

Педагогическая деятельность учителя в условиях инновации

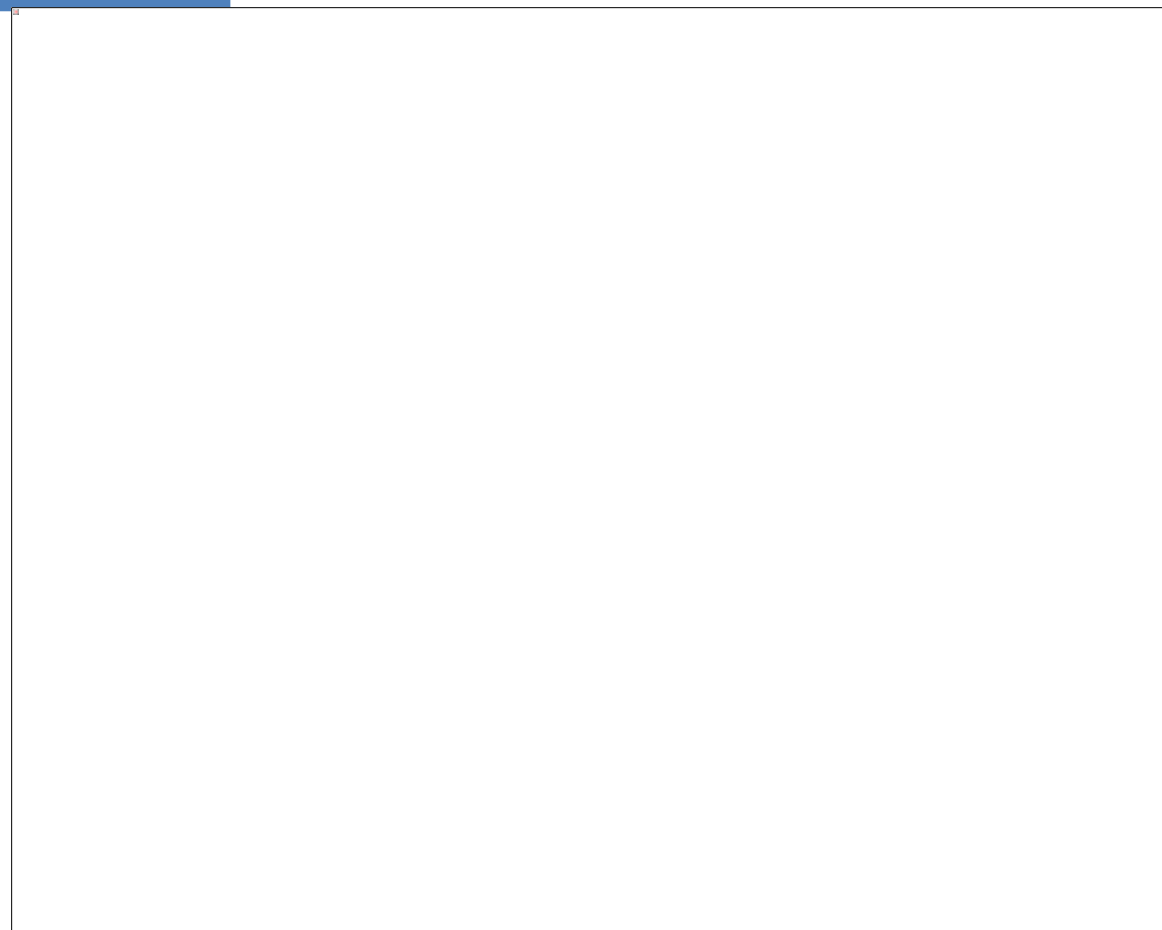
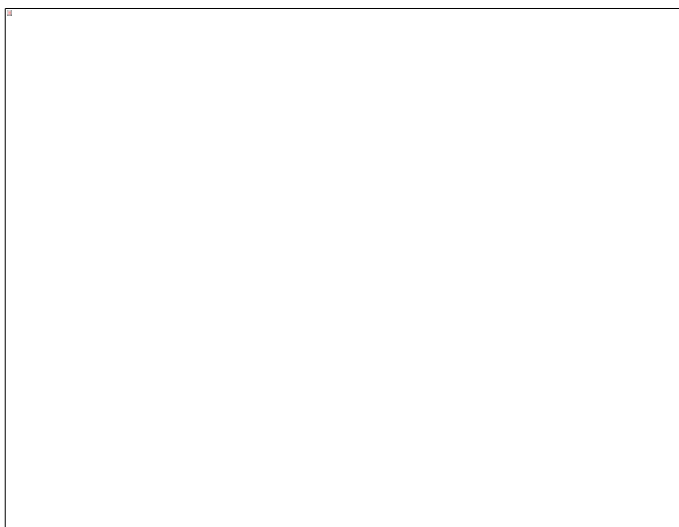
**Учитель высшей категории биологии и английского
языка – Отличник Просвещения РФ, победитель
краевого этапа конкурса «Учитель года», победитель
конкурса «Лучшие учителя России» – Карасев В.Н.**

АВТОРСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ БИОЛОГИИ СРЕДСТВАМИ КОГНИТИВНОЙ ГРАФИКИ

Учитель – обладатель патента Международного центра педагогического изобретательства на «Способ ускоренного изучения биологических объектов» Авторское пособие «Справочные, контурные, дидактические таблицы по биологии»

Грамота Министерства Просвещения РФ. Главная идея - в учебнике – чужие знания, надо добывать свои знания, используя когнитивную графику и выстраивая свой собственный текст..

