

Эффективные педагогические практики и технологии

- *Приобретение опыта* - разрешение проблем, принятие решений, позитивное поведение
- *Создание учебных ситуаций*, инициирующих учебную деятельность учащихся, мотивирующих их на учебную деятельность и проясняющих смыслы этой деятельности
- *Учение в общении, или учебное сотрудничество*, задания на работу в парах и малых группах
- *Поисковая активность* – задания поискового характера, учебные исследования, проекты
- *Оценочная самостоятельность* школьников, задания на само-и взаимооценку: кейсы, ролевые игры, диспуты и др.

- Технология проектной деятельности
- Технология оценивания учебных достижений обучающихся
- Технология использования игровых методов
- Технология проблемного обучения
- Обучение на основе «учебных ситуаций»
- Технология развития «критического мышления» через чтение и письмо
- Уровневая дифференциация обучения
- Информационные и коммуникационные технологии
- Технология формирования типа правильной читательской деятельности
- Технология развития критического мышления
- Технология обучения в сотрудничестве
- Кейс-технология
- Проектная технология
- Технология портфолио
- Технология «Дебаты»
- Технология «Учебные исследования»
- Технология тьюторского сопровождения

Определены педагогические приемы, способствующие формированию функциональной грамотности:

- Корзина идей (кластер) (актуализация имеющегося опыта и знаний)
- Идеал
- Карта сообщения
- Большой круг
- Пять "Почему" и одно "Зачем"
- Мозговой штурм
- Шестигранное обучение
- Дерево решений
- ПОПС — формула:
П — позиция. Необходимо по заданной проблеме высказать свое собственное мнение («Я считаю, что...», «Я согласен с...»).
- О — обоснование, объяснение своей позиции (возможные аргументы, подтверждающие ваше мнение).
- П — примеры. «Я могу доказать это на примере...».
- С — следствие (суждение или умозаключение). Окончательные выводы, подтверждающие высказанную позицию.
- Ролевая (деловая) игра
- Фишбоун (схема, в которой изученная информация систематизируется и конкретизируется; основой схемы является рыбий скелет)
- Алгоритм Цицерона
- Скрайбинг (визуализация информации при помощи графических символов, отображающих ее содержание и внутренние связи)
- Инфографика
- Коучинг-сессия
- Синквейн