



Декабрь 2025

Государственное учреждение образования  
Академия образования

**XV Республиканский рождественский фестиваль  
педагогического мастерства**

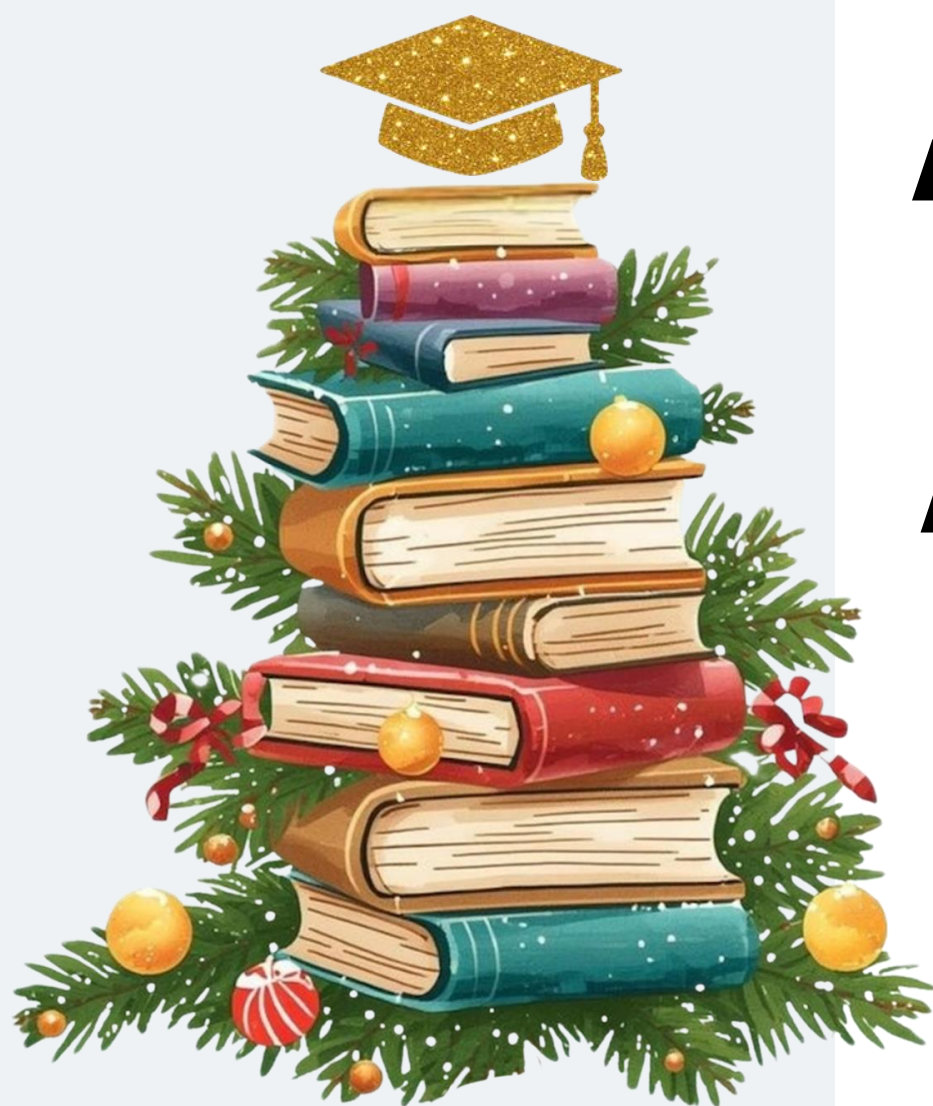
## **«ТАКСОМЕТРИЯ УРОКА»**

***БАЗЬЛЬЧИК ОЛЬГА НИКОЛАЕВНА***

**МЕТОДИСТ ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ  
УПРАВЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНОГО И ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

***БИБИК ТАТЬЯНА ЛЕОНИДОВНА***

**МЕТОДИСТ ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ  
УПРАВЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНОГО И ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**





# Рефлексия



Пока не понимаю, зачем мне это.



Интересно, но страшно сделать первый шаг.



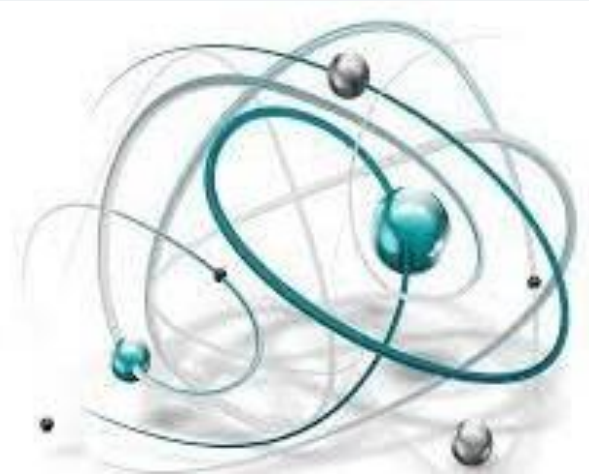
Готов(а) активно внедрять в свою работу.



Попробовал(а), «пазл» начал складываться, готов(а) разрабатывать.



# СОВРЕМЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС:

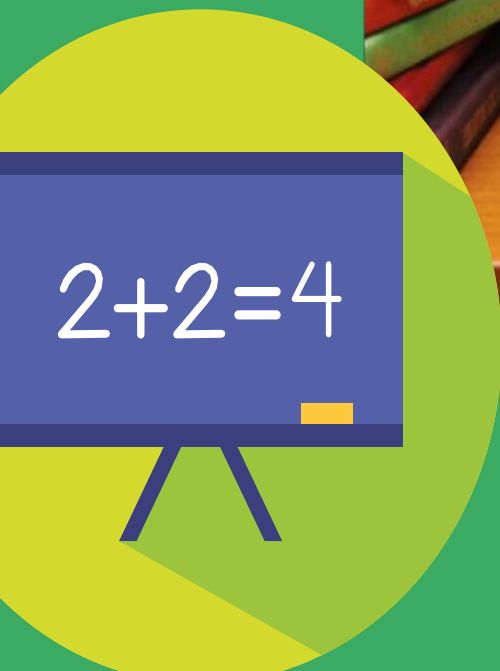


- для современного урока важно построить его таким образом, чтобы он привлек внимание учащихся, вызвал интерес к подаче учебного материала, повысил мотивацию и качество обучения;
- использование современных образовательных платформ и ресурсов в образовательном процессе способствует усвоению больших объёмов информации;
- современные интернет-ресурсы и платформы позволяют моделировать стереометрические фигуры, графики функций, наблюдать анимацию физических процессов и т.д.;
- совершенствование профессиональной компетентности педагога через работу по созданию собственных продуктов.

# Таксометрия урока -

— это система классификации образовательных целей, которая помогает учителям структурировать процесс обучения от простого к сложному, разрабатывать задания и оценивать знания учащихся на разных уровнях: от запоминания фактов до создания нового, демонстрируя глубину понимания материала.

- 1. **Запоминание (Знание):** Воспроизведение информации, фактов, терминов. *Глаголы: назвать, перечислить, повторить.*
- 2. **Понимание:** Объяснение идей или концепций, перефразирование. *Глаголы: описать, объяснить, сформулировать.*
- 3. **Применение:** Использование знаний в новой ситуации, решение задач. *Глаголы: использовать, решить, показать.*
- 4. **Анализ:** Разделение информации на части, выявление взаимосвязей, поиск закономерностей. *Глаголы: сравнить, проанализировать, классифицировать.*
- 5. **Оценка:** Формулирование суждений, аргументация, критическое мышление. *Глаголы: оценить, аргументировать, сделать вывод.*
- 6. **Создание (Синтез):** Генерация нового, оригинального продукта или идеи. *Глаголы: разработать, спроектировать, создать, написать.*


$$2+2=4$$

# ТАКСОНОМИЯ БЛУМА

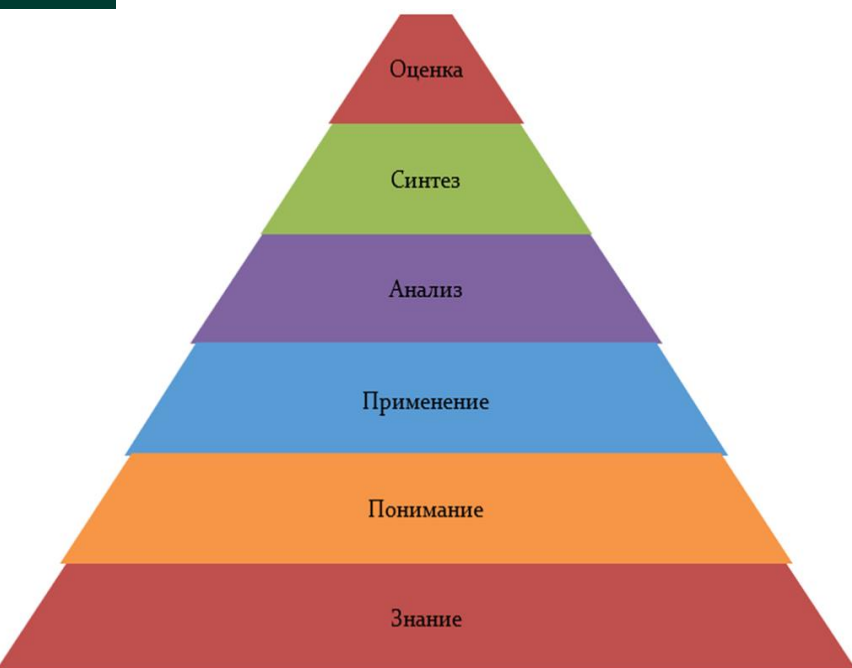
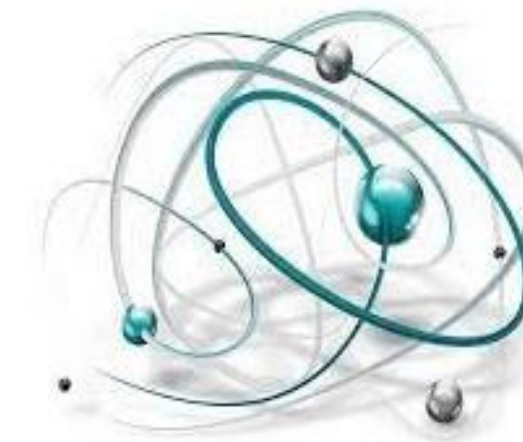


Рисунок 2. Таксономия Блума (1953)



Рисунок 3. Пересмотренная таксономия Блума (2001)

01 ЗНАНИЯ

02 ПОНИМАНИЕ

03 ПРИМЕНЕНИЕ

04 АНАЛИЗ

05 СИНТЕЗ

06 ОЦЕНКА

## Опорная таблица для конструирования урока

**Тема урока:** \_\_\_\_\_

**Класс:** \_\_\_\_\_ **Дата:** \_\_\_\_\_ **Задание на дом:** \_\_\_\_\_

**Цель урока:** \_\_\_\_\_

**Задачи урока:** •  
•  
•

1. Организационный этап	7. Этап закрепления новых знаний и способов действий
2. Проверка выполнения домашнего задания	8. Обобщение и систематизация изученного материала
3. Подготовка учащихся к работе на основном этапе	9. Контроль и самоконтроль знаний и способов действий
4. Этап усвоения новых знаний и способов действий	10. Коррекция знаний и способов действий
5. Первичная проверка понимания изученного материала	11. Информация о домашнем задании
6. Применение знаний и способов действий	12. Подведение итогов занятия
13. Рефлексия	

### Уровни когнитивных действий в таксонометрии Блума

Уровень	Разъяснение	Когнитивные процессы
Вспоминание (Remembering)	Создание или извлечение из памяти определений, фактов или списков для повторения ранее изученной информации. Проще говоря, первый уровень посвящён тому, что учащиеся уже знают	Распознать, припомнить
Понимание (Understanding)	Способность соотносить и обобщать информацию из разных источников	Интерпретировать, упростить, обобщить, сравнить, объяснить
Применение (Applying)	Умение использовать полученные знания на практике	Выполнить, внедрить или включить
Анализ (Analyzing)	Способность распределить или разбить материал на несколько частей, определить, как частное соотносится с общим	Дифференцировать, организовать или распределить, определить принадлежность
Оценка (Evaluating)	Оценка материала по заданным критериям и стандартам, критический подход к нему. В первой таксономии этот навык был шестым, то есть последним уровнем	Проверять или сверять, разбирать или критиковать
Создание (Creating)	Способность по-новому соединить какие-либо материалы, создать что-либо новое. В новой версии пирамиды этот навык считается самым сложным	Производить, планировать, вырабатывать