**Когнитивная графика – основа процесса познания.
Ученик наносит цвет на контур дающий возможность
увидеть систему объектов в развитии, составляет
дефиниции - определения, работая по специальному
алгоритму и составляет свой собственный текст – в виде
плана из 10 вопросов.**



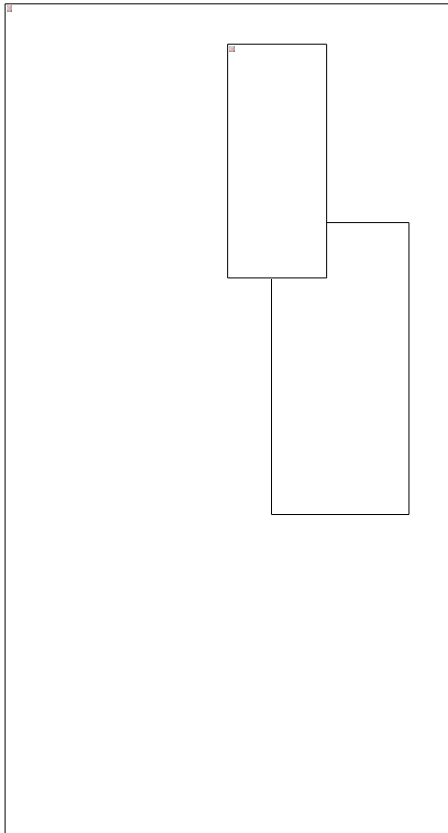
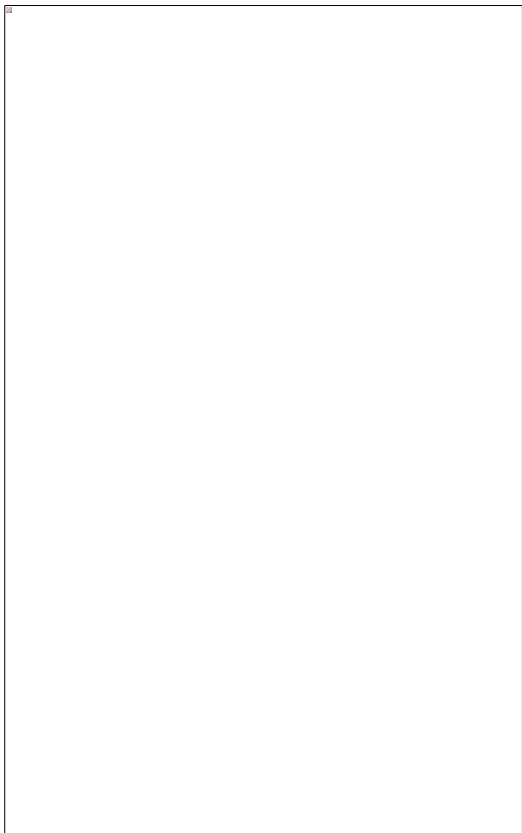
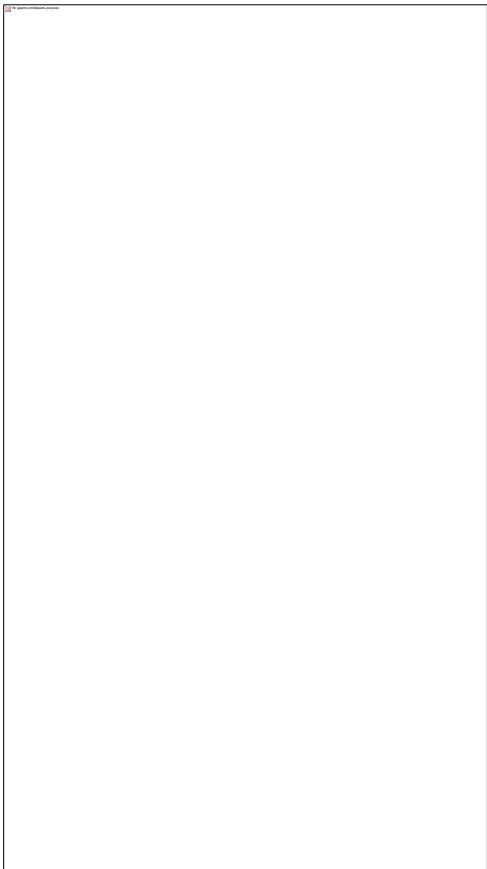
УЧЕНИК ПОЛУЧАЕТ **ВВОДНУЮ БАЗОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ** – НАПРИМЕР ОБ ОРГАНАХ ЦВЕТКОВОГО РАСТЕНИЯ, И ДАЛЕЕ ИЗУЧАЕТ **РАЗВИТИЕ** ЭТИХ ЧАСТЕЙ – ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ, **КОГНИТИВНАЯ ГРАФИКА ВКЛЮЧАЕТ КОНТУР**, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ОБВЕСТИ **ОПРЕДЕЛЁННЫМ ЦВЕТОМ**, БУКВЕННЫЕ И ЦИФРОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ.

У растения есть две части – надземная – **побег**, состоящий из **стебля**, **листьев** и почек находящихся между стеблем и листом, а так же из **корневой системы**.

Все остальные органы произошли за счёт видоизменения побега и корневой системы в ходе эволюции.

Например – луковица – это видоизменённый побег, образующийся для того чтобы запасти питательные вещества на период неблагоприятный для вегетации и позволяющий растению быстро зацвести и дать семена, содержащие зародыши новых растений.





