение нового материала (составитель - Цыбульская А.Д.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | РКМ | «Паучки» | К обведенному в овал слову – названию понятия - дети подбирают ключевые слова, которые характеризуют его. Эти слова образовывают «ножки паучка». |
|  | Обучение в сотрудничестве | «Видимо-невидимо» | 1. Ученики объединяются в несколько команд по 5-6 человек. 2. Учитель вдоль и поперек пишет на доске 10-20 слов (кол-во варьируется соответственно тематике). 3. Через 40 секунд или 1 минуту слова закрывают, а команды записывают те, которые запомнили. 4. Потом команды обмениваются своими записями для проверки. 5. Проверяющие исправляют ошибки, описки и дописывают не увиденные другой командой слова (желательно использовать ручку другого цвета). 6. Листки возвращают предыдущей команде для того, чтобы проверить самих проверяющих. 7. Учитель снова открывает слова для сверки. 8. Выигрывает та команда, в записях которой оказалось меньше всего ошибок и пропущенных слов. |
|  | Обучение в сотрудничестве | Концентрация | 1. Класс делится на группы. 2. Каждая группа получает текст на листах. Листы перевернуты текстом вниз. 3. По сигналу учителя ученики переворачивают листы, читают в течение определенного времени текст, после чего снова переворачивают листы и отдают их учителю. 4. Каждый ученик записывает в тетради то, что запомнил из прочитанного. 5. Ученики объединяются в группы, каждая группа записывает совместный текст на отдельном листе. 6. Лучше всех выполнившей задание считается группа, которая наиболее полно воспроизведет исходный текст. |
|  | Игровая технология | «Вопрос-ответ» | 1. Учитель предлагает учащимся текст. 2. Учащиеся должны быстро его прочитать. 3. Учащиеся делятся на 2 команды. 4. Одна команда задает вопросы по прочитанному тексту, вторая пытается ответить на них. 5. Команды еще раз внимательно читают текст. 6. Команды меняются ролями: вторая задает вопросы, а первая пытается отвечать на них. 7. Учитель и учащиеся оценивают игру, определяют победителей. |
|  | Игровая технология | «Цепочка» | * Ученики читают предложенный учителем текст. * Ученики по очереди составляют вопросы по содержанию прочитанного текста и задают их товарищам по цепочке. Получивший вопрос отвечает на него и задает свой. * Выигрывает тот, кто сможет ни разу не пропустить своей очереди, а также тот, кто предложит интересный вопрос и даст удачный ответ. |
|  | РКМ | Чтение с остановками и вопросы Блума | 1. Учитель выбирает текст для чтения. Текст должен быть абсолютно неизвестным для данной аудитории. 2. Текст заранее делится на смысловые части. Прямо в тексте отмечается, где следует прервать чтение и сделать остановку: «первая остановка», «вторая остановка» и т. д. 3. Во время остановок учитель задает учащимся вопросы, придуманные им заранее и направленные на развитие различных мыслительных навыков:  * «перевод» и интерпретация (перевод информации в новые формы и определение взаимосвязи между событиями, фактами, идеями, ценностями); * память (формальный уровень) – узнавание и вызов полученной информации; * оценка – субъективно-личностный взгляд на полученную информацию с последующим формированием суждений и мнений; * синтез – логическое обобщение полученной информации, целостное восприятие причинно-следственных связей; * анализ – фрагментарное рассмотрение явления, выделение «частного» в контексте «общего»; * применение – использование информации как средства для решения проблем в сюжетном контексте или же вне его |