# Педагогическое конструирование урока :

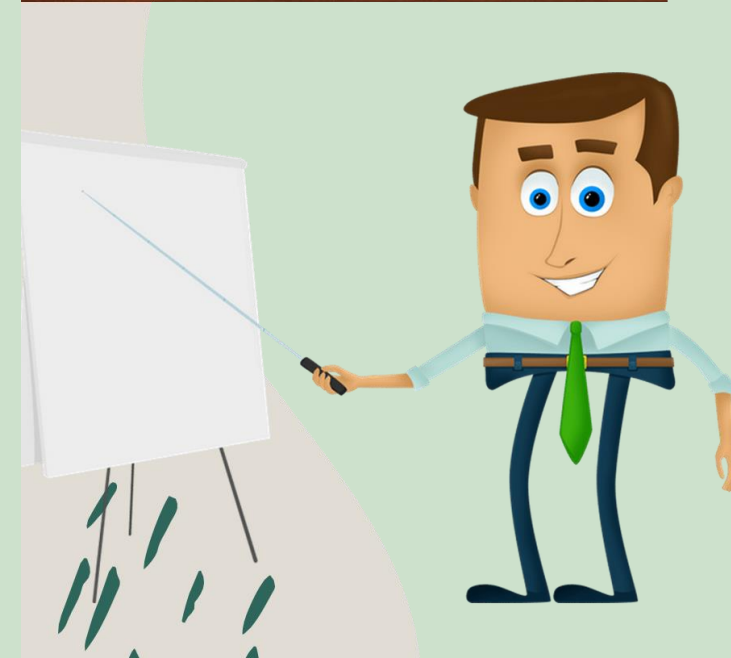
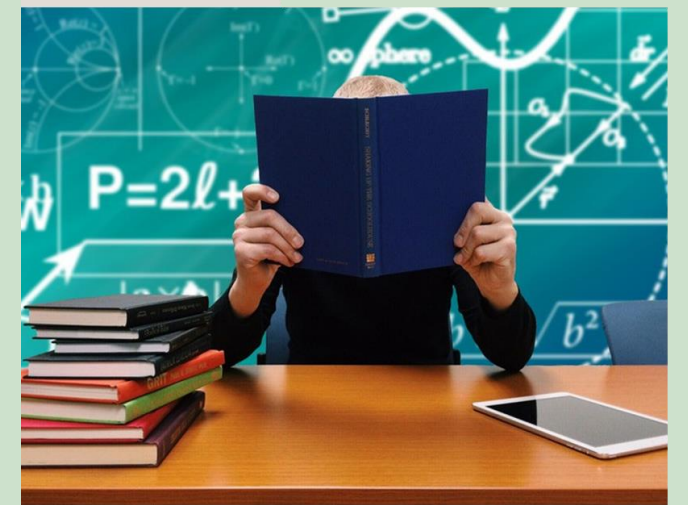
Структурой учебного занятия - логическое взаиморасположение и связь его элементов, обеспечивающая целостность урока.

В основе выделения этапов учебного занятия лежит логика процесса усвоения знаний:

*восприятие – осмысление – запоминание – применение – обобщение – рефлексия.*

Набор этапов учебного занятия, образующих его структуру:

1. организационный этап;
2. этап проверки домашнего задания;
3. этап актуализации субъектного опыта учащихся;
4. этап изучения новых знаний и способов деятельности;
5. этап первичной проверки понимания изученного;
6. этап закрепления изученного;
7. этап применения изученного;
8. этап обобщения и систематизации;
9. этап контроля и самоконтроля;
10. этап коррекции;
11. этап информации о домашнем задании;
12. этап подведения итогов занятия;
13. этап рефлексии.



Типы традиционных уроков:

- урок усвоения новых знаний;
- урок повторения и закрепления;
- урок применения знаний и умений;
- урок обобщения и систематизации;
- урок контроля и оценки знаний;
- урок коррекции знаний;
- комбинированный урок.



## **Основные принципы проектирования современного урока:**

1. **Интеграция современных технологий:** использование цифровых ресурсов и технологий, что способствует повышению интерактивности и вовлеченности учащихся.

2. **Дифференциация обучения:** учет индивидуальных способностей учащихся и предоставление разнообразных путей для достижения образовательных целей урока.

3. **Формативное оценивание:** регулярное использование позволяет учителю адаптировать обучение в соответствии с потребностями учащихся и способствует их саморегуляции.

4. **Активное обучение:** активное участие учащихся в групповых проектах, дискуссиях; практикоориентированные задания усиливают понимание материала и развивают критическое мышление.

5. **Гибкость:** готовность экспериментировать с новыми методами и подходами к обучению является ключевым аспектом проектирования современного урока.

6. **Социально-эмоциональное обучение:** включение элементов социально-эмоционального обучения помогает учащимся развивать навыки общения и сотрудничества.

7. **Оценка и обратная связь:** конструктивная обратная связь способствует развитию учащихся и их самооценке.

8. **Профессиональное развитие учителей:** непрерывное профессиональное развитие и обмен опытом с коллегами позволяют учителям оставаться в курсе лучших практик и инноваций в образовании.

9. **Таксометрия урока:** планирование структуры урока, выбора содержания и методов обучения обеспечивает эффективное достижение целей урока.

10. **Учет законодательства:** соблюдение нормативных правовых актов.



# КОНСТРУКТОР УРОКА



## КОНСТРУКТОР УРОКА ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**КОНСТРУКТОР УРОКА** – это набор элементов (модулей, приемов), при комбинировании которых получается большое количество готовых сценариев

"Конструктор урока" – это брошюра (методические рекомендации) и набор карточек (72 шт.). Конструктор является универсальным инструментом для проектирования уроков, который позволяет гибко комбинировать приёмы обучения на разных этапах урока, используя разные формы организации учебной деятельности.

**Можно использовать:  
на всех этапах урока:**

- проверка/ закрепление материала
- целеполагание
- изучение новой темы
- рефлексия

**в 1-11 классах  
на всех учебных предметах**



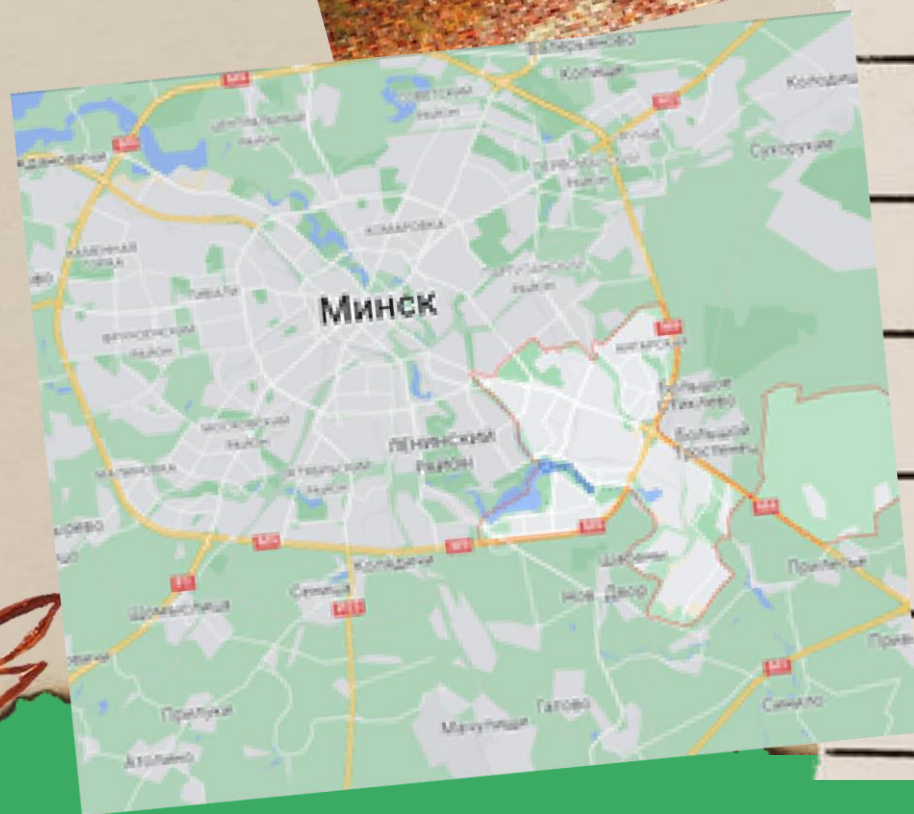
# «Пирамида Дейла»

## Пирамида обучения



Человек запоминает:  
10% того, что он читает,  
20% - что он слышит,  
30% - что он видит,  
50-70% запоминается при групповой работе,  
90% при самостоятельном исследовании проблемы.

# ВИЗУАЛИЗАЦИЯ



Визуализация - это процесс предоставления данных в виде изображения с целью максимального удобства их понимания.