Авторское пособие «Учись рационально
учиться» – победитель краевого конкурса
Програм развития универсальных, учебных
действий. Для любой школьной дисциплины

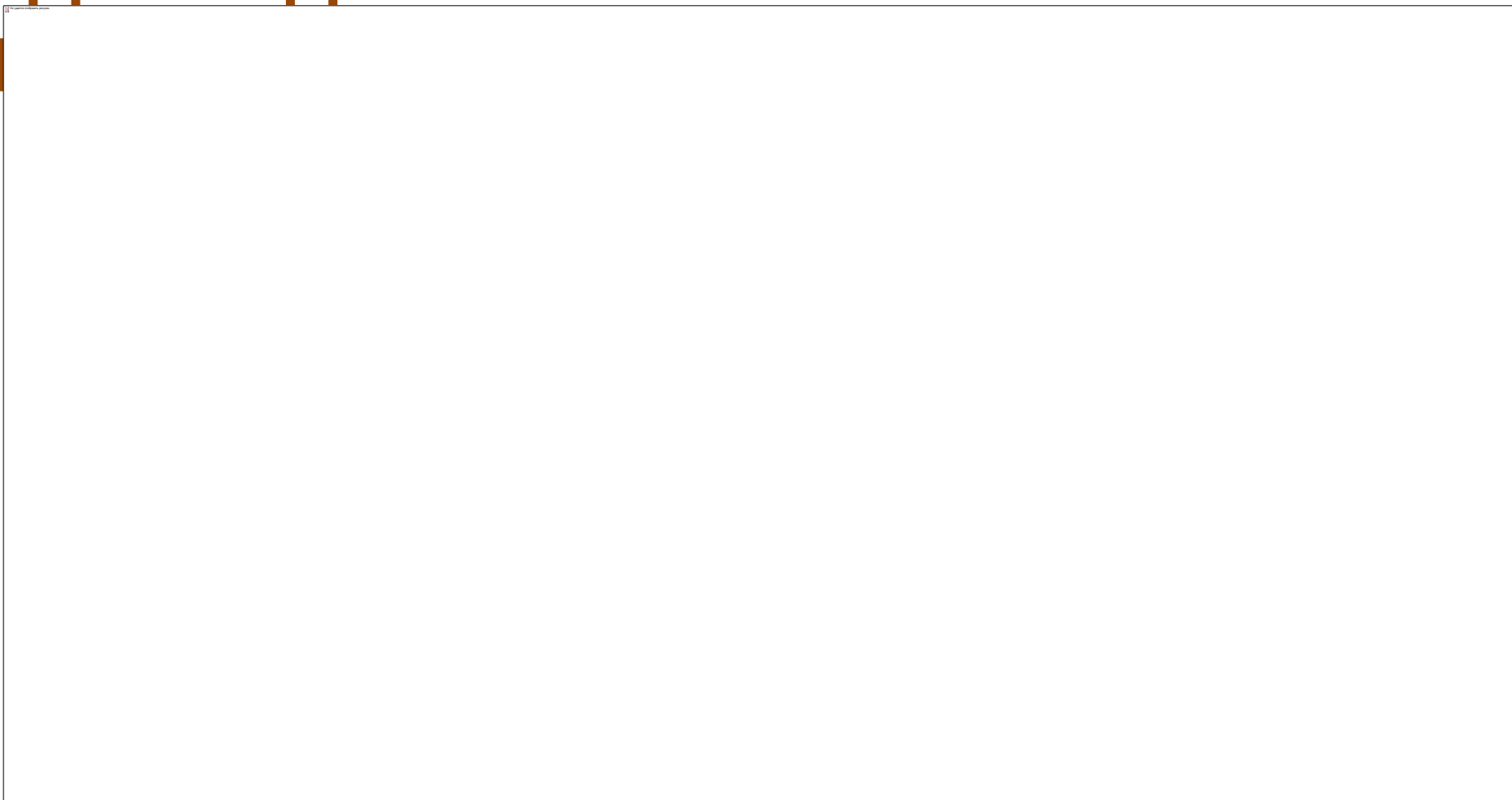
**Грамота Министерства науки, образования и
молодёжной политики Краснодарского края.**

