

Муниципальная методическая конференция педагогических работников
образовательных учреждений
«Новый взгляд-2015»

**Номинация: «Современные технологии в деятельности
классного руководителя как средство достижения
эффективных воспитательных результатов класса»**

**«Формирование познавательного интереса и
развитие творческих способностей младших
школьников во внеурочной деятельности»**

Подготовила: учитель начальных классов
ТМК ОУ «Дудинская средняя школа № 7»
Кайрис Галина Ионовна

Актуальность вопроса

Познавательный интерес – особая избирательная направленность личности на процесс познания в той или иной предметной области, в которую человек стремится проникнуть, чтобы её изучить, овладеть ее ценностями.

Творческие способности – индивидуально-психологические особенности личности, относящиеся к успешному выполнению какой-либо деятельности, результатом которой является новый продукт, имеющий значимость либо для субъекта, либо для общества.



Играют **важную роль в становлении личности**, влияют на **эффективность учебно-воспитательного процесса**.
Необходимость их разработки обусловлена **современными тенденциями социально-экономического развития страны, повышением роли человеческого фактора** во всех сферах деятельности, которые предполагают **наличие определенной группы способностей (специальных и творческих)**, необходимых для **успешной реализации деятельности**.

Внеурочная деятельность -

образовательная деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы.

Задачи, решаемые внеурочной деятельностью:

- ❖ оптимизация учебной нагрузки обучающихся;
- ❖ создание благоприятных условий для развития ребенка;
- ❖ создание условий для удовлетворения потребностей и интересов обучающихся, укрепления их здоровья;
- ❖ формирование коммуникативной, этнической, социальной компетентности школьников;
- ❖ формирование у детей социокультурной идентичности;
- ❖ развитие личностных качеств на основе общечеловеческих нравственных ценностей: гуманизма, любви, толерантности;
- ❖ развитие творческого мышления.

Содержательные ориентиры



Направления внеурочной деятельности:

- научно-познавательное;
- художественно-эстетическое;
- проектная деятельность;
- спортивно-оздоровительное;
- общественно-полезная деятельность;
- военно-патриотическое.



Виды внеурочной деятельности:

- игровая;
- познавательная;
- трудовая;
- спортивно-оздоровительная;
- туристско-краеведческая;
- проблемно-ценностное общение;
- досуговое общение;
- художественное творчество;
- техническое творчество;
- социальное творчество.

Средства достижения результата

Современные образовательные технологии:

- ❖ Технология сотрудничества;
- ❖ Игровые технологии;
- ❖ Технологии проектной и исследовательской деятельности;
- ❖ Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).



Технология сотрудничества

Реализует демократизм, равенство и партнерство в отношениях педагога и ребенка.

Учитель и учащиеся совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.



Способы стимулирования познавательной и творческой деятельности детей:

❖ доброжелательность со стороны учителя, отказ от неконструктивной критики и авторитарных указаний в адрес ребёнка;

❖ обогащение окружающей ребёнка среды разнообразными новыми для него объектами и стимулами с целью развития его любознательности;

❖ поощрение высказывания оригинальных идей;

❖ обеспечение возможностей для практики;

❖ использование личного примера творческого подхода к решению проблем;

❖ предоставление детям возможности активно задавать вопросы.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В.А. Сухомлинский

Игровые технологии основаны на активизации и интенсификации деятельности учащихся и включают группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Функции игры:

- ❖ развивает способности ребёнка, расширяет кругозор;
- ❖ учит ориентироваться в конкретной ситуации, применять знания для решения нестандартной учебной задачи;
- ❖ мотивирует и стимулирует познавательную деятельность, способствует развитию познавательного интереса;
- ❖ снимает напряжение, способствует эмоциональной разрядке.





Игра «Журналисты» (выпуск газеты «Твори, играй, не унывай»)

Твори, играй, не унывай!



Кроссворд



Лепим из пластилина



Почему важно работать, чтобы жить и работать? Какие профессии важны? Какие профессии интересны? Какие профессии престижны? Какие профессии уважаемы? Какие профессии современные? Какие профессии будущего?



Изготовление аппликации «Барашек»



Твори, играй, не унывай!