## Интернет-сервисы:

Сетевые офисы

Сервисы для создания и хранения презентаций

Сервисы для создания опросов, анкет и тестов

Онлайн-газеты  
Виртуальные доски

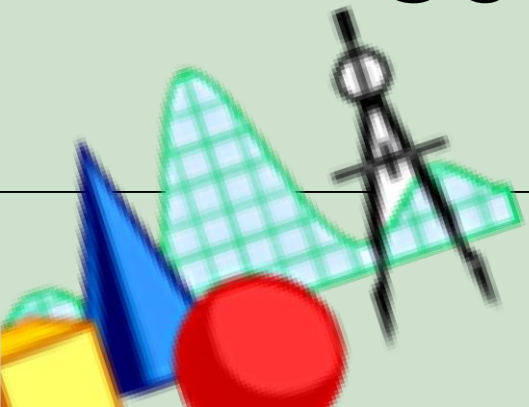
Программы для общения,  
конференцсвязи

Сервисы для создания дидактических игр

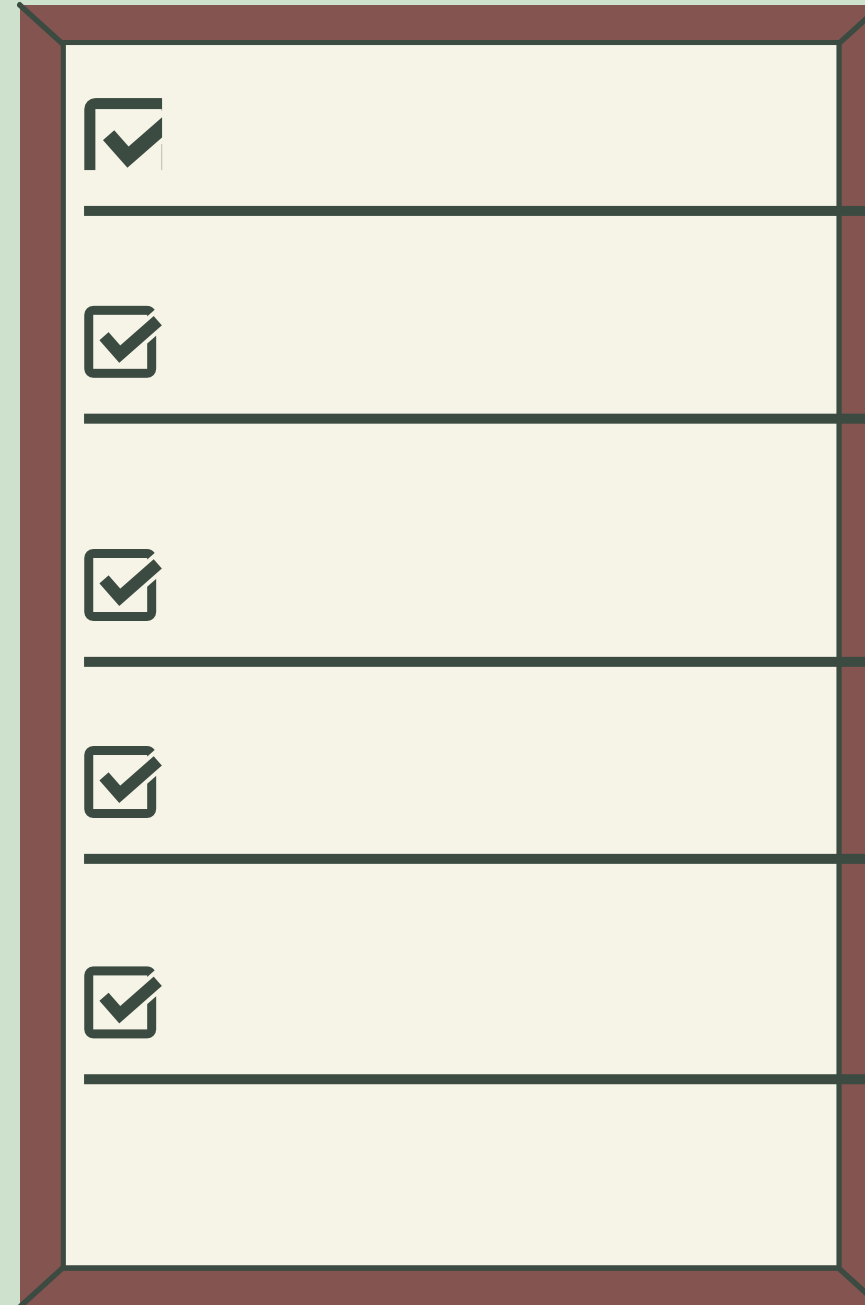
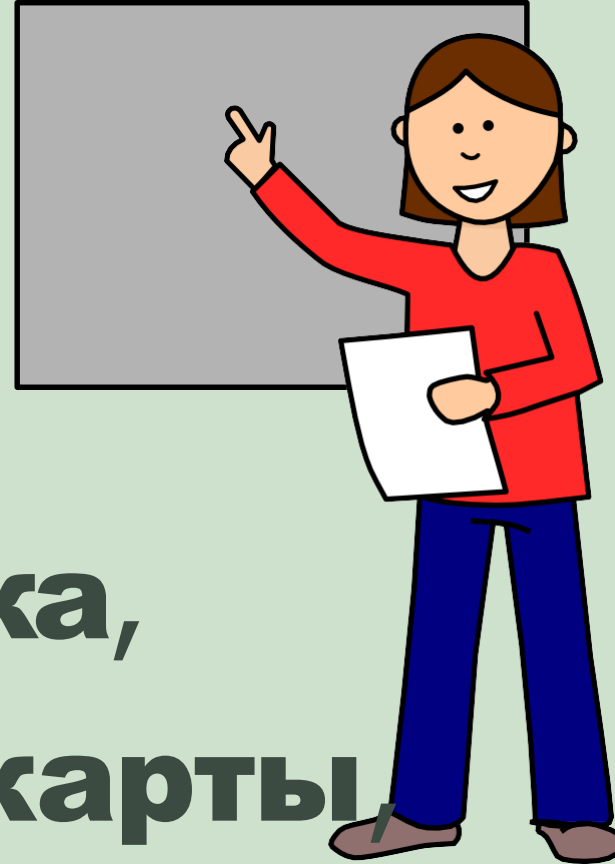
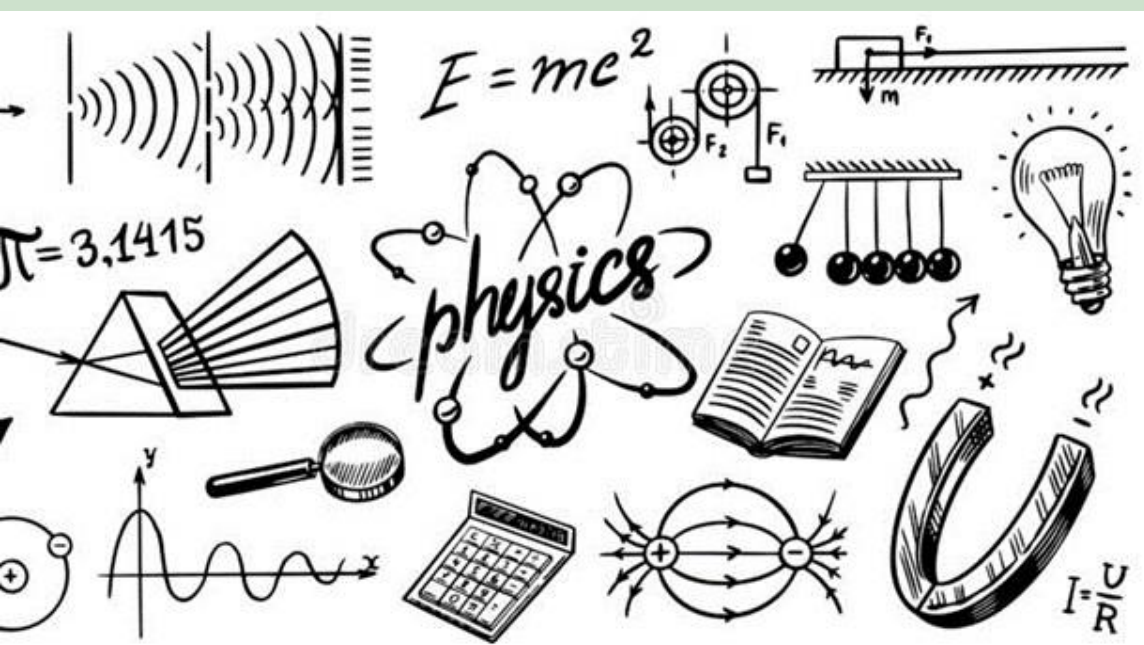
Фотосервисы,  
инфографика

Интеллект-карты,  
карты ума

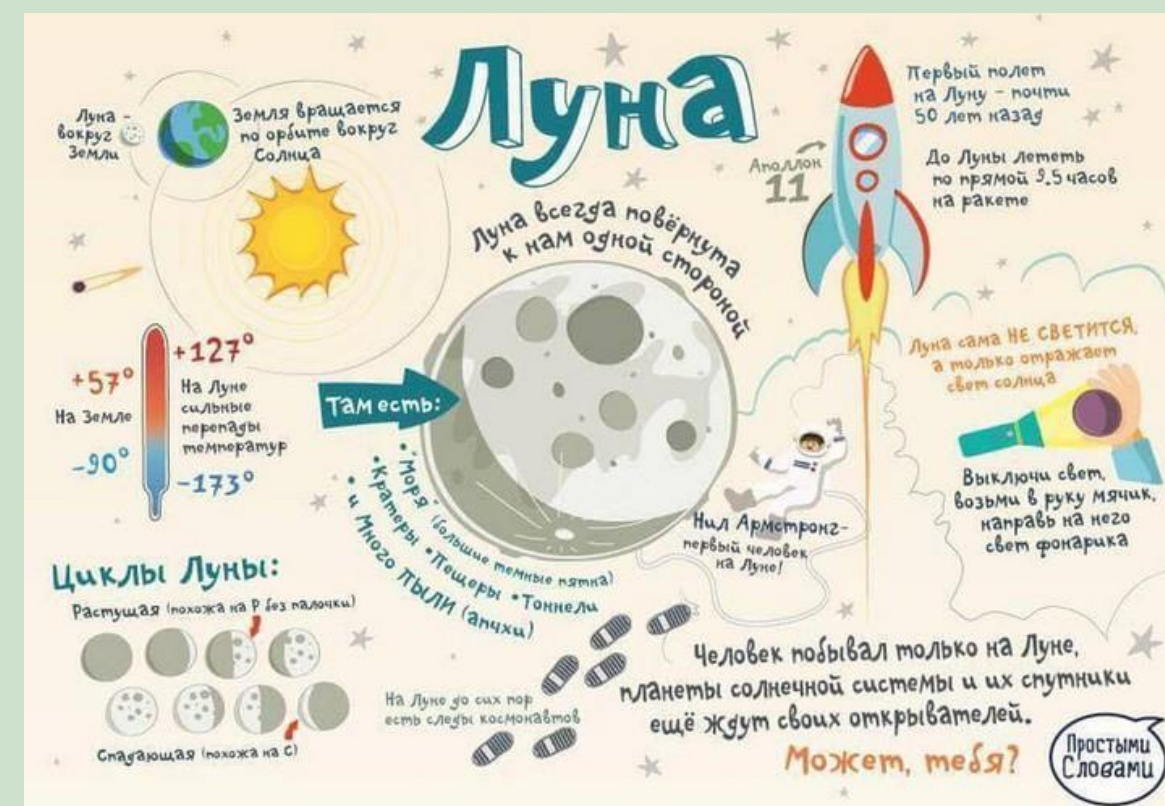
Сервисы для создания и редактирования документов



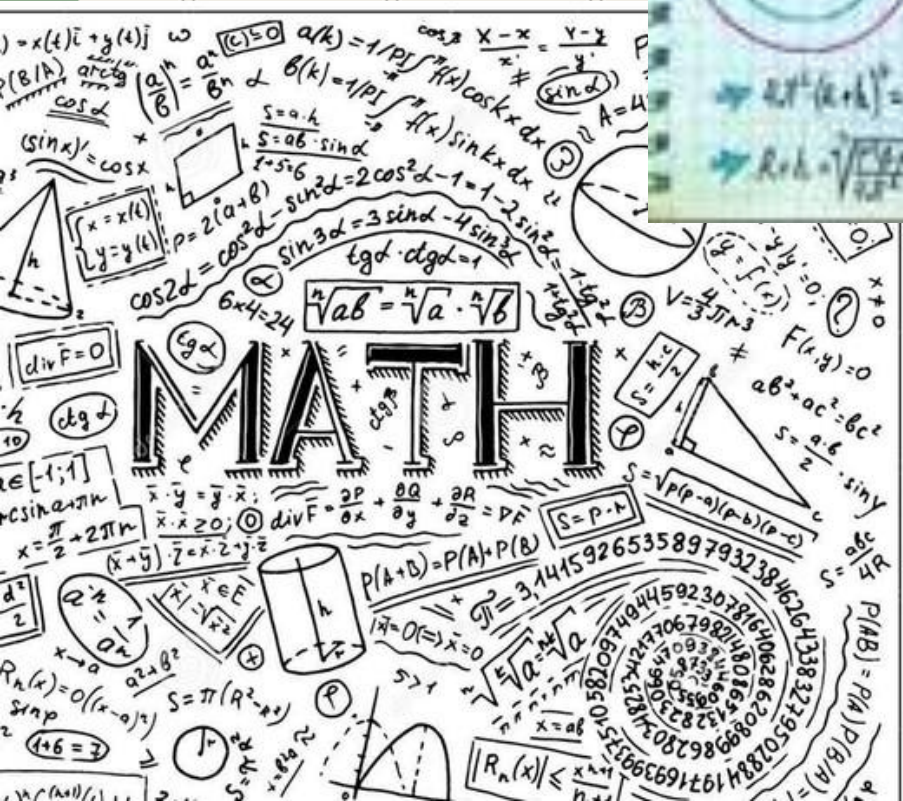
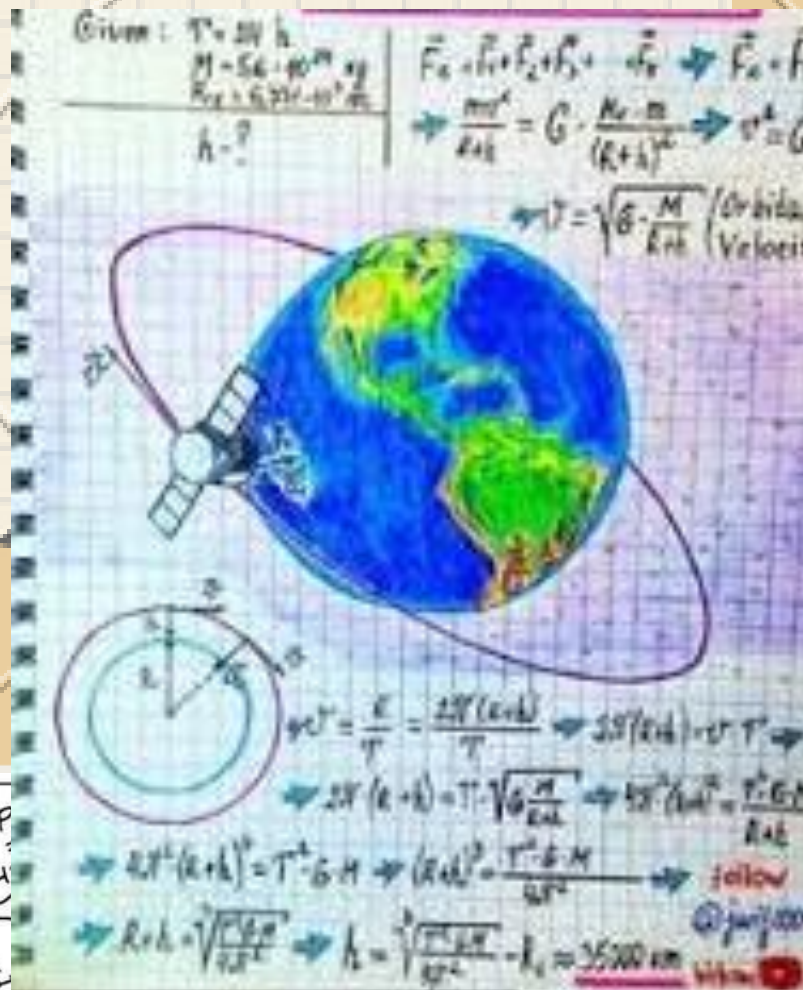
# Техники визуализации :



- инфографика,
- интеллект-карты,
- облако слов,
- лента времени,
- коллажи,
- сторрителлинг,
- скрайбинг,
- кластер,
- квест и ...



