

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the left and right sides of the page, framing the central text. The overall aesthetic is modern and clean.

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**

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

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

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)