

Семинар №2 для педагогических работников МБОУ «Гимназия»

Дата проведения: 21.10.2017г.

Место проведения: конференц-зал МБОУ «Гимназия»

Ведущий семинара: директора Шевченко Светлана Николаевна

Тема: «О технологической культуре доступно и интересно»

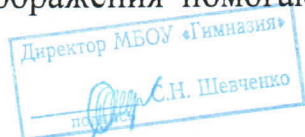
Дополнительные материалы: презентация «О технологической культуре доступно и интересно», приложения с методиками «бортовой журнал», «коллаж», «бриколлаж», «лэпбук», «скрайбинг», «комиксы», «ментальная карта», «денотантный граф», «фишбоун», «графикорганайзеры», «мышление в коробке», «комиксы».

Добрый день, уважаемые коллеги!

Продолжаем знакомиться с технологической культурой в рамках изучения STEAM-технологии. Сегодня мы проводим второй семинар, целью которого является: продолжение изучения понятия «технологическая культура» в рамках изучения новой STEAM-технологии, апробации STEAM-технологии в урочной и внеурочной деятельности школы, актуализация методических приемов, обеспечивающих развитие мышления детей в образовательной деятельности (обмен опытом). Отработка ключевого понятия «технологическая культура», развитие профессиональной компетенции педагогических работников, расширение кругозора, совершенствование учебно-воспитательной деятельности в МБОУ «Гимназия».

Тема нашего второго занятия: «О технологической культуре доступно и интересно».

Мы уже знакомы с понятием «технологическая культура», ее сущностью и содержанием. Теперь рассмотрим, как и зачем проводить визуализацию информации в урочной и внеурочной деятельности учителя. Не секрет, что результативность учебной деятельности значительно возрастает, если к процессу усвоения (левое полушарие) подключается образное восприятие информации (правое полушарие). Активизируя визуальное мышление, учитель воздействует на мышление ребенка «в целом», заставляя работать оба полушария мозга. Рассмотрим некоторые методические приемы для визуализации информации: «понятийное колесо», «бортовой журнал», «коллаж», «бриколлаж», «лэпбук», «таблицы и матрицы», «графики и диаграммы», «виммельбух», «скрайбинг», «комиксы», «шпаргалки», «ментальная карта», «денотантный граф», «опорный конспект», «фишбоун», «лента времени», «графикорганайзеры», «мышление в коробке», «комиксы», «тэги», «пиктограммы», «патент на изобретение», «круг воспоминаний», «чертежи и схемы». Данные методики прилагаются. Какие – то технологии мы уже знаем и использовали в своей работе, какие – то для нас методики новые. Применение данных методик позволяет не только использовать возможности письма для развития мышления учащихся, но и совершенствовать их умения фиксировать информацию, используя разнообразные графические органайзеры. Формы визуального отображения помогают сделать процесс познания наглядным,



зримым, может даже на время застывшим. Эта процедура позволяет школьнику, с одной стороны, оценить слабые и сильные стороны понимания проблемы, а, с другой – педагог может получить адекватную обратную связь о степени усвоения темы учащимся.

По завершению семинара **решили:**

Членам рабочей группы по STEAM-технологии

2.1 продолжить изучение «технологической культуры», освоить представленные методы подачи информации на занятиях урочной и/или внеурочной деятельности;

2.2. один раз в четверть присутствовать на семинарах, изучать представленный материал, использовать его в своей работе;

2.3. для распространения опыта по апробации STEAM-технологии проводить открытые уроки, приглашать коллег, предоставлять разработки занятий урочной и/или внеурочной деятельности для публикации их в журналах, на образовательных сайтах и пр..