Авторский проект – Спиральная модель периодической системы Д.И. Менделеева



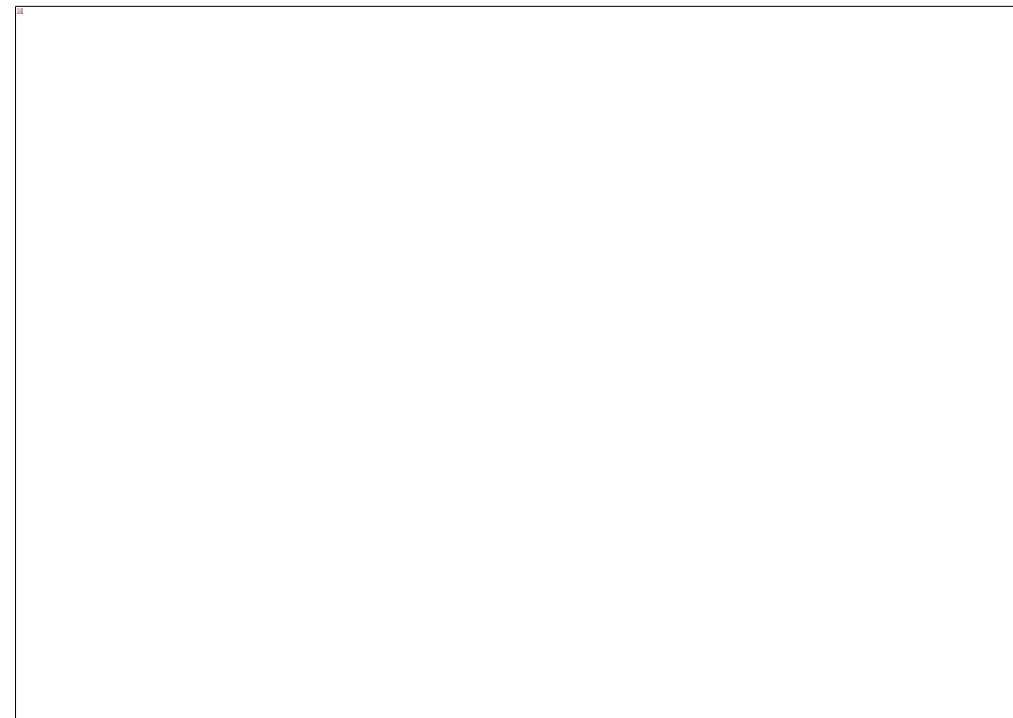
МЕТОД ОПРЕДМЕЧИВАНИЯ НА УРОКАХ

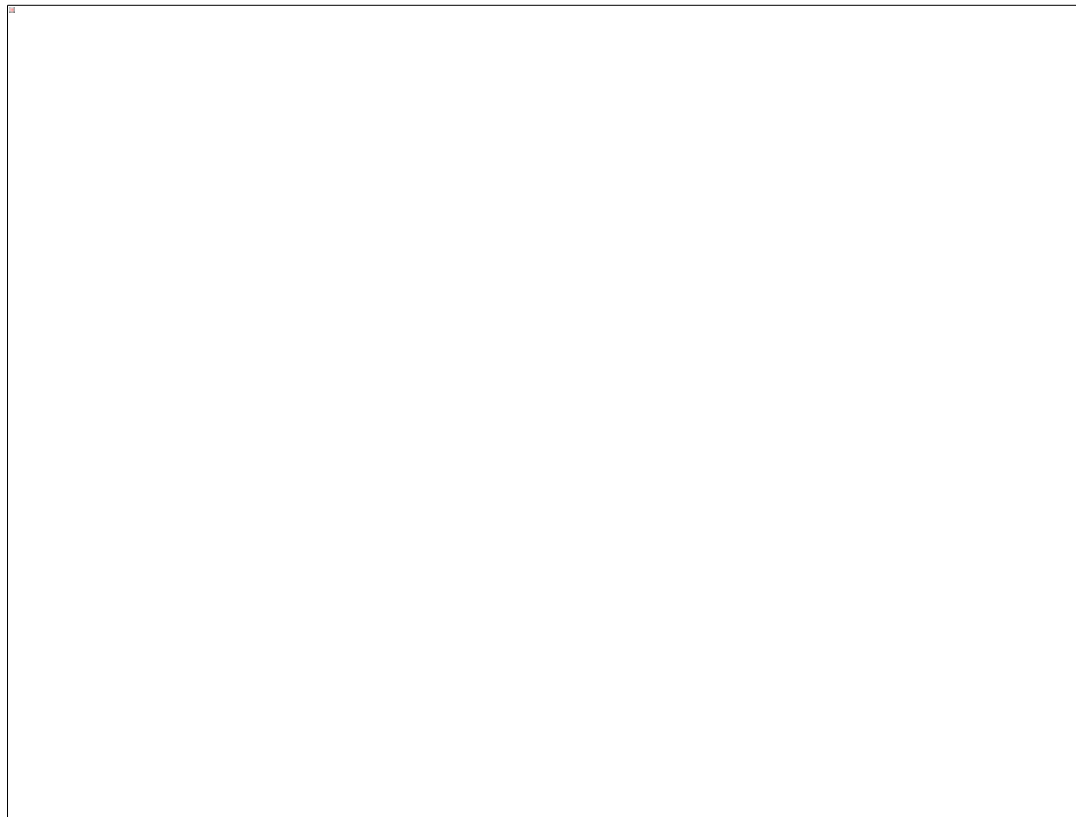
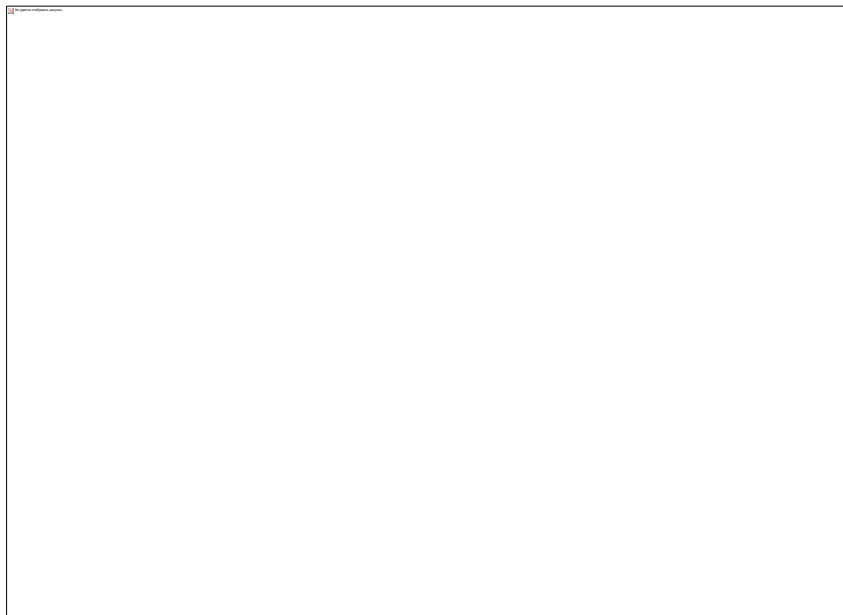
АРИФ



АВТОРСКАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
КОНСТРУКТОР ПРЕДЛОЖЕНИЙ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
ПАССАЖИРЫ ПО ВАГОНАМ
ПОБЕДИТЕЛЬ ФЕДЕРАЛЬНОГО КОНКУРСА ДИДАКТИЧЕСКИХ
ИГР

Сделано руками учащихся из
пластиковых бутылок и
остатков пластиковых пластин





На каждом рабочем столе располагается комплект размещающийся в стаканчике сделанном из бутылки из под минеральной воды, пробок от них и кусочков пластиковой плитки. Дети делают комплект сами под руководством учителя из цветной бумаги и распечатанных на принтере алгоритмов. К игре прилагается кубик с Графическим алгоритмом анализа сказуемого из шести шагов.