|  | РКМ | «Зигзаг» | 1. Учитель выбирает текст для чтения и разбивает его на смысловые отрывки для взаимообучения. 2. Учащиеся делятся на группы. Количество отрывков должно совпадать с количеством членов групп. Например, если текст разбит на 5 смысловых отрывков, то в группах (назовем их условно рабочими) - 5 человек. 3. Группе выдаются тексты различного содержания. Каждый учащийся работает со своим отрывком текста: выделяет главное, либо составляет опорный конспект, либо использует одну из графических форм (например, "кластер"). По окончании работы учащиеся переходят в другие группы - группы экспертов. 4. Новые группы составляются так, чтобы в каждой оказались учащиеся, работавшие над одним и тем же отрывком текста в своих группах. В процессе обмена результатами работы, составляется общая презентационная схема рассказа по теме. Решается вопрос о том, кто будет проводить итоговую презентацию. Затем учащиеся возвращаются в свои первоначальные группы. Вернувшись в свою рабочую группу, эксперт знакомит других членов группы со своей темой, пользуясь общей презентационной схемой. В группе происходит обмен информацией всех участников рабочей группы. Таким образом, в каждой рабочей группе, благодаря работе экспертов, складывается общее представление по изучаемой теме. 5. Следующим этапом станет презентация сведений по отдельным темам, которую проводит один из экспертов, другие вносят дополнения, отвечают на вопросы. Таким образом, идет "второе слушание" темы. 6. Итогом урока может стать исследовательское ли творческое задание по изученной теме.   Этот прием применяется и на текстах меньшего объема. В этом случае текст изучается всеми учениками, принцип деления на группы - вопросы к данному тексту, их количество должно совпадать с количеством участников группы. В экспертные группы собираются специалисты по одному вопросу: для более детального его изучения, обмена мнениями, подготовки подробного ответа на вопрос, обсуждения формы его представления. Вернувшись в рабочие группы, эксперты последовательно представляют варианты ответов на свои вопросы. |
|  | ТРИЗ (Технология решения изобретательских задач) | МФО (метод фокальных объектов) | 1. Учитель выбирает объект, с которым будет проводиться работа на уроке (например, ***машина***). 2. Учащимся предлагается назвать два-три любых объекта (например: ***стол, метеорит***). Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй - рукотворного, третий - вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. 3. Дети подбирают как можно больше свойств и качеств названных объектов (например: ***стол: кухонный, круглый, пластмассовый; метеорит: искрящийся, горячий, стремительный***). 4. Учитель предъявляет объект или открывает его название. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает (например: ***машина: стремительная - быстро едет; горячая - везет горячий хлеб; искрящаяся - летающая тарелка; кухонная - с которой продают готовый завтрак, обед, ужин*** и т.д.)   Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации. |
|  | Fishbone | Стратегия Фишбоун | 1. Учащимся предлагается информация (текст, видеофильм, лекция) проблемного содержания и схема Fishbone для систематизации этого материала:  * на верхней "косточке" записывается формулировка проблемы, * на нижней - факты, подтверждающие, что данная проблема существует.  1. Учащиеся знакомятся с информацией и выполняют схемы. 2. Учащиеся представляют заполненные схемы, которые демонстрируют взаимосвязь проблем, их комплексный характер. |
|  | Коллективные способы обучения | Ривин-методика | 1. Каждый учащийся получает тему и прорабатывает ее поабзацно (по частям) в парах. 2. Для проработки первого абзаца учащийся находит себе напарника, с которым читает. Обсуждает, выясняет содержание и озаглавливает абзац (именно озаглавливает, а не конспектирует). Название первого абзаца записывает в тетрадь. Таким же образом он помогает своему товарищу разобраться в его абзаце, озаглавить и записать название в тетрадь. 3. После этого для проработки своего второго абзаца, учащийся ищет нового напарника, рассказывает ему содержание первого абзаца, далее с ним читает, обсуждает, выясняет содержание второго абзаца, озаглавливает и пишет название в тетрадь. Таким же образом он помогает своему напарнику, прослушивает его, помогает ему разобраться в его абзаце, озаглавить и записать название в тетрадь. 4. Для проработки третьего абзаца текста учащийся ищет нового напарника, рассказывает ему содержание первых двух абзацев, далее с ним читает, обсуждает, выясняет содержание третьего абзаца, озаглавливает и пишет название в тетрадь. Затем он прослушивает своего напарника, помогает ему разобраться в его абзаце, озаглавить и записать название в его тетрадь... и так далее. 5. После проработки всего текста, для закрепления и систематизации полученных им знаний, учащийся выступает по данной теме перед малой (временной) группой. Затем учащийся получает новую тему и прорабатывает ее тем же способом. |