# Визуализация:



## ТАЙМЛАЙН:

- ✓ лента времени;
- ✓ графическая интерактивная шкала, которая содержит метки с информацией о событии, процессе, явлении в хронологическом порядке;
- ✓ один из видов инфографики.

## СОДЕРЖАНИЕ ТАЙМЛАЙНА:

- ✓ текстовые пояснения;
- ✓ фото и иллюстрации;
- ✓ аудио и видеоматериалы;
- ✓ а также гиперссылки на сторонние ресурсы.

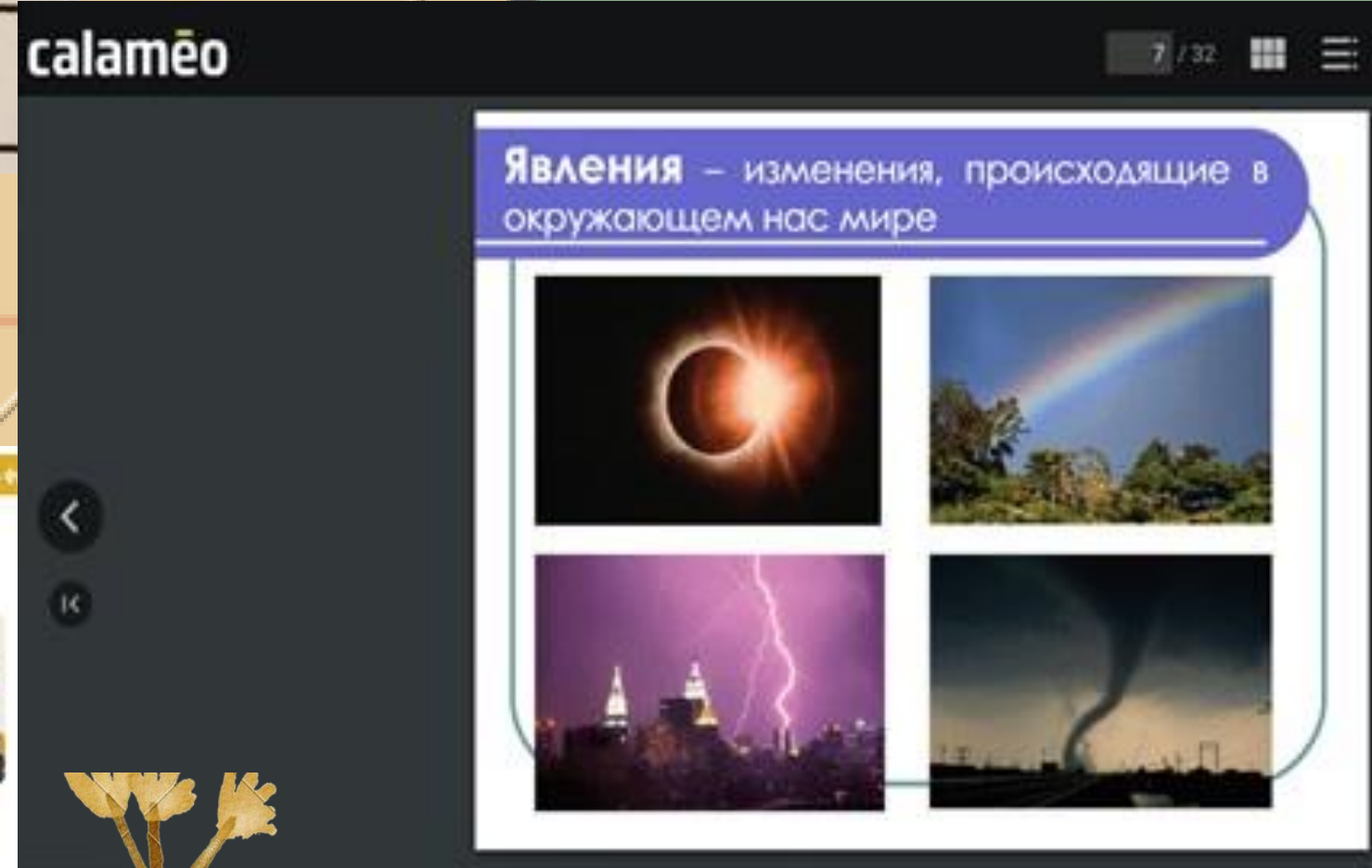
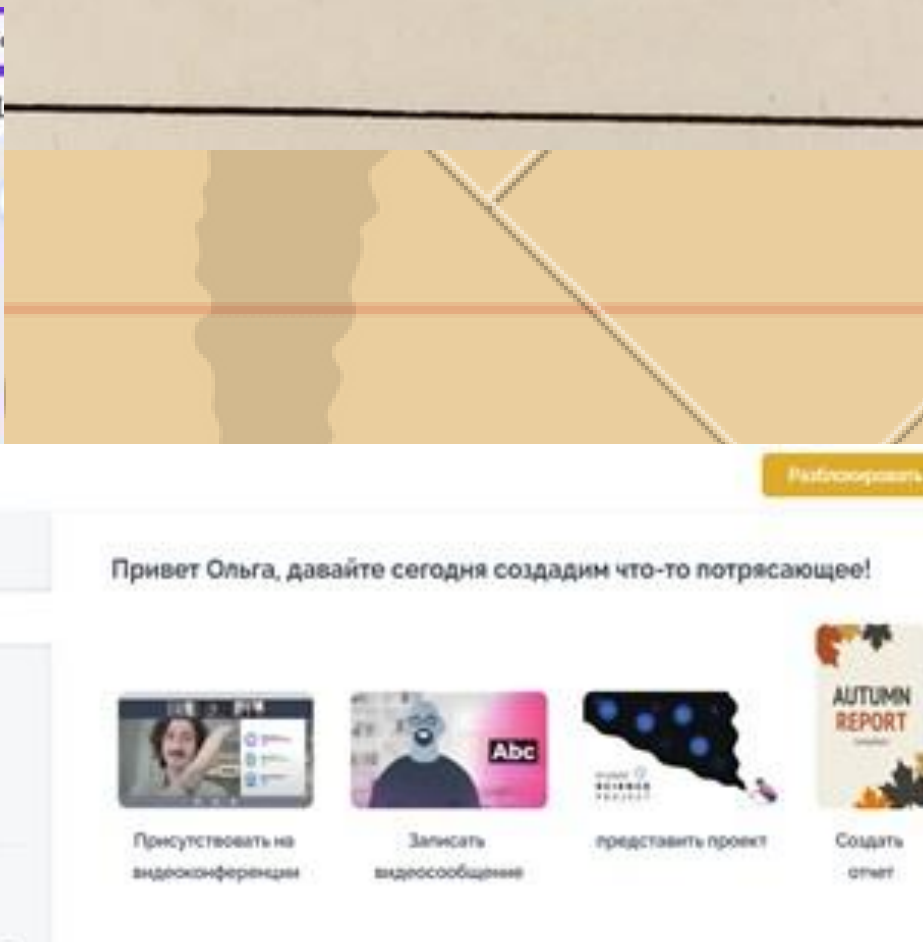
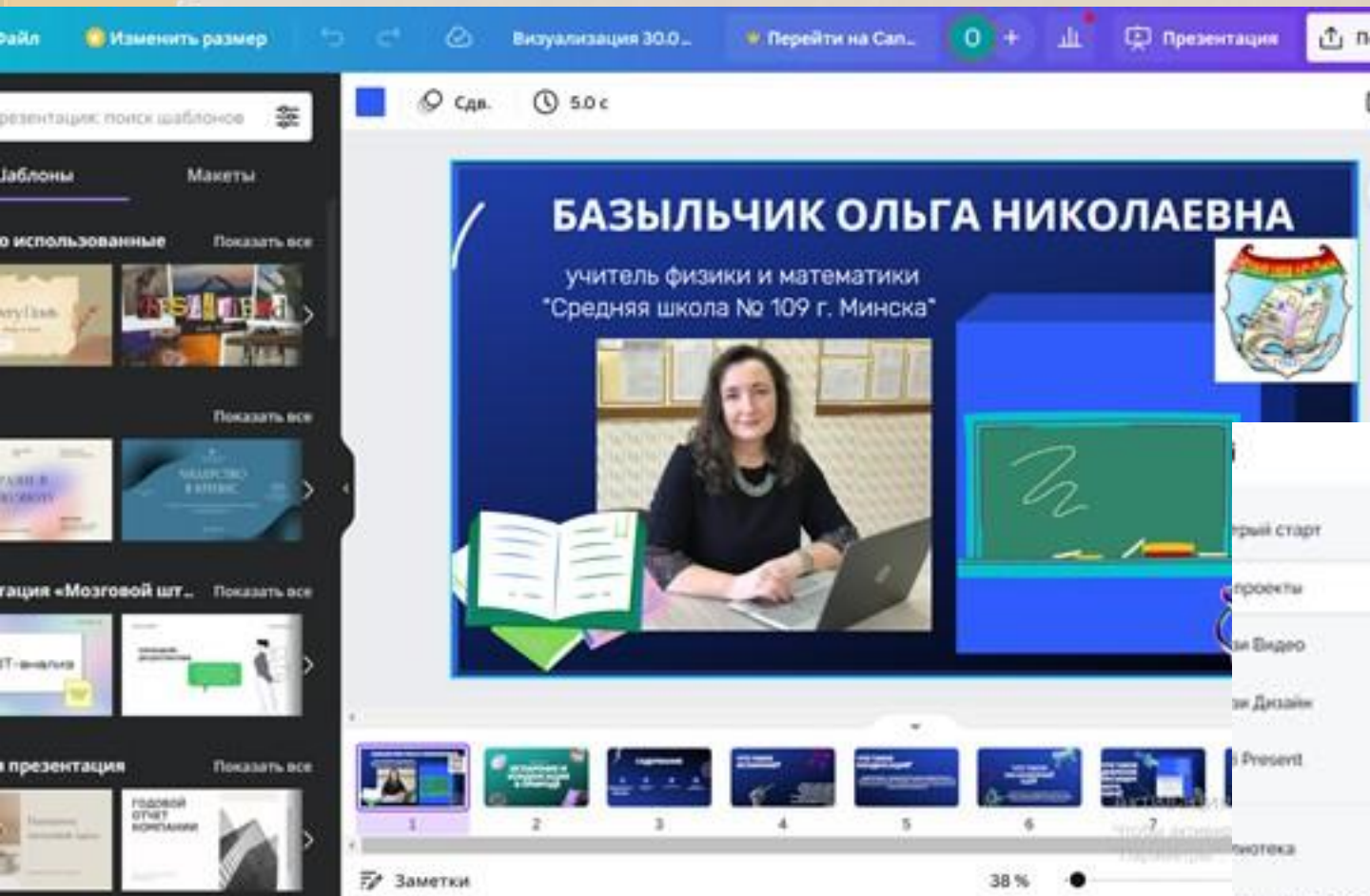
# Коллаж