КУБИК – ТРЕНАЖЁР ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ФОРМУЛЫ СКАЗУЕМОГО ПРИ ПЕРЕВОДЕ С РУССКОГО ЯЗЫКА НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК.

--	--	--

Кубик с *Графическим алгоритмом* анализа сказуемого из шести шагов.

Кубик является приложением к дидактической игре по построению конструкций предложений на английском языке

Говорение на английском языке – это практика **перевода с русского** языка на английский.

В английском и русском предложении **последовательность** слов часто отличаются, а **смысл предложения** зависит именно от этой последовательности.

Часто **количество слов** в предложении на английском языке больше чем в русском.

Как правило, ученик пытается не **передать мысль** на английском языке, а запомнить и повторить **целое предложение** не вникая в его смысл.

Рецензию на авторское пособие «Переводим с русского – говорим на английском» дали профессор КУБГУ, доктор наук , заведующая кафедрой английского языка Гурьева ...и профессор Армавирского ГУ, доктор наук , заведующий кафедры английского языка Р...

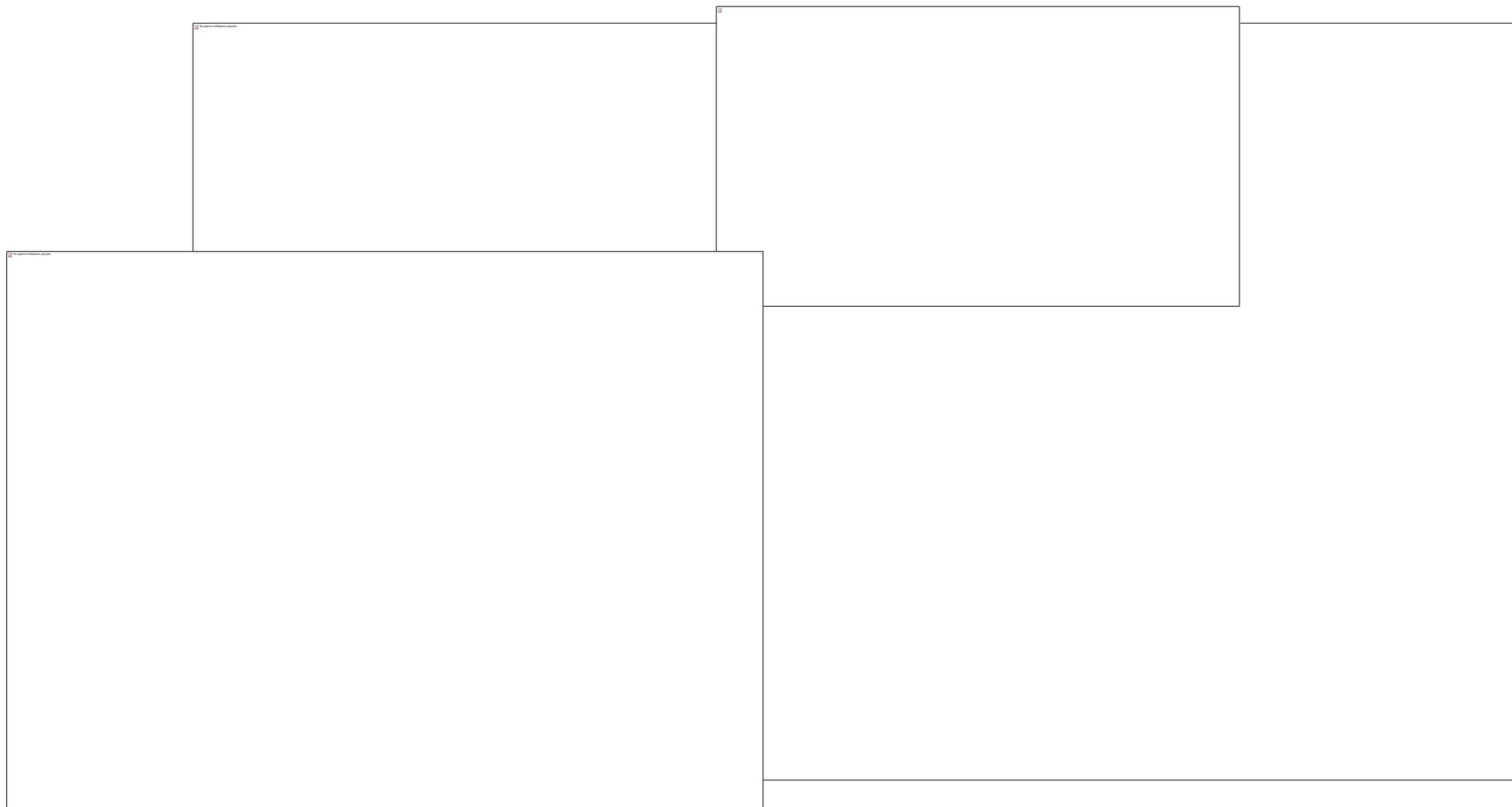
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЪЁМНОГО АЛГОРИТМА В ВИДЕ КУБИКА В СОЧЕТАНИИ КОГНИТИВНОЙ ГРАФИКОЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ МЕСТОИМЕННИЙ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Цвет грани кубика обозначает группу местоимений, собирая кубики по цвету, обучаемый создаёт систему и запоминает группу местоимений: а затем проверяет по таблице.