|  | РКМ | Инсерт  INSERT (в дословном переводе означает: интерактивная система записи для эффективного чтения и размышления) | 1. Учащимся предлагается система маркировки текста, чтобы подразделить заключенную в нем информацию следующим образом:  * V («галочка») если то, что вы читаете, соответствует тому, что вы знаете; * «-» если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали, или думали, что знали; * «+» если то, что вы читаете, является для вас новым; * «?» если то, что вы читаете, непонятно, или же вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу.  1. При чтении текста учащиеся на полях расставляют пометки. 2. После чтения текста с маркировкой учащиеся заполняют маркировочную таблицу Инсерт, состоящую из 4-х колонок, где значки станут заголовками граф таблицы. Заполняется сначала 1-я колонка по всему тексту, затем 2-я и т.д. В таблицу кратко заносятся сведения из текста. 3. Прочитав текст один раз, учащиеся могут вернуться к своим первоначальным предположениям, вспомнить, что они знали или предполагали по данной теме раньше, возможно, количество значков увеличится. 4. После проделанной работы с таблицей происходит обсуждение записей. |

Закрепление изученного (составитель - Голикова А.А.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | Обучение в сотрудничестве | Вопросы в парах | Каждый ученик придумывает вопрос по изученной теме и задает его соседу по парте. |
|  | РКМ | Кроссворд | Создание учащимися кроссворда по пройденным понятиям. |
|  | РКМ | «Лови ошибку» | Учитель зачитывает отрывки из пройденного материала и в некоторых местах намеренно допускает ошибку. Ученики внимательно слушают и исправляют ошибки учителя. |
|  | Ученик-учитель | Презентация | Ученики на время урока становятся учителями и придумывают, как бы они рассказали эту тему младшим ребятам, и составляют презентацию или план урока. |
|  | ИДЕАЛ | Стратегия ИДЕАЛ | **Любое задание, предложенное на этапе закрепления, выполняется поэтапно согласно стратегии:**   * **И**нтересно, в чем проблема? * **Д**авайте найдем как можно больше способов решения проблем! * **Е**сть ли какие-либо хорошие решения? * **А** теперь сделаем выбор! * **Л**юбопытно, как это осуществить на практике? |
|  | РКМ | Словарь | Создание учащимися словаря по теме. |
|  | Развитие критического мышления | «Корзина идей, понятий, имен"" | На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме. |
|  | Дебаты | «Генераторы-критики» | 1. Учитель ставит проблему. 2. Учащиеся делятся на две группы: генераторы и критики. Задача первой группы - дать как можно большее число вариантов решений проблемы, которые могут быть самыми фантастическими. Задача критиков: выбрать из предложенных решений проблемы наиболее подходящие. |
|  | Коллективные способы обучения | Консультанты на опросе. | 1. После изучения новой темы учитель делит учащихся на консультантов и учеников и объединяет их в пары (ученик и консультант). 2. Каждая пара получает задание на карточке или по учебнику и начинает работать. Ученик выполняет задание, а консультант внимательно следит и в случае необходимости подсказывает алгоритмы решения задачи и т. п. 3. Минут через 7-10 работа останавливается. Консультант дает оценку работе ученика, с которым он сотрудничал. В оценке отмечается степень самостоятельности, точность ответов на вопросы. 4. Проверку правильности работы консультанта производит либо старший консультант, либо учитель. |
|  | РКМ | «Круги по воде» | 1. Учитель записывает опорное слово изучаемой темы в столбик. 2. На каждую букву учащиеся подбирают существительные (глаголы, прилагательные, устойчивые словосочетания) к изучаемой теме. |

