Муниципальный (заочный) этап конкурса «Учитель года-2019»

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ «МЕТОДИЧЕСКИЙ СЕМИНАР»

Актанко Надежда Андреевна,

учитель начальных классов

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа с. Маяк»

Пояснительная записка

  В рамках модернизации системы образовательных стандартов основным направлением в работе учителя является использование современных инновационных технологий, как ключевое условие повышения качества образования, снижения нагрузки учащихся, более эффективного использования учебного времени.

Опираясь на новый Федеральный образовательный стандарт начального общего образования, можно четко сформулировать, что цель современной школы - не в том, чтобы ученик знал больше, а в том, чтобы он умел самостоятельно узнавать, добывать нужные ему знания, умел применять их не только в учебной деятельности, но и в различных ситуациях дальнейшей жизни.

     Наша школа работает по системе развивающего обучения Л.В.Занкова, основные принципы которой направлены на развитие личности каждого ребенка вне зависимости от его способностей.

Моя цель – научить учащихся учиться. Это значит сформировать у них ценностные мотивы учения, развить способность определять конкретные цели познавательной деятельности, выбирать и использовать необходимые источники информации, использовать эффективные приемы познавательной деятельности.

Как же построить работу на уроке, чтобы доставить ребёнку эту радость успеха, чтобы ему интересно было учиться, как повысить мотивацию к учению?

Работая на первом классе в этом году, для реализации основной программы начального общего образования, я использую разные инновационные технологии, отдавая приоритет игровым (технология использования в обучении игровых методов: ролевые и другие виды обучающих игр).

Изучая особенности своих деток, применяя различные технологии, я поняла, что в моем классе, именно в этом возрасте, очень эффективны игровые технологии.

Я считаю, что игровые технологии помогают не только развить способности ребенка, но и учат оценивать себя и своих одноклассников. Они позволяют управлять эмоциональным напряжением в процессе обучения, способствуют овладению умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения. В процессе игры дети незаметно осваивают то, что трудным было ранее.

В начальной школе происходит смена ведущей деятельности ребёнка от игровой к учебной. Но игра - это естественная форма обучения для ребёнка. Она часть его жизненного опыта. Считаю, что передавая знания посредством игры, учитель не только удовлетворяет сегодняшние, но и учитывает будущие интересы школьника. Если учитель использует на своих уроках игру, то он организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей ребёнка. А.С.Макаренко считал, что «… ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра».

Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению. И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

«Учиться надо весело, учиться надо весело, учиться надо весело, чтоб хорошо учиться…» это строчки из известной детской пени очень часто мы повторяем на уроках. Ведь что может быть интересней для ребёнка, чем игра?!

Я использую самые различные игровые технологии, которые превращают мои уроки в незабываемое действие, сказку.

Например, прием **«кластер»:** вокруг ключевого слова зарисовываются или записываются ассоциативные цепочки. Этот прием использую на этапах актуализации, систематизации, повторения знаний, на этапе контроля, при работе с текстом. Данный прием позволяет творчески мыслить, помогает обобщить изученное.

Вместо обычного вступления начало урока я использую технологию в игровой форме **«расшифровщик»**. Предлагается учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием. Данная технология позволяет активизировать мыслительную деятельность.

На уроке обучение грамоте я использую технологию в форме игры, которая позволяет совершенствовать слуховое восприятие **«Какой звук заблудился?»**

**«Собери слово».** Позволяющие развитие внимания и мышления.   
задания – асыч (часы), чдуо (чудо) , на с. 51 – ущак (щука), чщаа (чаща), на с.37 – саоипг (сапоги), ппаак (папка), пргиои (пироги), кптае (пакет).

Использую технологию в форме игры **«Кто больше сочинит**». Позволяет обогащать активный и пассивный словарный запас учащихся, помогает развивать произвольную словесную память. Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок. Огурец — молодец. Заяц — палец. Очки — значки. Цветок — платок.

На уроке математики я использую технологию в форме игры **«Контролеры».** Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения. Дидактическая цель: закрепление знания состава чисел первого десятка. Содержание игры: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- способствует использованию знаний в новой ситуации;

- является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

Но есть и «минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

- сложность в оценки учащихся.

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии  эффективны, является желание детей играть.  Готовясь к выступлению, я провела в своём классе анкетирование, с целью  выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

**Анализ анкет показал:**

– Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения.

– Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта  игра им интересна.

– Более предпочтительна для детей групповая форма игр.

– Большинство учащихся хотят в игре побеждать.

Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд. Интересное дело, интересный  урок  способны  захватить  ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Поэтому мои ребята, на вопрос нравится ли им, когда есть игры на уроках, отвечали, что это увлекательно, разнообразно, интересно, познавательно, весело и необычно. Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

И хотя учитель не Бог, не великий мудрец и не может вершить судьбы и предопределять будущее, но он непосредственный участник воспитания и создания будущего поколения, и забывать об этом нельзя. Ни на минуту.

Одно из важных качеств учителя – способность и желание «расти». Чтобы иметь право учить, нужно постоянно совершенствоваться. Я смогу быть интересной и полезной своим ученикам, если буду как можно больше сама учиться и учить их новому.

  Свое выступление хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю. Благодарю за внимание!