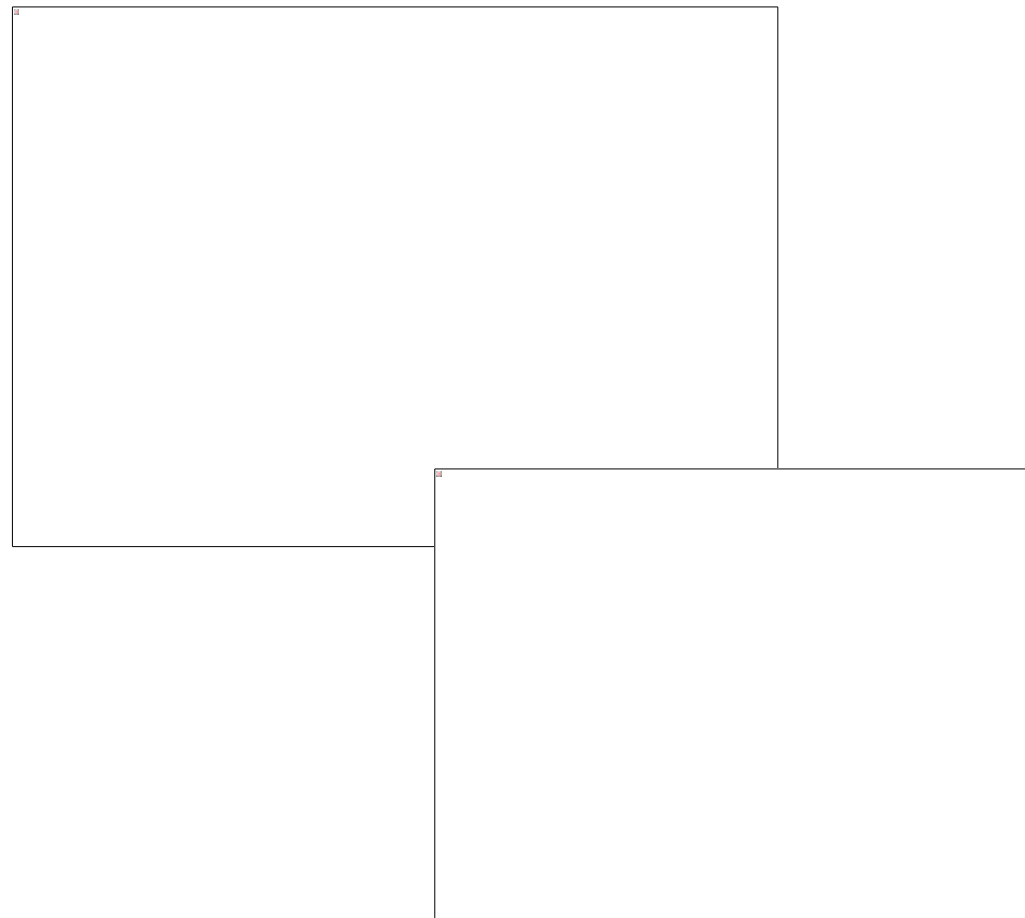
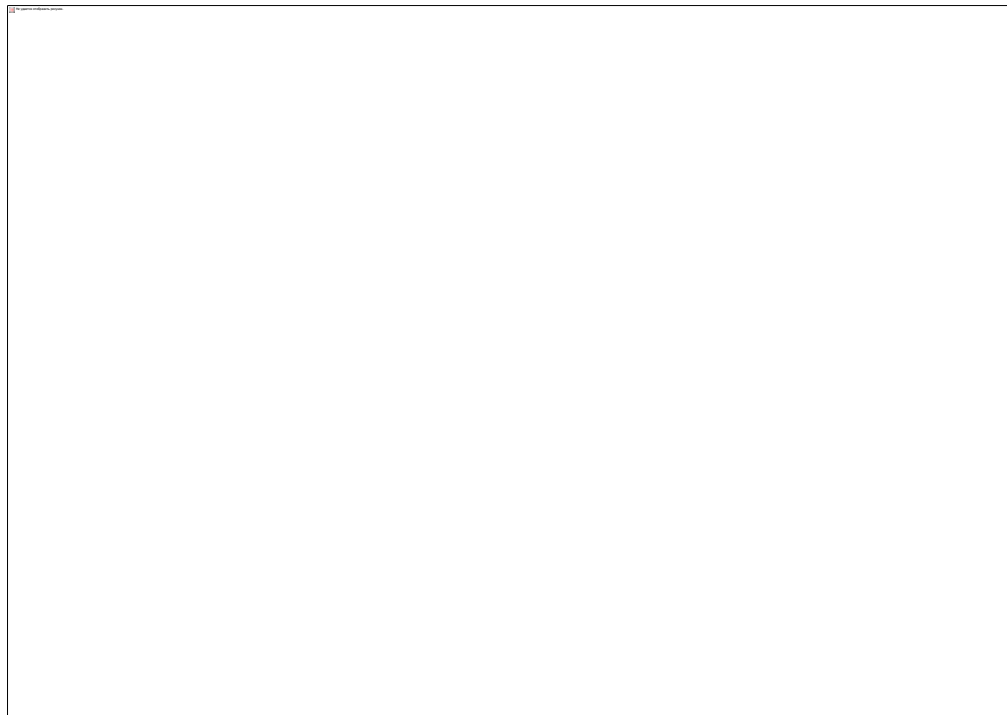
Получается игра напоминающая лото.