Повторение и обобщение материала (составитель - Мозгунова Ю.И.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | ТРИЗ | «Да-нет-да» | 1. Учитель или учащийся загадывает нечто (число, предмет, литературного героя, историческое лицо и др.). 2. Остальные учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на ведущий может ответить только словами: "да", "нет", «и да и нет». |
|  | Игровая технология | «Точка зрения» | 1. Ученики делятся на команды. 2. Каждой команде дается свое задание, затем следует самостоятельная работа в командах 3. Каждая команда рассказывает остальным о том, какое задание она получила и как выполнили задание. Участники других групп выступают в качестве оппонентов: задают вопросы, выступают с критическими замечаниями или в поддержку предложенного пути. 4. Учитель управляет дискуссией, при помощи наводящих вопросов старается привести команды к правильному решению. |
|  | Игровая технология | «Математическая викторина» | Доска разделена на три части по числу команд. На каждой части доски учитель записывает баллы, которые «зарабатывает» во время викторины соответствующая команда.  Каждый вопрос имеет свою «стоимость», ее заранее сообщают классу: вопрос, проверяющий знание определений, оценивается в один балл, задача – в два балла, нестандартное задание - в три балла. |
|  | Игровая технология | «Угадай-ка» | * + 1. Один из учеников выходит за дверь, он – угадывающий.     2. С остальными учитель выбирает объект для обсуждения (геометрическая фигура, элемент и т.д.), о котором они должны вспомнить все, что знают, не называя “объект” своим именем, а заменяя его просто словами “она, “он”, “это” и т.д., что больше подходит по смыслу. Определение дается в последнюю очередь. Другими словами, учащиеся пишут устное сочинение о данном “объекте”.     3. После быстрого обсуждения “угадывающий” приглашается в класс, и учащиеся описывают то, что загадали, для него.   После 2-4 предложений уже становится ясным, что загадали ученики, но по правилам игры угадывающий должен терпеливо ждать, пока не выскажутся все учащиеся класса. Это задание позволяет повторить в полном объеме весь теоретический материал, соответствующий выбранному для обсуждения объекту, вызывает большой интерес у ребят. |
|  | РКМ | “Лови ошибку” | 1. Учитель заранее готовит текст, содержащий ошибочную информацию, и предлагает учащимся выявить допущенные ошибки. 2. Учащиеся ищут ошибку группой или индивидуально, спорят, совещаются. 3. Придя к определенному мнению, группа выбирает спикера. 4. Спикер передает результаты учителю или оглашает задание и результат его решения перед всем классом. 5. Важно, чтобы задание содержало в себе ошибки двух уровней:  * явные, которые достаточно легко выявляются учащимися, исходя из их личного опыта и знаний; * скрытые, которые можно установить, только изучив новый материал. |
|  | Игровая технология | “Я беру тебя с собой» | 1. Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. 2. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. 3. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество. |
|  | Игровая технология | Пинг-понг «Имя – Значение» | 1. Задается конкретный объект (например: одуванчик). 2. Ученики делятся на две команды 3. Игроки первой команды называют имя признака (например: цвет цветка, способ размножения, способ питания), игроки второй команды отвечают значением признака (соответственно: желтый, семенами, автотроф). 4. На следующем шаге роли меняются (2-я команда называет имена признаков, 1-я – значения признаков). 5. Команда проигрывает, если не может назвать имя признака или ответить значением 6. Фиксируя наиболее типичные имена признаков, можно собрать копилку имен признаков и на ее основании строить паспорта объектов. |
|  |  | «Послушать – сговориться – обсудить». | 1. Учащимся предлагается подумать и написать три слова, относящихся к теме урока. 2. Написав, учащиеся должны показать их соседу по парте, вдвоем за 1,5 минуты из 6 слов отобрать необходимо 3 наиболее значимые и огласить их классу, аргументировав выбор. |
|  | Игровая технология | «Жокей и лошадь» | 1. Учащиеся делятся на две группы: «жокеев» и «лошадей». 2. Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. 3. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь». |