# Скейтч

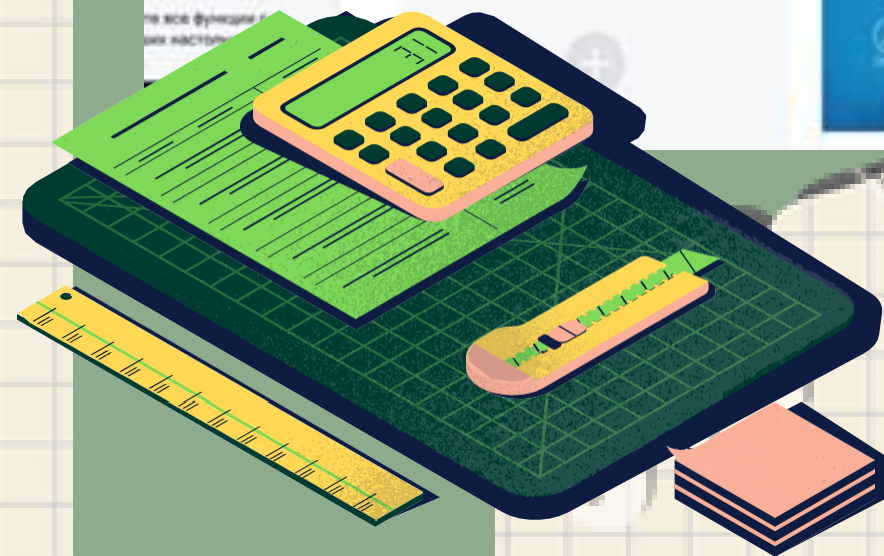
# Лента времени



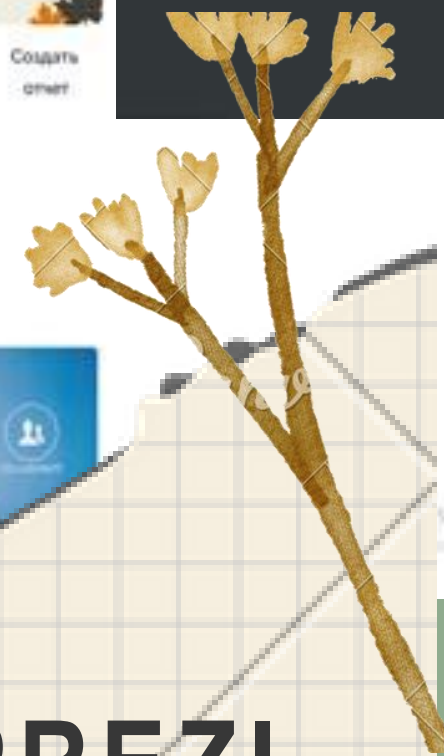
# Презентации:



CANVA



PREZI



CALAMEO



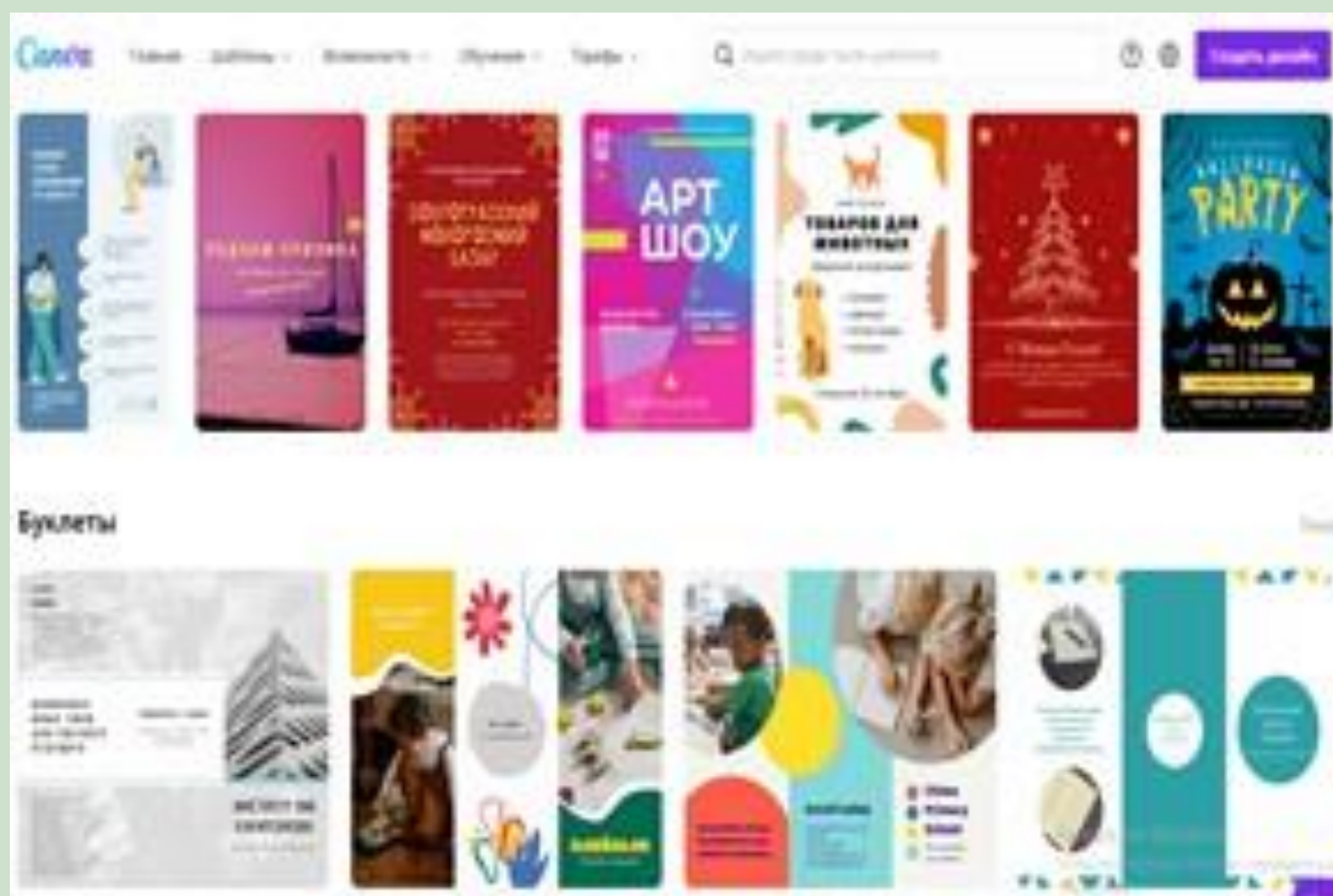
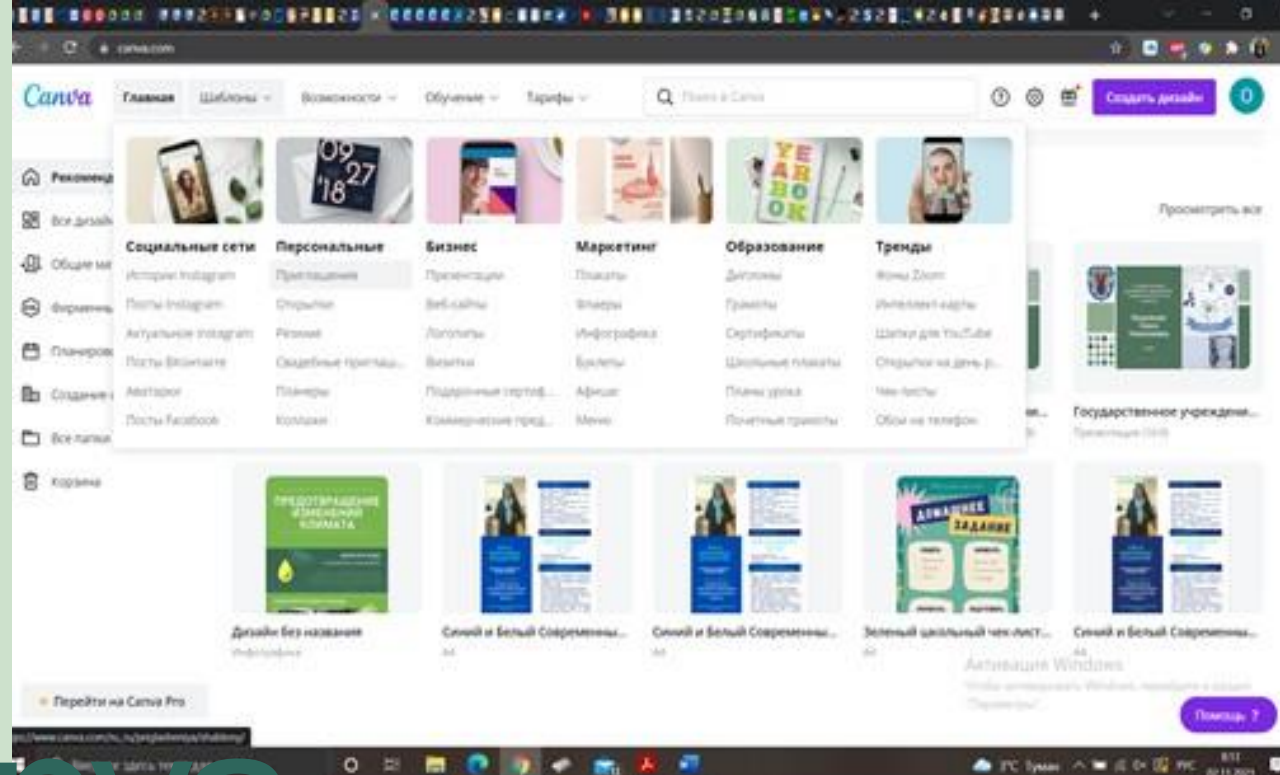


Декабрь 2026

canva

<https://www.canva.com/>

**Истории, посты, аватарки для социальных сетей, плакаты, флаеры, дипломы, грамоты, планы уроков, интеллект-карты, чек-листы, презентации и т.д.**



03

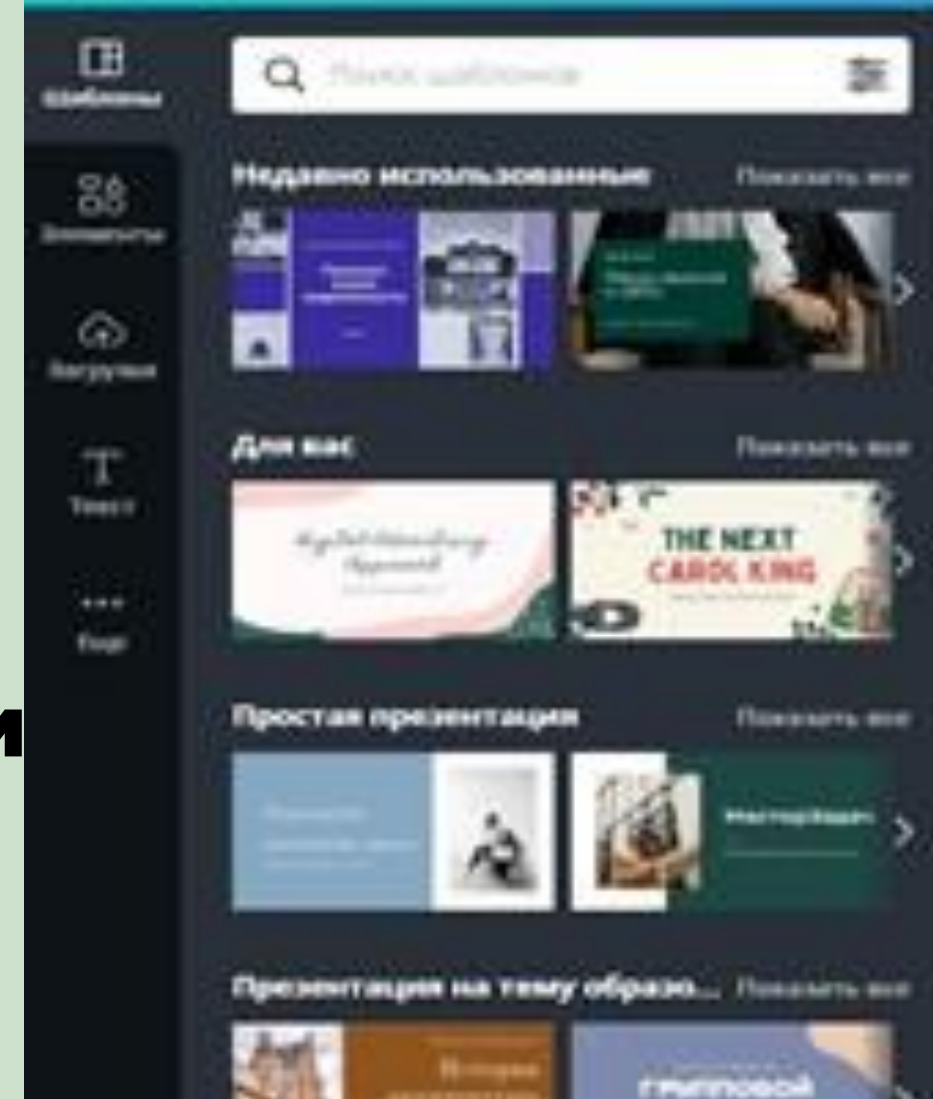
**Плакаты, буклеты, документы в формате А4**