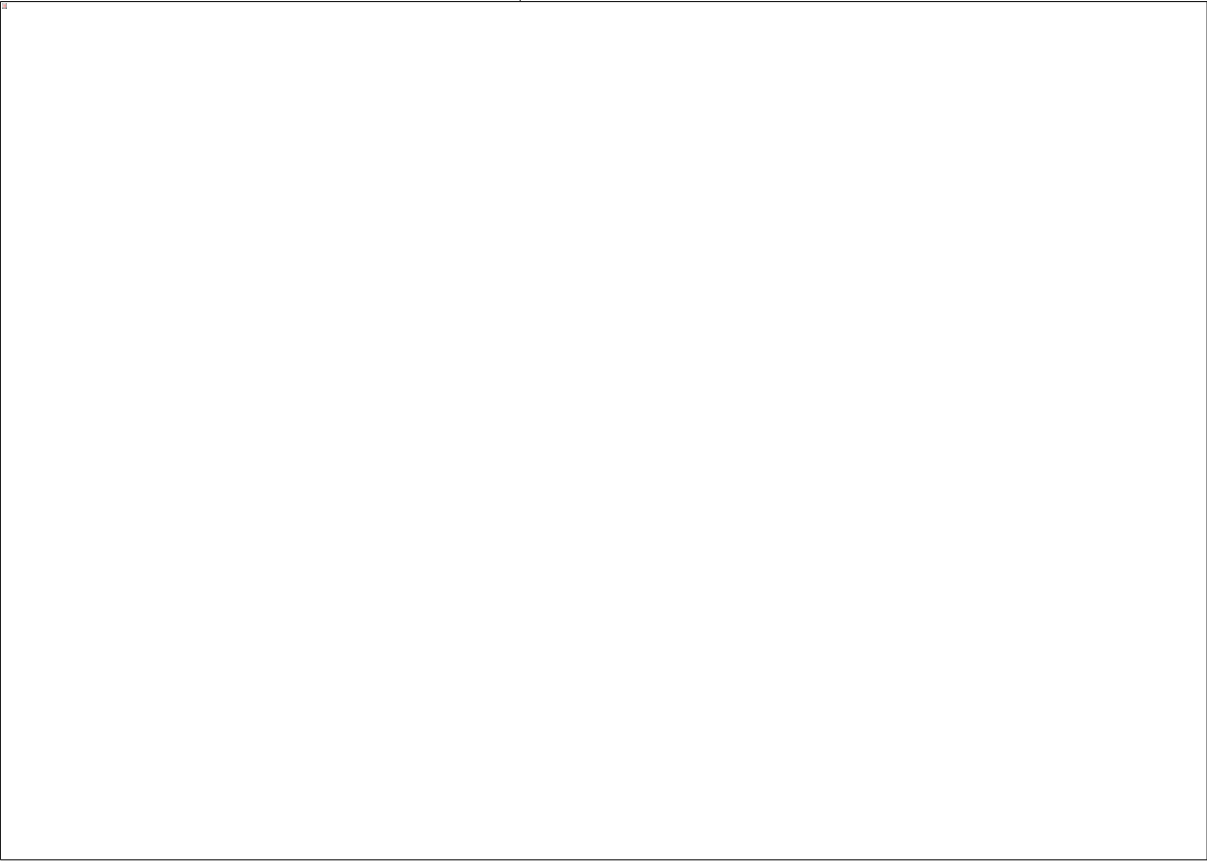
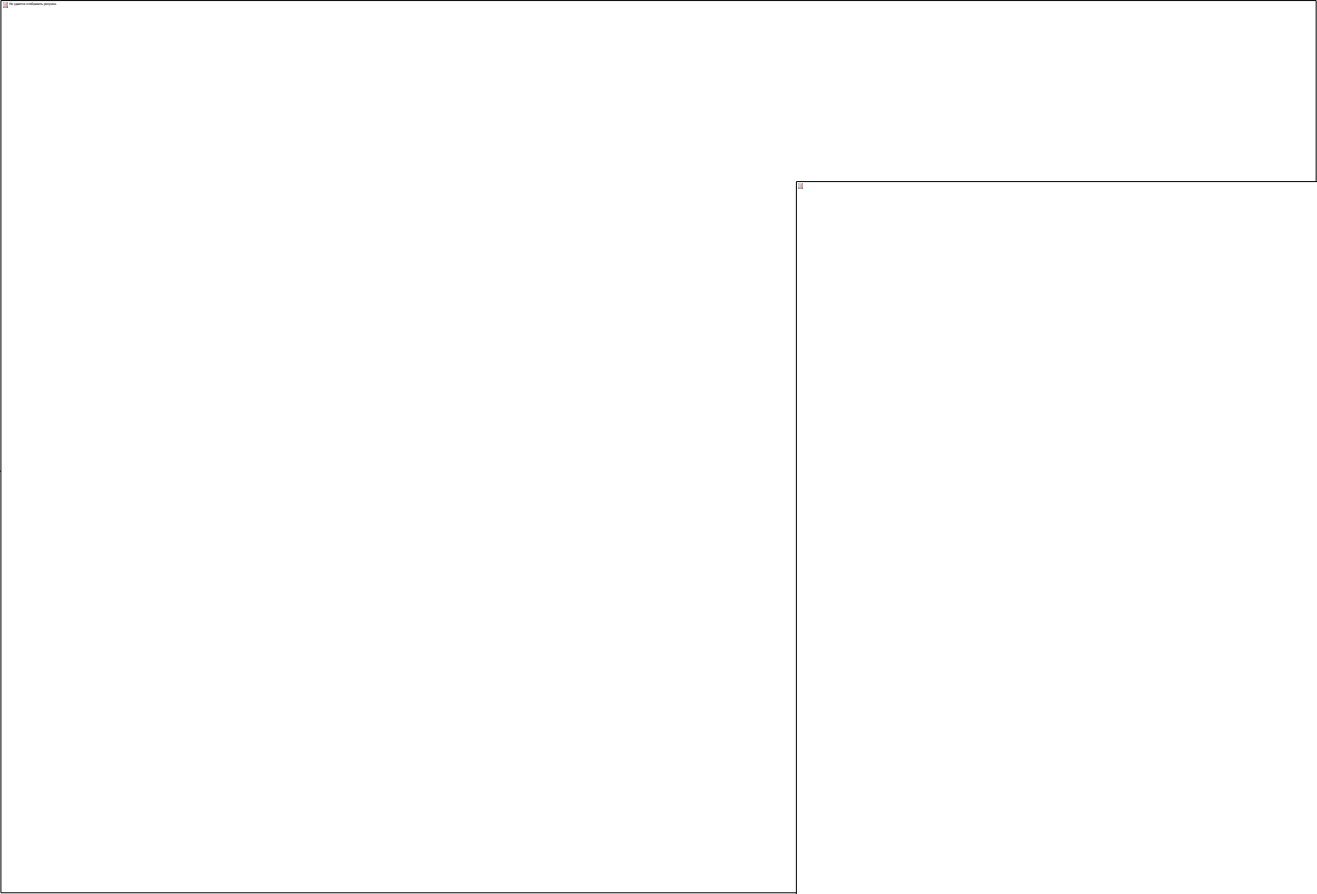
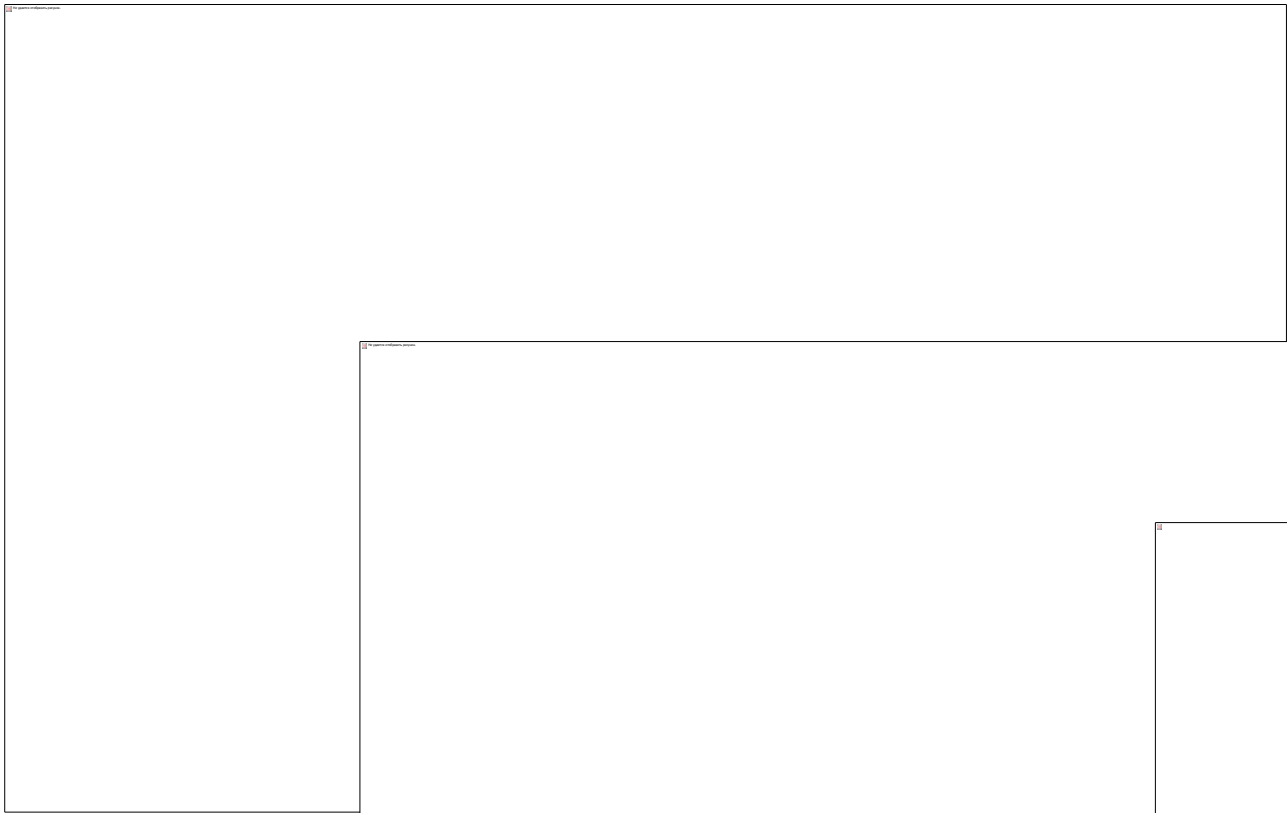
Грамматика в Таблицах и на кубиках

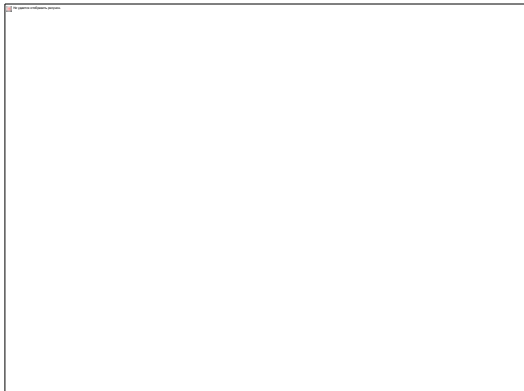
на примере местоимений



**Авторская технология Английского Алфавит а с помощью когнитивной графики. Цвет
помогает сформировать группы букв с общими правилами.
таблица на стене и на кубиках а ниже подборка правил чтения буквы
Рецензия на авторскую технологию РИМЦ**







Happy end

**Все компоненты игры в обрезке
пластиковой бутылки а крышки от бутылок
детали игры**

**На пластинках алгоритм анализа каждого
члена предложения**

from KVN with love