|  | Игровая технология | «Волшебная шляпа» | 1. Учитель придумывает правило или действие для волшебной шляпы. 2. Учащиеся предлагают слово на уроке русского языка (например: ***папа***) или число на уроке математики (например, ***2***). 3. Учитель говорит, как изменится слово или число в волшебной шляпе (например, ***баба*** и ***12***). 4. Учащиеся называют правило или действие, загаданное учителем (соответственно: ***правописание парных согласных*** и ***увеличение на 10)***. |

Подведение итогов урока или занятия (рефлексия) (составитель - Петрова Т.В.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название**  **приема** | **Алгоритм** |
|  |  | «Дерево творчества» | По окончании урока учащиеся прикрепляют на дерево, нарисованное на доске, листья, цветы, плоды:  **Плоды** – урок прошел полезно, плодотворно;  **Цветок** – не во всем разобрался;  **Листики** – тема осталась неясной. |
|  | РКМ | «Плюс – минус – интересно» | По окончании урока учащиеся заполняют таблицу из трёх граф:  **В графу «П»** («плюс») записывается всё, что понравилось на уроке, интересное и полезное.  **В графу «М»** («минус») записывается всё, что не понравилось на уроке, было скучным и бесполезным.  **В графу «И»** («интересно») вписываются интересные факты, рассмотренные на уроке, вопросы и планы: что хотели бы узнать ещё по данной теме. |
|  | РКМ | «Двухрядный круглый стол» | 1. Учитель делит учащихся на две группы. 2. Первая группа образует "внутренний" круг (ведут обсуждение). 3. Участники второй группы образуют "внешний круг" (фиксируют высказывания участников внутреннего круга и готовят свои комментарии и вопросы). 4. Идёт обсуждение вопросов во внутреннем круге и фиксация мнений членами внешнего круга. 5. Учитель осуществляет координацию работы, не вмешиваясь в содержание высказываний, направляя диалог в рамки обсуждаемой проблемы. 6. Участники внешнего круга дают комментарии и задают вопросы. 7. Учащиеся коллективно формулируют выводы в устной или письменной форме. |
|  | РКМ | «Синквейн» | Составление пятистишья:   * 1 строка – имя существительное по теме урока. * 2 строка – два прилагательных, раскрывающие тему урока. * 3 строка – три глагола описывающих действия относящихся к теме урока. * 4 строка – фраза, состоящая из нескольких слов, с помощью которых ученик выражает своё отношение к теме урока. * 5 строка – слово – резюме, которое позволяет выразить личное отношение к теме урока. |
|  | РКМ | “Конкурс шпаргалок” | Участники за определённое время (5 минут, например) должны качественно, быстро, кратко, точно и разборчиво записать всю важную информацию на небольшом листке бумаги. Побеждает тот, кто сможет, соблюдая все условия, "запротоколировать" наибольшее количество текста, и кто воспроизведёт по шпаргалке свой текст бегло, без ошибок. |
|  | РКМ | “Метод пяти пальцев ” | По окончании урока учащиеся называют, загибая пальцы:   * М (мизинец) – мышление. Какие знания, опыт я сегодня получил? * Б (безымянный) – близость цели. Что я сегодня делал и чего достиг? * С (средний) – состояние духа, настроения. Каким было моё эмоциональное состояние? * У (указательный) – услуга, помощь. Чем я сегодня помог, чем порадовал или чему поспособствовал? * Б (большой) – бодрость, здоровье. Каким было моё физическое состояние? Что я сделал для своего здоровья? |
|  | РКМ | «Волшебный мешочек», или «Короб знаний» | Учитель показывает ученикам мешочек или короб. Предлагает записать на листочках ответ на вопрос: «Что нового узнал и что самое интересное было на уроке?» и положить в мешочек. |
|  | РКМ | «Кластер» | 1. Посередине чистого листа (классной доски) учащиеся записывают ключевое понятие урока или предложение, которое является «сердцем» идеи, темы. 2. Вокруг помещают слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы (модель «планеты и ее спутники»). 3. По мере записи появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи. 4. В итоге получается структура, которая графически отображает размышления, определяет информационное поле данной теме. |