01

**мобильное приложение, сайт**

02

**Презентации**

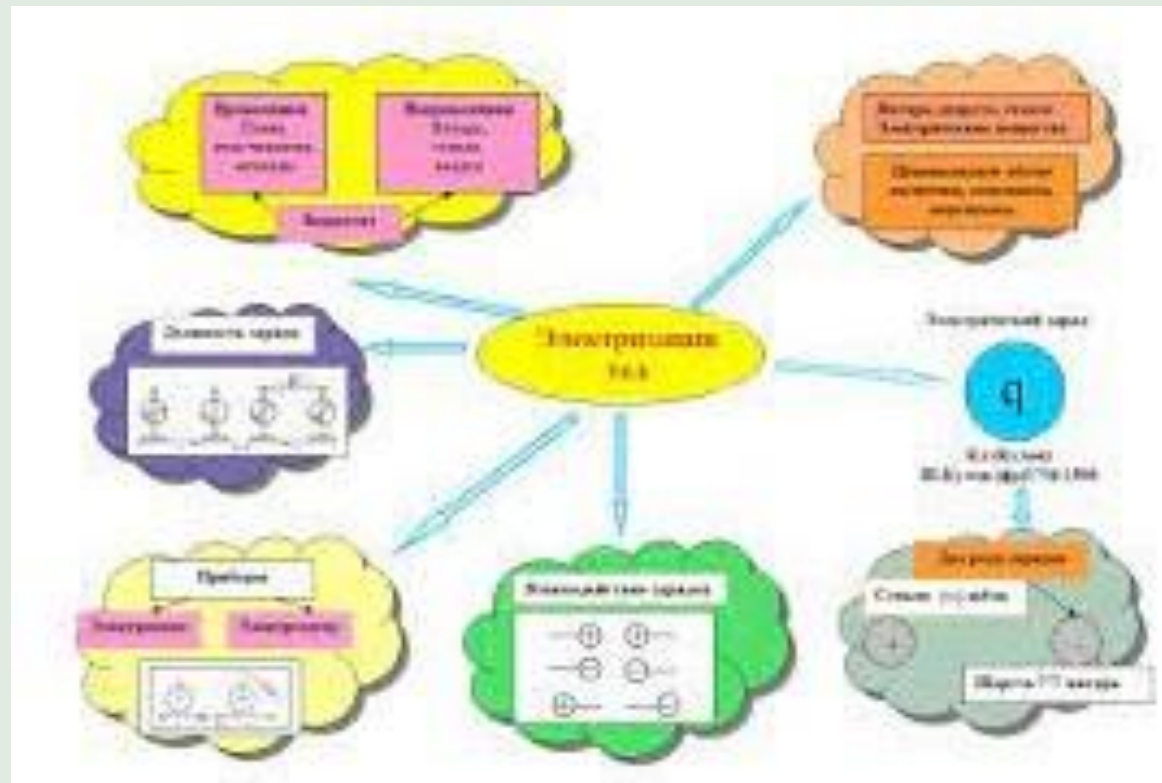


04

**планы уроков**



- Интеллект - карты
- Кластеры

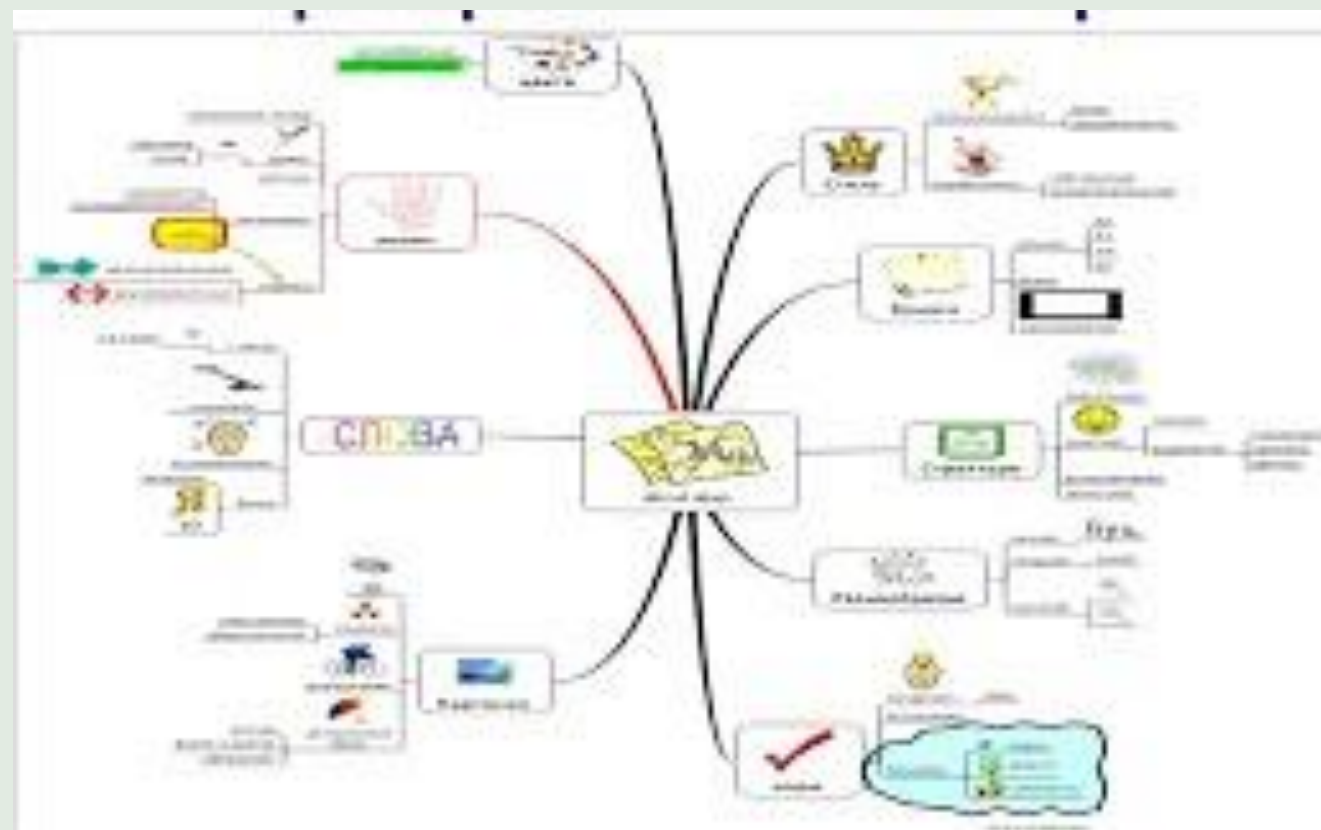


01

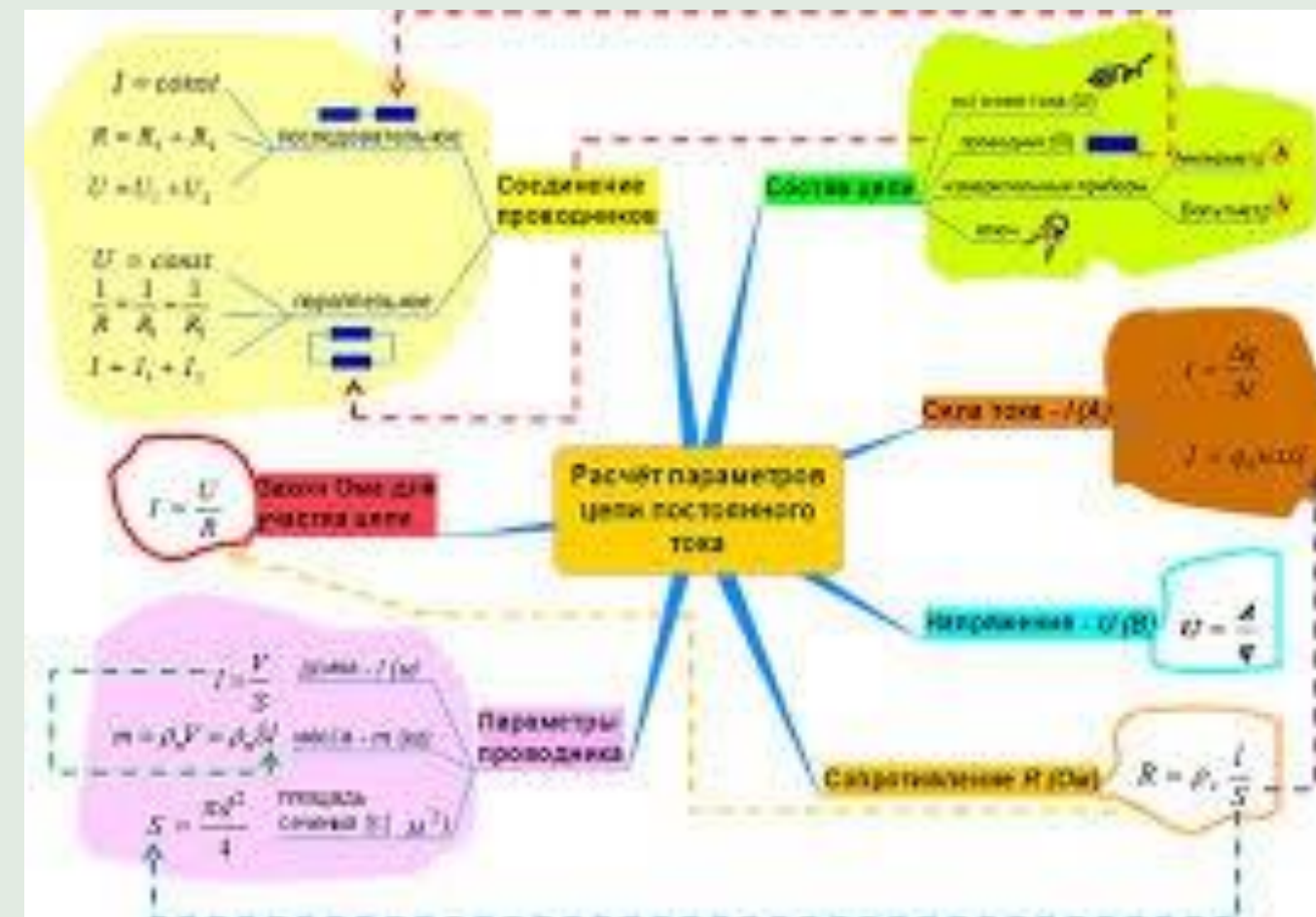


02

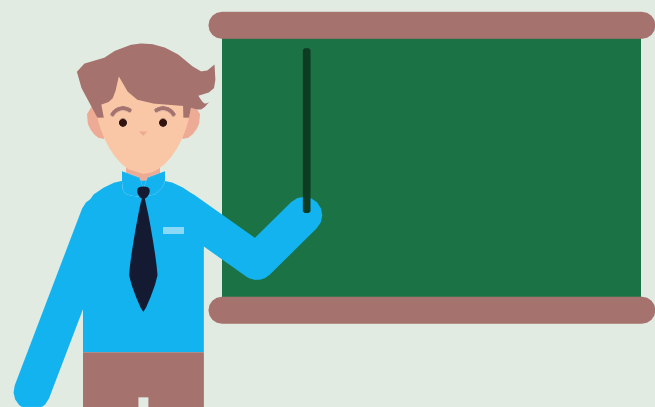
- инструмент
- древовидного отображения информации;
- графический приём подачи информации.

