

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 2
пгт Забайкальск**



**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ТЕХНОЛОГИЙ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ДОСТИЖЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**



Наша школа расположена в приграничном поселке и большинство населения (а это наши родители) заняты на границе: кто служит, кто возит товар. Образовательный уровень наших родителей тоже указывает на особенности контингента школы. Все это создает проблему повышения мотивации обучающихся и их родителей к учению (а значит, и к повышению качества образования). Поэтому создание комфортной образовательной среды, совершенствование процесса обучения – одно из направлений деятельности нашего коллектива.



Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде ЗУН; ФГОС указывает на реальные виды деятельности. Поставленная задача требует перехода к новой системно-деятельностной образовательной парадигме, которая, в свою очередь, связана с принципиальными изменениями деятельности учителя. Изменяются и педагогические технологии.

Современные образовательные технологии можно рассматривать как ключевое условие повышения качества образования, снижения нагрузки учащихся, более эффективного использования учебного времени. В настоящий момент в школьном образовании применяют самые различные педагогические инновации.



Технология группового обучения (технология обучения в сотрудничестве).

Основными принципами данной технологии являются общность целей и задач участников группы; индивидуальная ответственность (каждый отвечает за выполнение своего задания); равные возможности для достижения успеха; позитивная взаимозависимость (успех одного - успех всей группы). Одной из форм использования данной технологии является «мозаичный класс».



Квест-технология

Квест-технология-это проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого используются информационные ресурсы, в том числе Интернет.

Виды квеста:

- Образовательный – в процессе урока или во внеурочное время. Это – командный квест, где у каждого своя роль;
- «Живой» квест – внутри класса на уроке или внутри школы: движение по станциям, на которых необходимо выполнить определенные задания;
- Квест-проект – продукт проектной деятельности и реализация его на уроке;
- Веб-квест – внеурочный вид деятельности с использованием Интернета. Ориентирован на поиск определенной информации.



Осваивать новые педагогические технологии нам помогает Педагогическая мастерская «Школа цифрового века 1 сентября», в которой зарегистрированы и активно работают наши педагоги. Кроме этого, каждый педагог регулярно проходит различные курсы повышения квалификации, обменивается опытом с коллегами, участвует в работе вебинаров на различных сайтах



Таким образом, педагоги овладевая современными педагогическими технологиями (интерактивными, игровыми, проектными, и т.д.) и активно используя их в образовательной деятельности, обеспечивают получение более высоких образовательных результатов.

**Всё в наших руках,
поэтому их нельзя
опускать**

Жоко Шанель

