

Выступление на Республиканской научно-практической конференции
«СОВРЕМЕННАЯ ПЕДАГОГИКА И ДИДАКТИКА: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА»,
посвященная 50 – летию профессиональной деятельности
кандидата педагогических наук
Красновой Ольги Александровны
(в рамках мероприятий, посвящённых
Году выдающихся земляков.)

Тема выступления: *"Инновационные технологии и их использование в начальной школе"*.

Подготовил: Васильева Т.П.
учитель начальных классов
МАОУ «СОШ №65» г. Чебоксары

Инновационные технологии — это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных социокультурных условиях.

В основе педагогических инноваций лежат два ключевых подхода:

1. личностно-ориентированный подход, который подразумевает ориентирование образовательного процесса на личность каждого ученика;
2. компетентностный подход –акцентирующий внимание на результате обучения – комплекс умений, способность учащегося решать проблемы, конфликты, действовать в разных ситуациях. Что соответствует требованиям нового ФГОС НОО.

Современная педагогика предлагает следующие инновационные педагогические технологии:

- здоровьесберегающие; проектной деятельности; исследовательской деятельности; информационно-коммуникационные; личностно-ориентированные; составление портфолио ученика, учителя; игровые;
- ТРИЗ; дистанционное обучение.

Среди инновационных технологий ведущее место занимают игровые технологии, так как они обладают всеми признаками активных методов обучения, имеют ряд преимуществ, главное из которых состоит в том, что игровые технологии моделируют инновационную деятельность.

- ❖ В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства.
- ❖ Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия, всего учебного процесса.

Педагогические игры достаточно разнообразны по характеру педагогического процесса:

- ❖ обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- ❖ познавательные, воспитательные, развивающие;
- ❖ репродуктивные, продуктивные, творческие;
- ❖ коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические и другие.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игровые задания, которые обычно предлагаются на традиционном уроке. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала. Примеры: найди орфограмму, произведи один из видов разбора, и т.д..

2. Игры-упражнения.

Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

3. Игры-соревнования.

Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. Примеры игр: урок-соревнование, урок-конкурс, урок -КВН.

4. Ролевые игры на уроке (инсценирование различных рассказов, ситуаций).

На уроках математики

используем широкий спектр игровых ситуаций, направленных на обучение и повышение мотивации учащихся:

- *Задачи в стихах, Задачи – шутки, Кто быстрее?, игра «Фотограф»*
- *«Математическая эстафета», Найди ошибку, «Назови соседей числа»*
- *Головоломки, ребусы, Задачи на смекалку и многое др.*

Игра «Фотограф».

Цель: формирование вычислительных навыков, зрительной памяти, внимания.

Описание: На доске (ИКТ) записаны числовые выражения с ответами на сложение, вычитание, умножение или деление (таким образом можно заучивать и табличные случаи), ребятам нужно «сфотографировать» числовые выражения за отведенное время от 2 до 5 минут. Потом ответы исчезают и ребятам нужно их восстановить, либо у доски, либо на индивидуальных карточках. *Форма проведения:* коллективная, групповая и индивидуальная.

Игра «Назови соседей числа».

Цель: закрепление пройденного материала., внимания,

Описание: учитель бросает мяч разным ученикам, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя.

Например: называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Форма проведения: коллективная, групповая.

Игры и игровые упражнения на уроках литературного чтения.

- Игры – рифмовки, Викторины, «Узнай предмет и назови Произведение».
- «Подбери к стихам рисунки», «Собери пословицы», «Подбери синоним».
- «Сыграй героя», «Быстро слово ищи» , «Сочини другую концовку».

Игра « Шифровальщики».

Цель: автоматизация звуковословного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его.

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например: *Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв* (тарелка, ложка, кружка, звонок).

Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка).

Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег).

Игра “Кто больше?”

Цель. Закрепление понятия о глаголе, умения образовывать глаголы с помощью приставок.

Содержание. Играют 3 команды по 5-6 человек. Капитаны получают конверты, в которые вложены карточки с глаголом. Задача команд: за 3 минуты образовать как можно больше новых глаголов при помощи приставок.

Материал для игры: 1/ *ходить*, 2/ *лить*, 3/ *писать*.

Игра «Быстро слово ищи».

Цель. Формировать у учащихся умение ориентироваться в тексте и соотносить фонетическое значение слова с написанным.

Оборудование: текст учебника.

Игровое действие. Некоторые слова в тексте заблудились. Пожалуйста, помогите их найти.

Правила игры: учитель называет слово, а ученики должны быстро найти его в тексте и прочитать вместе со следующим словом. Побеждает тот, кто первым найдет больше слов.

«Подбери синоним».

Цель. Формировать у учащихся умение ориентироваться в тексте, подбирать синонимы.

Оборудование: текст учебника.

Игровое действие. Измени рассказ. Изменить некоторые слова в тексте.

Правила игры: учитель называет слова, а ученики должны при прочтении их в тексте заменить синонимами. Побеждает тот, кто больше подберет синонимы.

«Сыграй героя».

Цель. Слышать и чувствовать ритм стиха. Формировать умение сочетать слово и жест.

Оборудование: Стихи в которых есть *сюжет* и есть *действие*.

Игровое действие. Изобрази героя произведения.

Правила игры: учитель предлагает стих. Необходимо его прочитать с интонацией и жестами героя произведения.

Игры и игровые упражнения на уроках окружающего мира.

Игра: «Угадай по описанию».

Оборудование: Учитель вывешивает на доске иллюстрации отгадываемых растений и животных. По перечисленным признакам и описаниям учащиеся должны угадать объект.

Ход игры: Описание даётся в медленном темпе, так чтобы учащиеся смогли увидеть и рассмотреть всё то, о чём говорит учитель.

Дидактическая задача: найти предметы по перечисленным признакам.

Это дерево цветет белыми цветами, осенью дает красные плоды. Зимой их поедают птицы. /рябина/

Игра: "Четвертый лишний".

Послушай названия животных и растений. Подумай, к какой природной зоне можно отнести большинство. Найди лишнее.

АРКТИКА.

1. мох, лишайники, водоросли, рогоз,
2. водоросли, ягель, мох, дриада,
3. морж, кайра, крот, чайка,
4. кит, тюлень, лось, белый медведь,
5. овцебык, морж, белый гусь, гадюка,
6. сайка, кайра, моллюски, варан.

- Применение игровых технологий стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала.
- Помимо специальных образовательных целей помогают в решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся, гармонизируют отношения педагога и ребенка.