Новогодний бал
Красавицу блу
Зажег Новый год.
У блу ребята
Мерцают перья,
Блестит мишура,
Хлопучи, как пуши
И пляшут, и скажут
Таи все, как один
И ленточ вылетят

Допиши строчки (рифма)




Чем занять детей? Придумай!



Твори, играй, не унывай!



ТИ 

К 

Освещение
Ночь всегда готова игрой
Попотеть предмет любой
Даже город весь сия
Попотела бы столица,
Если б только до зари

Речной порт
На судходной прекрасной реке
Строили порт в небольшом городке.
Берег одели в бетон и металл

Допиши недостающие строчки. Придумай рифму.



Сделай свою аппликацию ИЗ СУХИХ ЛИСТЬЕВ



**"Единственный путь, ведущий к знаниям, - это деятельность".
Бернард Шоу**

Проектная деятельность –

совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, направленная на достижение общего *результата деятельности*, представления о котором заранее *выработаны*, намечены этапы проектирования и реализации.

Исследовательская деятельность –

деятельность учащихся, связанная с решением творческой, исследовательской задачи с заранее *неизвестным результатом* и предполагающая наличие основных этапов, характерных для исследования в научной сфере.



Тренинговые занятия по развитию информационно-аналитических и информационно-поисковых умений

Примеры упражнений, заданий

♦ **Развитие умений видеть проблему** (формирование способности развивать собственную точку зрения, смотреть на объект исследования с разных сторон).

- «Посмотри на мир чужими глазами»
- «Тема одна – сюжетов много»
- «Придумываем историю, используя заданную концовку»

♦ **Развитие умений выдвигать гипотезы** (уметь предвидеть события, предполагать, используя слова: «может быть», «предположим», «допустим», «возможно», «что если», «наверное»).

- Задания-рассуждения типа «Давайте подумаем, почему...»
- Упражнения типа «При каких обстоятельствах».
- Задания типа «Найди возможную причину события».

♦ **Развитие умений задавать вопросы** (уметь задавать вопросы уточняющие (Верно ли, что...?; Надо ли...?; Должен ли...?) и восполняющие (Кто? Что? Где? Почему?).

- Задание «Определи загаданное слово» (с помощью вопросов)
- Упражнение «Угадай, о чем спросили» (используя ответ)
- Задания «Да- Нетки»

«Пробные» самостоятельные исследования и мини-проекты



**«Как хороша
новогодняя ёлка»**



**«Мой домашний
питомец»**



**«ТРАДИЦИИ
МОЕЙ СЕМЬИ»**



**«ТАЙНА МОЕГО
ИМЕНИ»**

Наши проекты



**«Я садовником
родился»**



**«Ступеньки жизни.
История нескольких
семян фасоли»**



**«Спасибо,
Азбука»**



**Новогодний спектакль
«Двенадцать месяцев»**



**«Память бережно
храним»**



**«Здоровое питание –
здоровый организм»**

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)

Методы и программно-технологические средства, позволяющие в значительной мере снизить всю сложность процесса использования информации.

Основная задача в обеспечении фиксации информации, её обработке, передаче, распространении и раскрытии.



Использование ИКТ

Компьютер как средство поиска информации:

Интернет-ресурсы, электронные справочники и энциклопедии.

Компьютер как средство хранения информации:

фото- и видеоархивы, сборники творческих работ.

Компьютер как средство обработки информации:

обработка анкет, составление таблиц, диаграмм.

Компьютер как средство коммуникации:

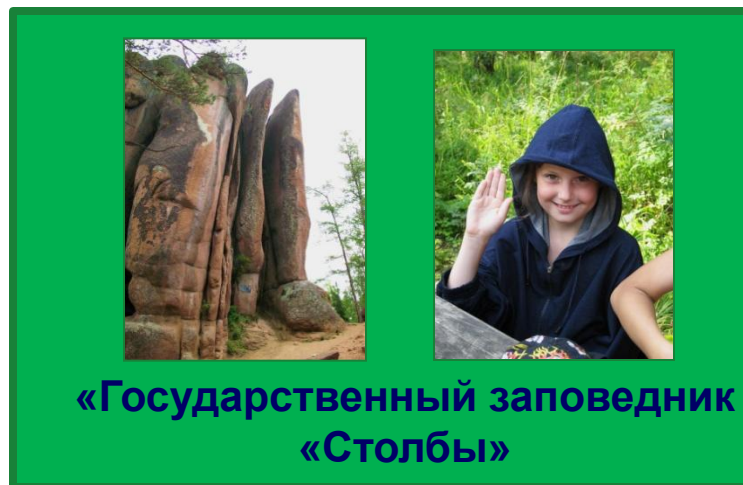
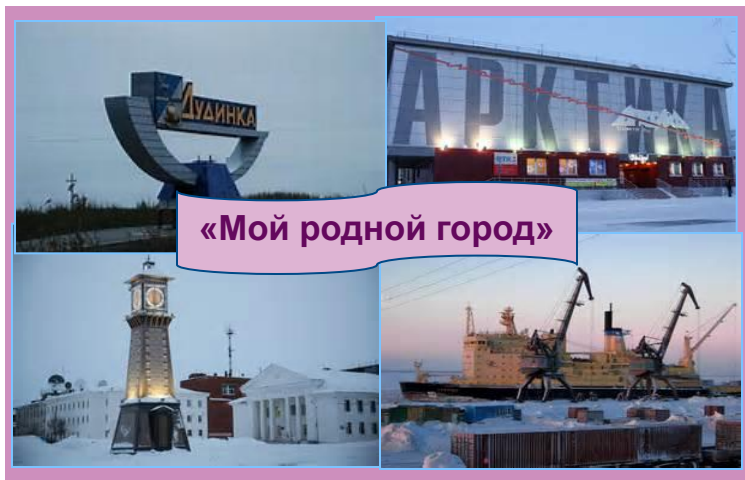
электронная почта.

Компьютер как средство обеспечения наглядности:

презентации, виртуальные экскурсии.

Виртуальная экскурсия -

программно-информационный продукт в виде видео-, аудио- и графических материалов, предназначенный для интегрированного представления информации.



Дополнительная общеобразовательная программа внеурочной деятельности



Цель - развитие интеллектуально-творческого потенциала личности ребёнка, его творческих способностей, создание условий для его самореализации.

Позволяет успешно решать проблемы комплексного развития различных видов памяти, внимания, наблюдательности, воображения, помогает формированию нестандартного мышления, способствует расширению кругозора, овладению рациональными и эффективными приемами работы с информацией.



Система взаимоотношений участников образовательного процесса



Взаимодействие с социальными партнёрами по организации внеурочной деятельности



Результаты и достижения учащихся (интеллектуальные и творческие конкурсы)

- 2010 год: **Муниципальный конкурс «Моя малая Родина-Таймыр»**
(Евай П., сертификат в номинации «Декоративно-прикладное искусство»;
Колганова И., **I место** в номинации «Живопись»)
- 2010 год: **VIII городской фестиваль военно-патриотической песни «Виктория»**
(Евай П., диплом III степени)
- 2010 год: **Муниципальный конкурс сочинений, посвящённый Году учителя**
(Городюк А., Коновалов В., Сазончик Е., участие)
- 2011 год: **Школьная научно-практическая конференция** (коллективный исследовательский проект «Ступеньки жизни. История нескольких семян фасоли», **I место**, Котляров Алексей - исследовательский проект «Я садовником родился», номинация)
- 2011 год: **Городская научно-практическая конференция** (коллективный исследовательский проект «Условия, необходимые для проращивания семян фасоли», **II место**)
- 2014 год: **Международная дистанционная олимпиада по безопасности «Инфоурок»** (Айрапетян С., **I место**)
- 2015 год: **Международный конкурс-игра по естествознанию «Человек и природа»** (Косарев Д., **II место**, школьный уровень)
- 2010-2015 год: **Международный математический конкурс «Кенгуру»**
- 2010-2015 год: **Всероссийский конкурс по естествознанию «Человек и природа»**
- 2010-2015 год: **Международный игровой конкурс по истории мировой художественной культуры «Золотое руно»**



*Спасибо за внимание.
Творческих всем начинаний!*