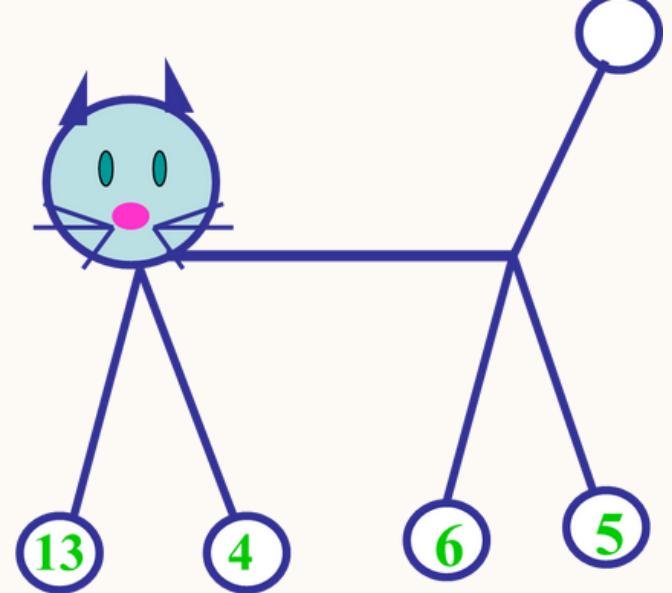


03



04





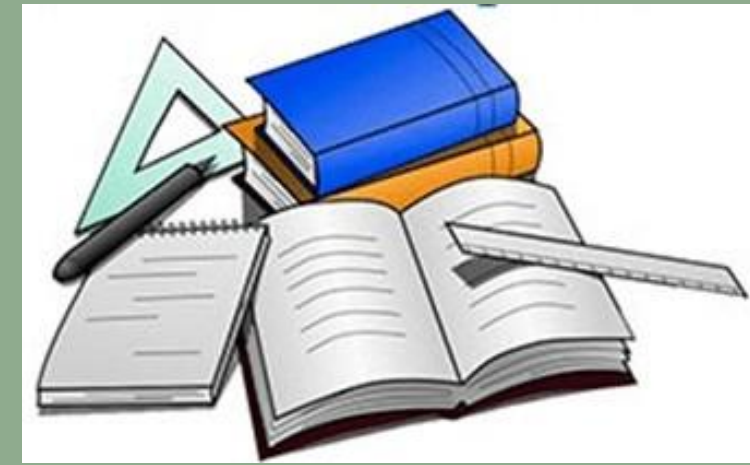
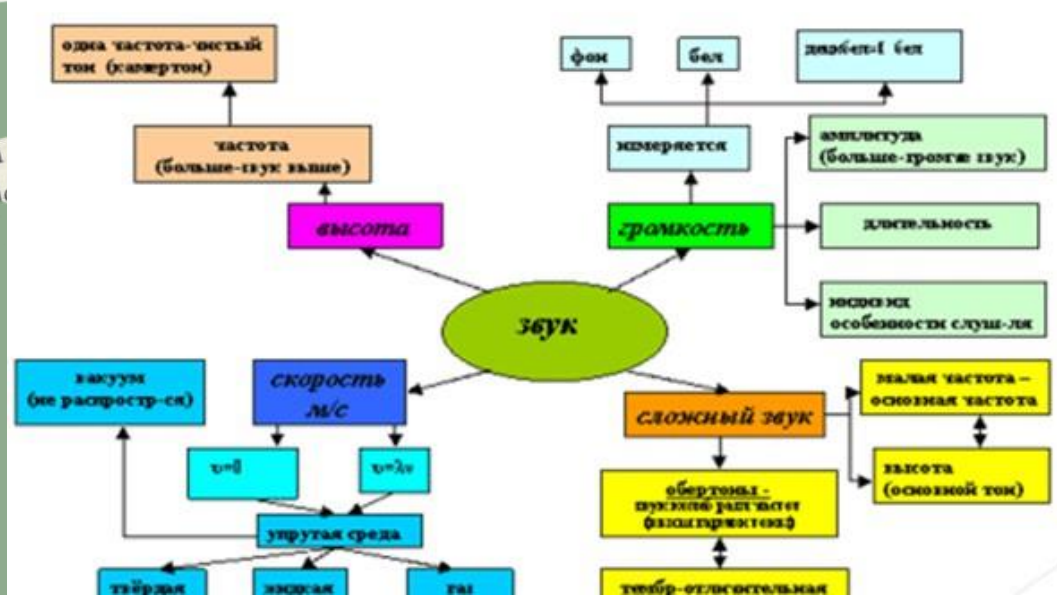
# КЛАСТЕР

Подача информации в виде грозди

## Кластер «Сила»



## Кластер: звук



OH ME,  
OH MY,  
YOU'RE THE APPLE OF MY EYE ♡

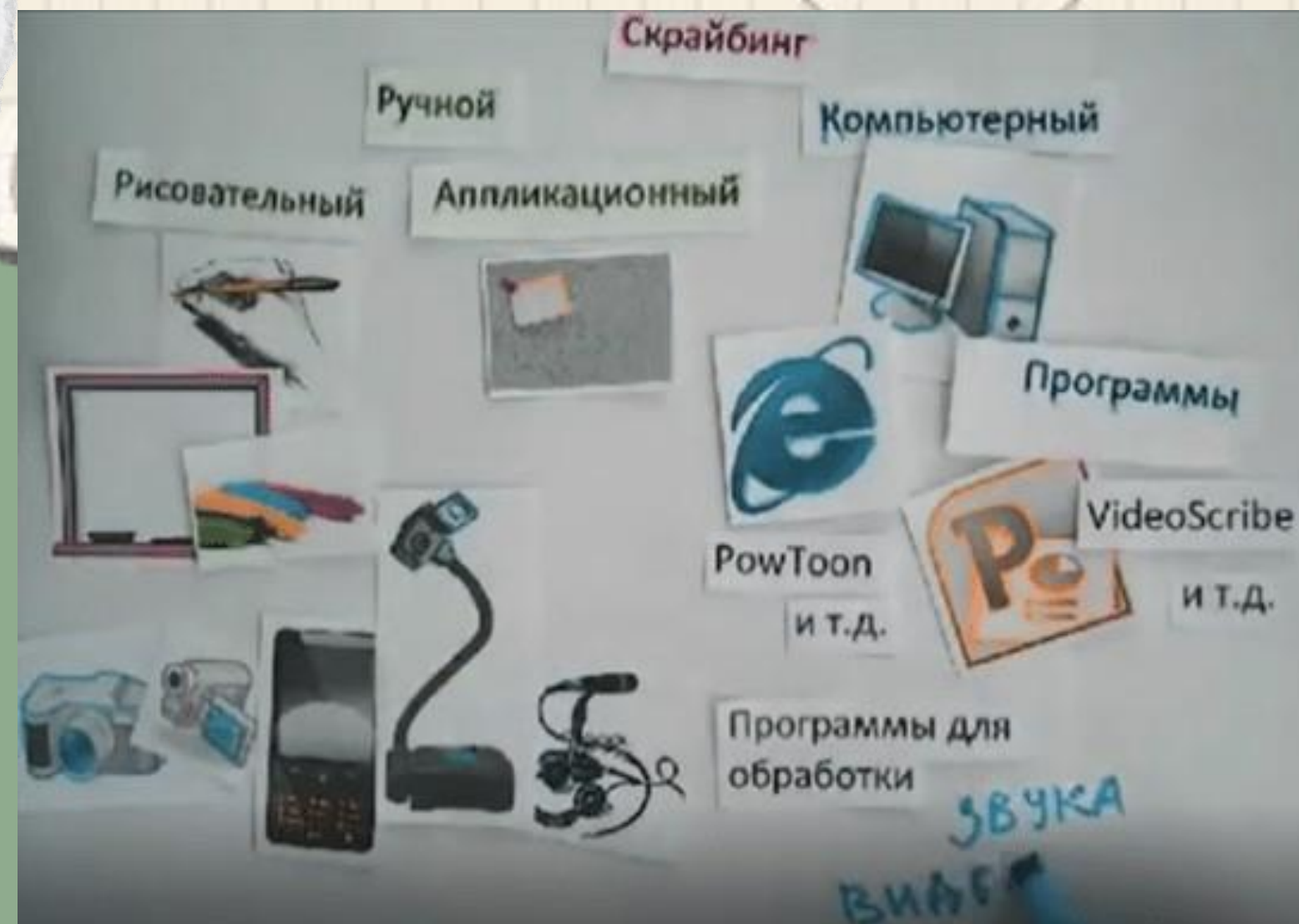
• **иллюстрация ключевых моментов рассказа**

• **искусство сопровождения произносимой речи рисунками**



# СКРАЙБИНГ

\*xplainto.me,  
\*vyond.com и др.





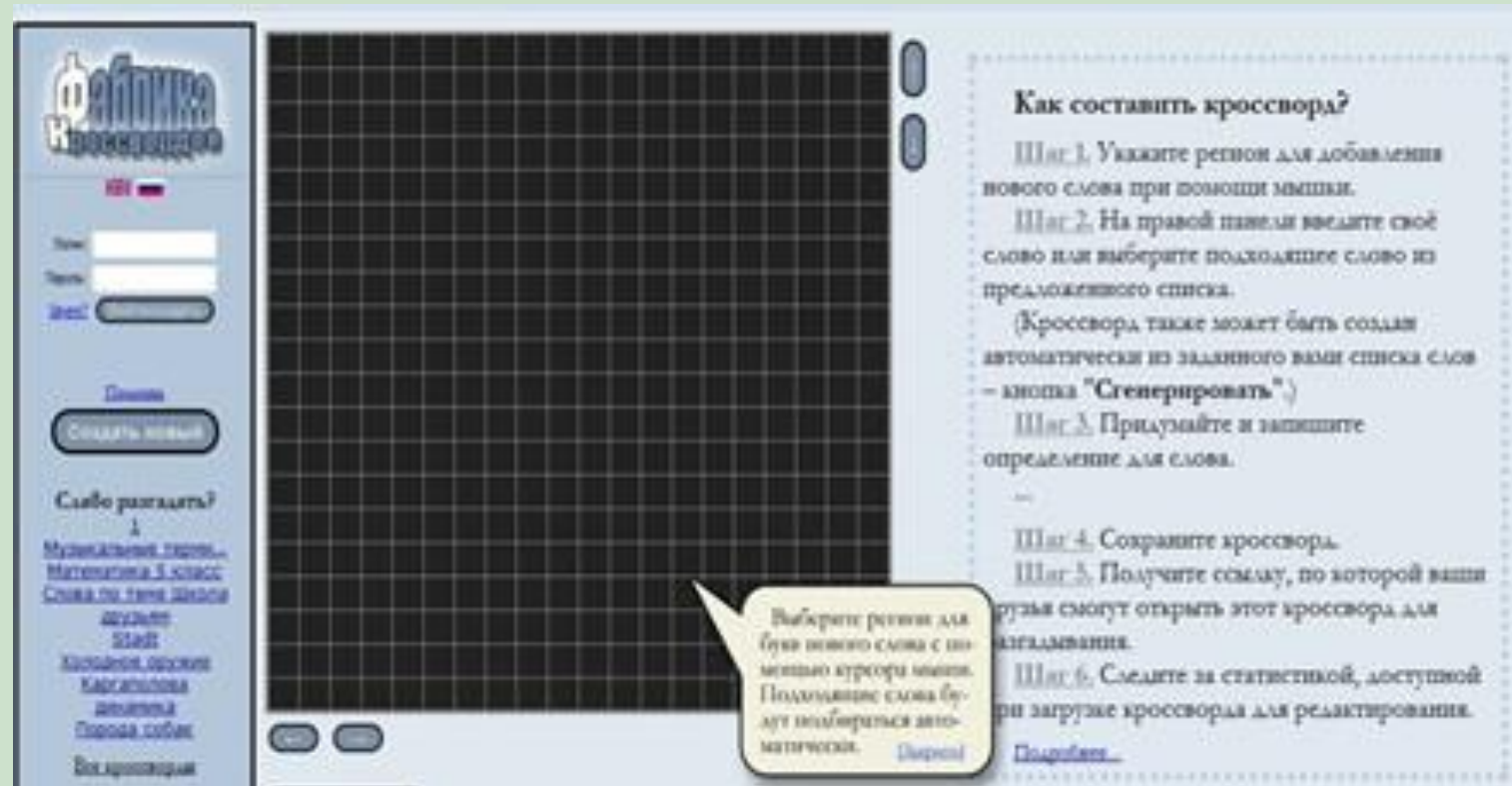


# Сервис - puzzlesip.com - «Фабрика кроссвордов»



## Фабрика кроссвордов

**поможет вам составить  
кроссворд в считанные  
минуты.**



**Кроссворд можно сохранить,  
а можно и распечатать.**

**Ссылку на составленный  
кроссворд вы можно отправить  
учащимся для разгадывания.**

# «Ребус»

способствует  
развитию  
зрительного  
восприятия образов,  
логического  
мышления, развивает  
память, пробуждает  
творческую фантазию