|  | РКМ | «В ресторане» | Учитель предлагает ученикам представить, что сегодняшний день они провели в ресторане и теперь директор ресторана просит их ответить на несколько вопросов:  - Я съел бы еще этого...  - Больше всего мне понравилось...  - Я почти переварил...  - Я переел...  - Пожалуйста, добавьте...итог |
|  | РКМ | «Паучок» | Всю работу класса на уроке учащимся предлагается оценить по десятибальной системе с трёх позиций:   * Я (личный вклад собственного труда) * Мы (работа всего класса) * Дело (степень новизны темы) |

Оценка деятельности учащихся (составитель - Афанасьев А.В.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Технология** | **Название приема** | **Алгоритм** |
|  | Оценка предметных результатов. | Поурочный балл. | 1. Учащийся в начале урока определяет под руководством учителя цель урока и планируемые предметные результаты (узнать…, научиться…, выполнить… и т.п.). 2. Учащийся в конце урока под руководством учителя или в группе оценивает степень достижения запланированных предметных результатов (узнал…, научился…, не успел выполнить… и т.п.). 3. Учитель выставляет отметку учащемуся или корректирует отметку, выставленную учащимся самому себе (другими учащимися). |
|  | Оценка предметных результатов. | Выборочная оценка предметных результатов. | 1. Учащийся в начале урока определяет под руководством учителя цель урока и планируемые предметные результаты (узнать…, научиться…, выполнить… и т.п.). 2. Учащийся самостоятельно выполняет одно из заданий, демонстрирующий достижение какого-либо из запланированных предметных результатов. 3. Выполненная работа учащегося проверяется им самим по листу для самопроверки, одноклассником, группой учащихся или учителем. 4. Проверяющий устанавливает степень соответствия выполненной работы образцу, т.е. достижения запланированного предметного результата, и выставляет отметку. |
|  | Оценка предметных результатов. | Дифференцированная оценка предметных результатов. | 1. Учащиеся выбирают и выполняют задание подходящего уровня:  * необходимый уровень (базовый) – решение типовой задачи, подобной тем, что решали уже много раз, где требовались отработанные действия (раздел «ученик научится» примерной ООП) и давно изученные знания (входящие в опорную систему знаний предмета в примерной ООП); * повышенный уровень (программный) – решение нестандартной задачи, где потребовалось либо действие в новой непривычной ситуации (в том числе действия из раздела «ученик может научиться» примерной ООП), либо использование новых, изучаемых в данный момент, знаний (в том числе выходящих за рамки опорной системы знаний по предмету в примерной ООП); * максимальный уровень (НЕобязательный) - решение не изучавшейся в классе «сверхзадачи», для которой потребовалось либо самостоятельно добытые, не изучавшиеся знания, либо новые, самостоятельно усвоенные умения и действия, требуемые на следующих ступенях образования.  1. Учитель, сам учащийся или другие учащиеся оценивают качество выполненного задания:  * необходимый уровень: «хорошо, но не отлично» или «нормально» (решение задачи с недочѐтами). * повышенный уровень: «отлично» или «приближается к отлично» (решение задачи с недочѐтами). * максимальный уровень: «превосходно».  1. Учитель выставляет отметку учащемуся или корректирует отметку, выставленную учащимся самому себе (другими учащимися). |
|  | Оценка метапредметных результатов | Выборочная оценка метапредметных результатов. | 1. Учащийся в начале урока определяет под руководством учителя цель урока и планируемые метаредметные результаты из перечня, указанного в рабочей программе учителя по данному предмету (научиться составлять…, планировать… и т.п.). 2. Учащийся самостоятельно, в паре или группе  * решает задачи творческого и поискового характера (творческие задания, интеллектуальный марафон, информационный поиск, задания вариативного повышенного уровня); * участвует в проектной деятельности; * выполняет работу, включающую задания на проверку метапредметных результатов обучения; * выполняет комплексные работы на межпредметной основе.  1. Учащийся в конце урока под руководством учителя или в группе оценивает степень достижения запланированных метапредметных результатов (научился составлять…, планировать…, не смог выделить… и т.п.). 2. Учитель выставляет отметку учащемуся или корректирует отметку, выставленную учащимся самому себе (другими учащимися). 3. Учитель заносит отметку, выставленную учащемуся, в соответствующую Таблицу требований. |
