**ГКОУ РД «САНГАРСКАЯ СОШ ЛАКСКОГО РАЙОНА»**

**ДОКЛАД**

**НА ТЕМУ**

**ПОДГОТОВИЛА КЕРИМОВА А.Г.,**

**УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

**«Современные образовательные технологии в начальной школе»**

Перед образовательными учреждениями ставятся новые задачи, решить которые невозможно, работая по-старому, без разработки и внедрения каких-либо конкретных новшеств.

В связи с этим, особую актуальность сегодня приобретают педагогические подходы и инновационные технологии, ориентированные не столько на усвоение учащимися знаний, умений и навыков, сколько на создание таких педагогических условий, которые дадут возможность каждому из них понять, проявить и реализовать себя (развить свою социальную и личностную компетентность).

Т.о., возникла необходимость использовать в своей деятельности новые приёмы и СОТ.

**«Образовательная технология»** – это процессная система **совместной деятельностиучащихся и учителя** по проектированию (планированию), организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении **комфортных условий** участникам.

Поскольку в современной начальной школе на первое место выходит личность ребенка и его деятельность, то среди приоритетных технологий, удовлетворяющих требованиям ФГОС, можно выделить следующие:

* **Технология игровых методов обучения**
* **Здоровьесберегающие технологии**
* **Проектная деятельность**
* **Информационно-коммуникационные технологии**
* **Проблемное обучение**
* **Коммуникативные технологии**
* **Технологии развития критического мышления**

**Технология игровых методов**

Значение игры на уроках трудно переоценить. Здесь развивается кругозор ребенка, сообразительность. Игра дает возможность переключиться с одного вида деятельности на другой и тем самым снимать усталость, утомляемость. Игры своим содержанием, формой организации, правилами и результативностью способствуют формированию умений анализировать, сравнивать, сопоставлять.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

**Здоровьесберегающие технологии**

|  |
| --- |
| Использование данных технологий позволяет равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении. |

* Организация урока с точки зрения здоровьесбережения
* Зарядка для глаз
* Пальчиковая гимнастика
* Физминутки
* Задания со здоровьесберегающим содержанием
* Эмоциональные разрядки

**Проектная деятельность**

Метод проектов – это совокупность учебно – познавательных приемов, которые позволяют учащимся приобретать знания и умения в процессе планирования и самостоятельного выполнения определенных заданий с обязательной презентацией результатов.

Мы понимаем, что проекты в младших классах – это трудная задача. Дети еще слишком малы для проектирования, особенно в 1 классе. Скорее всего, речь не будет идти о полноценных проектах, выполненных учащимися самостоятельно. Это будут лишь элементы проектной деятельности в ее классическом понимании. Но для малыша это будет **его** проект.

**ИКТ**

Информационные технологии превращают обучение в увлекательный процесс, с элементами игры, способствуют развитию исследовательских навыков учащихся. Технология проведения уроков с использованием современных технических средств и новых информационных технологий тренирует и активизирует память, наблюдательность, сообразительность, концентрирует внимание учащихся, заставляет их по-другому оценить предлагаемую информацию. Компьютер на уроке значительно расширяет возможности представления учебной информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации. А это в свою очередь позволяет усиливать мотивацию учащихся к учебе. Ученики при помощи родителей готовят сообщения и создают мини- проекты с презентациями на различные темы уроков по окружающему миру, пользуясь ресурсами Интернет и другими источниками. Детям настолько заинтересовал этот вид работы, что они заранее просматривают учебник, знакомятся с темами, которые мы будем изучать на последующих уроках и готовят к ним презентации.

* средство наглядности
* звуковое оформление уроков

музыки

* презентации к урокам
* тесты

**Проблемное обучение**

|  |
| --- |
| представляет собой создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организацию активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности. |

* создание проблемных ситуаций
* обучение учащихся в процессе решения проблем
* сочетание поисковой деятельности и усвоения знаний в готовом виде

**Коммуникативные технологии**

* работа в группах
* работа в парах сменного состава
* работа в парах постоянного состава

**Таблица «Знаю- Хочу узнать- Узнал»**

Эта таблица заполняется на протяжении всего урока. Заполняя её, учащиесяделают зримыми процесс накопления информации, путь от "старого" знания (что уже знал) к "новому» (что узнал сейчас) и, что очень важно, определить ту информацию, которую ещё хотелось бы узнать.

Большое значение в технологии развития критического мышления отводится приемам, формирующим умение работать с вопросами. Технология развития критического мышления ориентирована на вопросы как основную движущую силу мышления.Мысль остается живой только при условии, что ответы стимулируют дальнейшие вопросы. Только ученики, которые задаются вопросами или задают их, по-настоящему думают и стремятся к знаниям. Уровень задаваемых вопросов определяет уровень нашего мышления.

**Технология «Шесть шляп мышления».**

Класс делится на 6 групп. Каждая группа получает цветную шляпу. Цвет шляпы определяет ракурс, в котором каждая группа будет рассматривать заданную тему.

***Белая шляпа***: Подробная и необходимая информация (это материал из энциклопедий). Только факты.

-          ***Желтая шляпа***: Символическое отражение оптимизма. Исследование возможных выгод и положительных сторон.

-          ***Черная шляпа***: Предостерегает и заставляет думать критически. Что может случиться плохого или пойдет не так. Но не злоупотребляйте ею.

-          **Красная шляпа**: Чувства, догадки и интуитивные прозрения. И не пытайтесь их объяснить.

-          ***Зеленая шляпа***: Фокусировка на творчестве, альтернативах, новых возможностях и идеях***.***

***Синяя шляпа***: позиция «размышления». Обобщает высказывания каждой группы. *Окружающий мир, тема «Листвы прощальная краса».* ***Белая шляпа*** получает задание: «Представьте, что вы учёные. Что бы вы рассказали об осени?» ***Желтая шляпа***: «Расскажите, чем вам нравится осень?» ***Черная шляпа***: «Расскажите, что вам не нравится в осени». ***Красная шляпа****:* «Представьте, что вы поэты и художники. Какие слова и краски вы подобрали бы, чтобы рассказать об осени?» ***Зеленая шляпа***: «Если бы вы были волшебниками, что бы вы изменили в осени?» ***Синяя шляпа:*** «Вы обобщаете высказывания всех остальных групп об осени».Группам «белая шляпа и красная шляпа» можно давать предварительное задание. В данном случае «Белой шляпе»: прочитать в энциклопедии, что такое осень, почему наступает осень, какие изменения происходят в природе осенью и т. д. «Красной шляпе»: подготовить и выучить красивые стихи об осени. Найти репродукции картин на которых изображена осень».

**Любые образовательные технологии – это ещё не гарантия успеха.**

**Главным является органическое соединение эффективных образовательных технологий и личности педагога.**