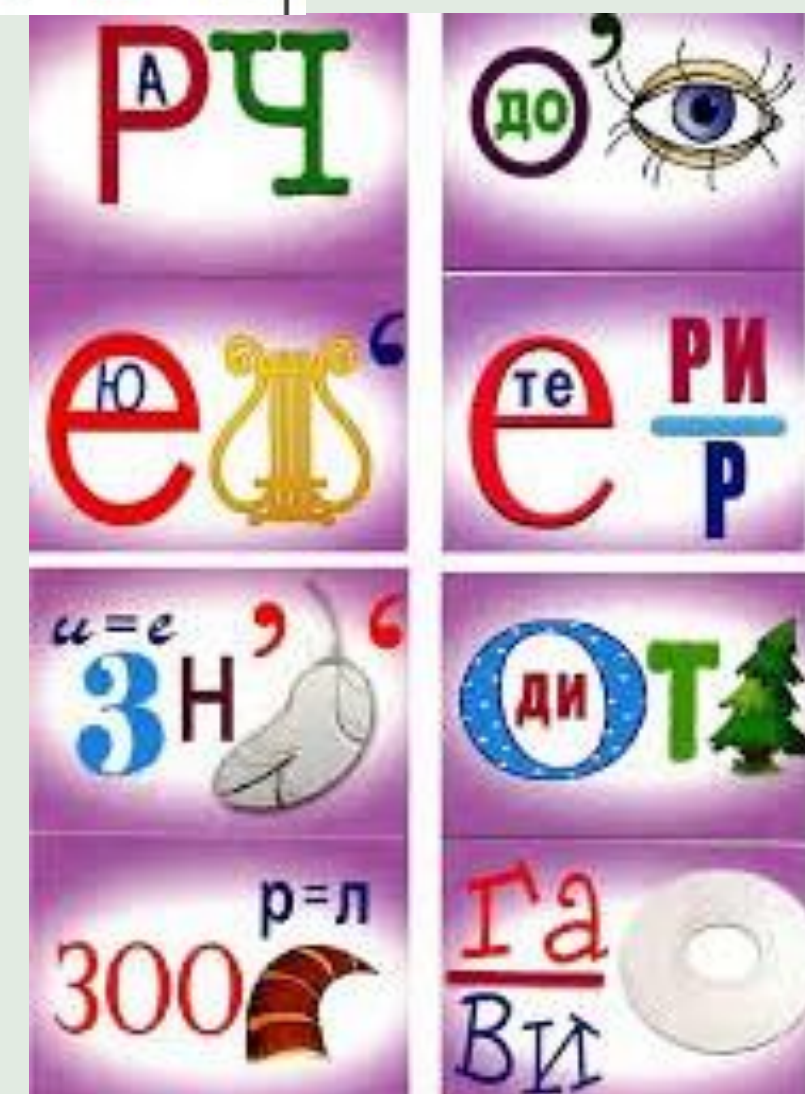


01

Компьютерная программа  
«Генератор ребусов»  
<http://rebus1.com>



02



03

# Дидактические игры:



## Kahoot

**«живая» игру на уроке или в качестве домашнего задания. Для начала игры сообщают обучающимся игровой код. Результат игры можно просмотреть, скачать и распечатать.**

## Quizizz

**инструмент для самостоятельного обучения, который помогает каждому учащемуся отмечать свои достижения. А учителю остаётся проверять эти знания и оценивать результаты.**

## FlipQuiz

**создаёт викторины по принципу известной телевизионной викторины «Своя игра»**

# Сервис LearningApps.org. и Барабук



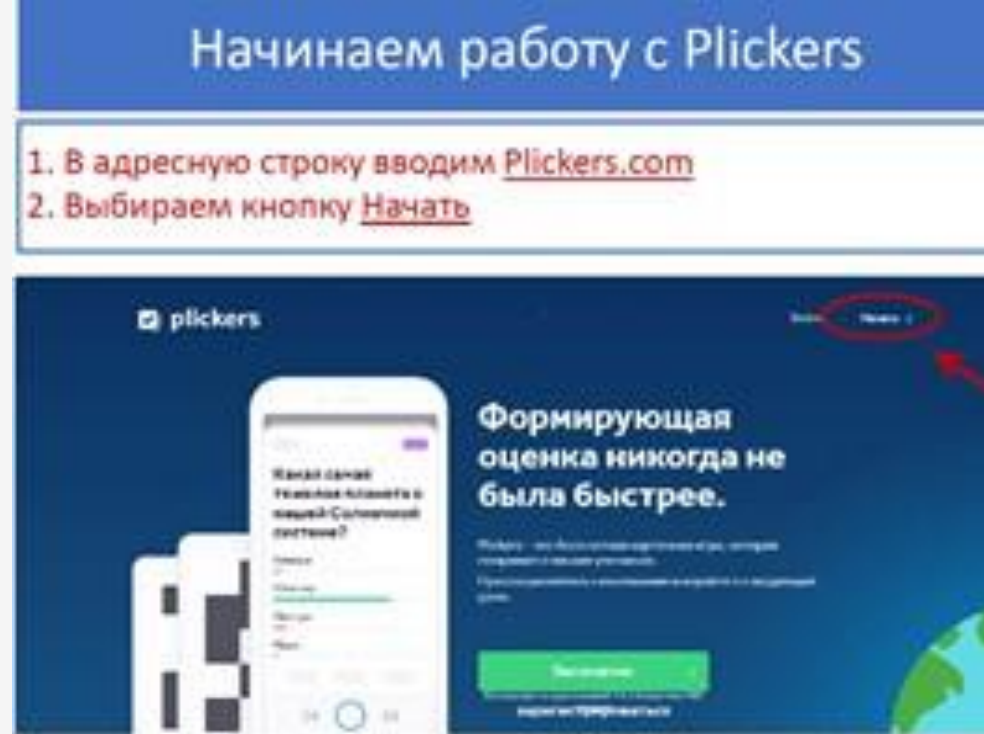
*Инструменты сервиса LearningApps.org. позволяют создавать и редактировать задания, используя различные шаблоны, а также готовые упражнения, которые можно встраивать в блоги и сайты.*

**Барабук** – это платформа для заучивания информации на любом мобильном устройстве с помощью созданных карточек.

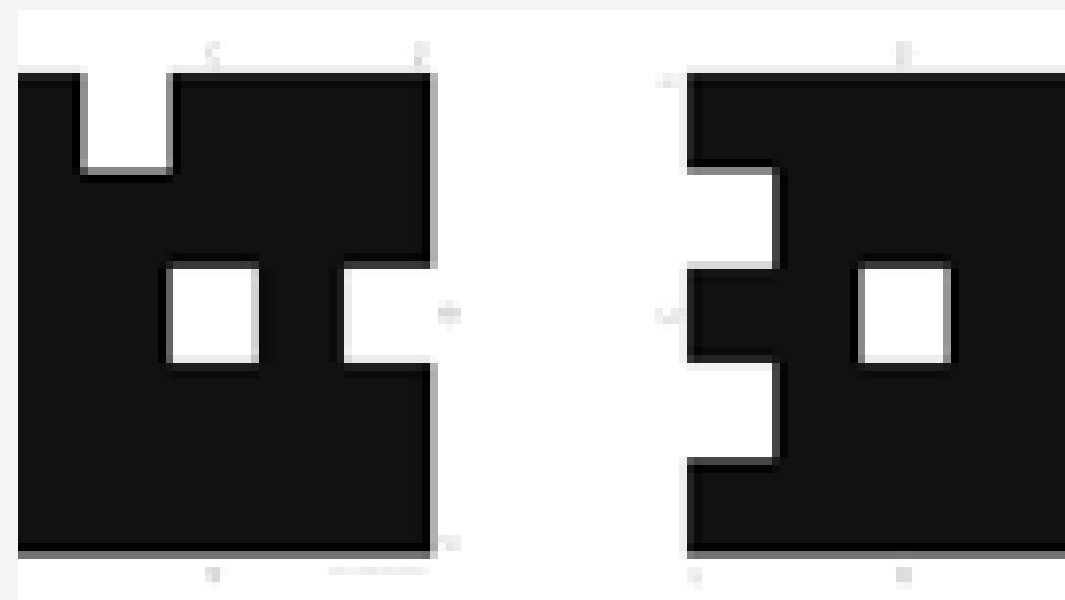
- **кроссворды,**
- **пазлы,**
- **тестовые задания,**
- **викторины,**
- **таблицы,**
- **дидактические игры,**
- **классификации,**
- **видео-файлы**

# сервис Plickers

**предметные  
тестирования,  
диагностика и  
рефлексия**



**01** **мобильное приложение, сайт**



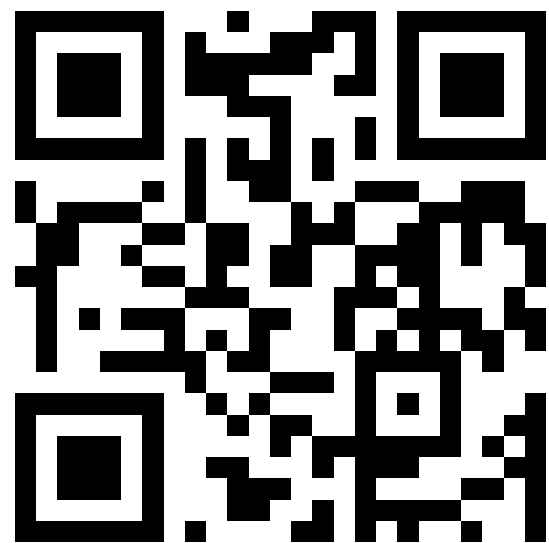
**03** **карточки с QR – кодами**



**02** **тест, опрос**



**04** **результаты опроса, анализ**



сервис

Google Формы

[/google.com/forms](https://google.com/forms)

**предметные  
тестирования,  
диагностика и  
рефлексия**

## ИНФОГРАФИКА Easel.ly

<http://www.easel.ly/> –  
**онлайн-сервис для  
быстрого создания  
инфографики с  
использованием  
готового шаблона или  
«с нуля»**

## QR

**(Quick Responce —  
быстрый отклик) –  
миниатюрный  
носитель данных,  
хранящий  
текстовую  
информацию**

# Преимущества использования визуализации в обучении:

- активизация учебно-познавательной деятельности;
- формирование и развитие творческого мышления;
- переход на более высокий уровень учебно-познавательной деятельности;
- повышение качества образования.





**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**