

**ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БЕЛГОРОДСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**



**мастер-класс
«Подготовка и проведение уроков технологии
и изобразительного искусства в начальной школе»**

**материалы
лаборатории системно-деятельностной педагогики**

08.04.2025 г.

Белгород, 2025

Подготовила творческая группа:

Попова Елена Александровна	директор ОГАПОУ «БПК»
Сердюкова Елена Ивановна	заместитель директора по учебно-методической работе, преподаватель ОГАПОУ «БПК»
Дыбова Наталья Ивановна	методист ОГАПОУ «БПК»
Окунева Валентина Федоровна	преподаватель ОГАПОУ «БПК»
Широкова Галина Викторовна	преподаватель ОГАПОУ «БПК»

Мастер-класс

«Подготовка и проведение уроков технологии и изобразительного искусства в начальной школе»

Ответственные: В.Ф. Окунева, Г.В. Широкова,
преподаватели ОГАПОУ «Белгородский педагогический колледж»

План проведения мастер-класса

1. Вступительное слово. Мотивация на выполнение деятельности.

Сегодня на нашей площадке будем вести диалог и обсуждать рукотворный мир уроков технологии и изобразительного искусства в начальной школе. Как сделать эти уроки привлекательными, интересными и познавательными для обучающихся начальной школы.

Сейчас студенты 3 курса активно включены в производственную практику на базах школ. Проведение пробных уроков требуют от вас творческого подхода в подготовке конспектов уроков. А также продумывание и выбора активных методов взаимодействия с обучающимися для решения творческой задачи и получения результативности на уроке.

2. Основная часть мастер-класса

Инновационная образовательная деятельность – это деятельность по преобразованию педагогического процесса, по введению в него новшеств, направленных на его совершенствование. Инновационная педагогическая деятельность предполагает мотивацию, креативность, операционные компоненты, рефлексию.

1. Применение современных технологий

- Использование цифровых инструментов (например, интерактивные доски, планшеты, документ камера).
- Внедрение образовательных платформ и приложений для создания проектов.

2. Креативные методики

- Использование методов *геймификации* для повышения вовлеченности учащихся.
 - «Геймификация» в образовании заключается в повышении вовлеченности и обучения студентов путем включения игровых элементов в образовательном процессе.

3. Какие задачи решаются с помощью геймификации обучения?

- смещает акцент с пассивного на активное обучение;
- усиливает внутреннюю мотивацию к обучению;
- помогает эффективнее усваивать знания;
- делает обучение весёлым, а не стрессовым, что повышает успеваемость;
- увеличивает концентрацию внимания.

4. Геймификация в образовании – это применение игровых методик и элементов в процессе обучения.

Можно добавить в уроки единичный элемент игры или построить весь курс на основе геймификации. Типичные инструменты геймификации – характерные персонажи, аналогичные компьютерным играм уровни, кубки и другие награды.

5. Развитие навыков 21 века (как для учеников школы, так и для будущих учителей).

Важно формирование умений критического мышления, сотрудничества, коммуникации и креативности через уроки технологии.

Подготовка учащихся к вызовам современного мира.

6. Сейчас у вас есть все шансы, чтобы шагнуть в новый день с теми умениями, которые в нём пригодятся

Для того, чтобы использовать интерактивные образовательные платформы на уроках технологии надо этому учиться! Повышать:

- профессиональное развитие учителя;