



# **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)