|  | Оценка метапредметных результатов | Мониторинг сформированности регулятивных, познавательных, коммуникативных учебных действий | 1. Учитель на первых этапах урока организует участие учащихся в целеполагании и планировании деятельности, а в дальнейшем – в групповой работе. 2. По результатам одного или нескольких уроков учащиеся самостоятельно, фронтально или в группе оценивают степень овладения каждого из них такими УУД, как целеполагание, планирование, умение работать в коллективе. |
|  | Оценка предметных и метапредметных результатов | Итоговая оценка | 1. Учащийся на повторительно-обобщающем уроке или уроке анализа ошибок, допущенных при выполнении контрольной (проверочной) работы оценивает степень достижения им в ходе изучения темы (ряда тем) предметных и метапредметных результатов из перечня, указанного в рабочей программе учителя. 2. Учитель выставляет отметку за четверть (полугодие, год) учащемуся или корректирует отметку, выставленную учащимся самому себе. |
|  | Портфолио (оценка личностных результатов) | Портфолио внешних достижений | Учащийся совместно с родителями собирает «Портфолио внешних достижений», которое состоит из трех блоков – портфолио документов, портфолио работ и портфолио отзывов. Основное назначение каждого из этих блоков заключается в накоплении документальных данных, свидетельствующих об успешности во внеучебной деятельности школьника и динамике ее развития. |
|  | Портфолио (оценка личностных результатов) | Портфолио личностного развития | Учащийся самостоятельно или с помощью педагога-психолога изучает особенности своей личности в системе ее социальных отношений, заносит результаты в «Портфолио личностного развития» и планирует работу по самосовершенствованию для достижения новых качеств личности. |
|  | Портфолио (оценка личностных результатов) | Линейка достижений | 1. Учащийся самостоятельно, с помощью воспитателя, родителей планирует саморазвитие навыка исследования, сбора и организация данных. 2. При выполнении домашних заданий, подготовке докладов и сообщений на заседаниях кружков и секций выполняет составленный план, переходя от низшего уровня к высшему:  * в качестве источника информации использует только учебник * для получения информации прибегает к помощи учителя * пытается использовать различные источники информации * описывает наблюдения, используя знакомые способы * описывает наблюдения, используя рисунки, пояснения, таблицы и графики * отбирает нужную информацию из большого ее массива.  1. В конце периода самостоятельно, с помощью воспитателя, родителей отмечает достигнутый уровень на «Линейке достижений». |
|  | Психолого-педагогическое сопровождение | Комплексная диагностика | 1. Классный руководитель, воспитатель, педагог-психолог, учителя-предметники и другие специалисты, обладающие необходимой компетенцией в сфере психолого-педагогической диагностики развития личности осуществляют наблюдение за личностным развитием учащегося. 2. Педагог-психолог проводит по запросу педагогов и администрации при согласии родителей психологическую диагностику. 3. Классный руководитель, воспитатель проводят констатацию наличия или отсутствия положительной динамики в личностном развитии учащегося в ходе анализа портфолио разных видов, собранных учащимся. 4. Учителя-предметники по ответам на задания по русскому языку, литературному чтению, окружающему миру, основам духовно- нравственной культуры дают оценку знания учащимся моральных норм и сформированности у него морально-этических суждений о поступках и действиях людей. 5. Все данные, полученные в ходе диагностики, собираются классным руководителем, воспитателем и составляют уровень воспитанности данного учащегося. |