

The background features abstract, overlapping green geometric shapes, primarily triangles and polygons, in various shades of green, creating a modern and dynamic visual effect.

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Повестка дня:

- Применение современных образовательных технологий в начальной школе (Рудакова Е.Н.)
- Особенности обучения грамоте и письму по программам «Школа России» и «Школа 2100» (Старчикова Л.М., Гаврилова О.А.)
- Результаты стартовых контрольных работ по русскому языку и математике во 2-4 классах (Ухина Т.В.)
- Разное

Термин

**«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ»,**

**появившийся в 1960-х гг.,
означает построение
педагогического процесса
с гарантированным результатом**

**К числу
современных
образовательных
технологий
можно отнести:**

технологии дистанционного
обучения и др.

систему инновационной
оценки «портфолио»;

здоровьесберегающие
технологии

информационно-
коммуникационные
технологии;

обучение в
сотрудничестве
(командная, групповая
работа);

технологии использования в обучении
игровых методов: ролевых, деловых и
другие видов обучающих игр

технологии развития
«критического мышления»;

развивающее обучение;

проблемное обучение;

разноуровневое обучение;

коллективную систему
обучения (КСО);

технологии решения
изобретательских задач
(ТРИЗ);

исследовательские
методы в обучении;

проектные методы
обучения;

технологии «дебаты»;

технологии модульного и
блочно-модульного обучения

лекционно-семинарско-
зачетную систему обучения

Технология проектного обучения

Исходный лозунг основателей системы проектного обучения:

« Всё из жизни, всё для жизни».

Цель проектного обучения: создать условия, при которых учащиеся:
самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;
учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач;
приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;
развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения);
развивают системное мышление.

Игровые технологии

Игра — это самая свободная, естественная форма погружения человека в реальную (или воображаемую) действительность с целью её изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации.

Игра несёт на себе функции:

- ▶ психологические, снимая напряжение и способствуя эмоциональной разрядке;
- ▶ психотерапевтические, помогая ребёнку изменить отношение к себе и к другим, изменить способы общения;
- ▶ технологические, позволяя частично вывести мышление из рациональной сферы в сферу фантазии, преобразующей реальную действительность;
- ▶ дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность включается элемент соревнования, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



Игровые технологии

Педагогические игры по характеру педагогического процесса подразделяются на группы:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;**
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;**
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;**
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.**

Технология проблемно - диалогического обучения



► Проблемное обучение -

это организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению.

► Результат проблемного обучения:

Творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.





Компьютерные (новые информационные) технологии обучения

Цели:

- ▶ формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей,
- ▶ подготовка личности «информационного общества»,
- ▶ дать ребёнку так много учебного материала, как только он может усвоить,
- ▶ формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

Главная особенность методик компьютерного обучения заключается в том, что компьютерные средства являются интерактивными, они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог.

Компьютерные (новые информационные) технологии обучения

► Компьютер используется на всех этапах процесса обучения-

- * при объяснении нового материала,
- * при закреплении знаний,
- * при повторении,
- * при контроле ЗУН.

► В функции учителя компьютер представляет:

- * источник учебной информации;
- * наглядное пособие (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникации);
- * индивидуальное информационное пространство;
- * тренажёр;
- * средство диагностики и контроля.





Групповые технологии

Цели:

обеспечение активности учебного процесса,
достижение высокого уровня усвоения содержания.

Особенности организации:

- класс на уроке делится на группы для решения конкретных учебных задач,
- каждая группа получает определённое задание и выполняет его сообща под руководством лидера группы или учителя,
- задания в группе выполняются таким способом, который позволяет учитывать и оценивать индивидуальный вклад каждого участника группы,
- состав группы непостоянный, он подбирается с учётом того, чтобы могли реализовываться учебные возможности каждого участника группы, в зависимости от содержания и характера предстоящей работы.

Здоровьесберегающие технологии



*Особенности обучения грамоте
и письму по программам
«Школа России» и «Школа 2100»*

Старчикова Л.М
Гаврилова О. А.

Обучение грамоте направлено на:

- ❖ Формирование навыка чтения и основ элементарного графического навыка;
- ❖ Развитие речевых умений;
- ❖ Обогащение словарного запаса;
- ❖ Совершенствование фонематического слуха;
- ❖ Осуществление грамматико-орфографической пропедевтики;

**Содержание обучения грамоте обеспечивает
решение
основных задач трех его периодов:**

добукварного (подготовительного)

букварного (основного)

послебукварного (заключительного)

Разное:

1. Участие в школьном туре олимпиады
2. Сдать график контрольных работ
3. Сдать график взаимопосещение уроков
4. Сдать график открытых мероприятий
(уроки, классные часы)