Сучасні технології

та їх впровадження на уроках НУШ

Виконавець: Шурман Маргарита Іванівна
учитель початкових класів,
спеціаліст вищої категорії,
звання «старший учитель»,
Одеська загальноосвітня школа №41
І-ІІІ ступенів
Одеської міської ради
Одеської області

м. Одеса – 2021р.

Вступ

Однією з основних методичних інновацій є сучасні методи навчання.

Саме сучасні методи дають змогу створювати навчальне середовище, в якому теорія і практика засвоюються одночасно, а це надає змогу учням формувати характер, розвивати світогляд, логічне мислення, зв'язне мовлення; формувати критичне мислення; виявляти і реалізувати індивідуальні можливості. При цьому навчально-виховний процес організовується так, що учні шукають зв'язок між новими та вже отриманими знаннями; приймають альтернативні рішення, мають змогу зробити «відкриття», формують свої власні ідеї та думки за допомогою різноманітних засобів; навчаються співробітництву.

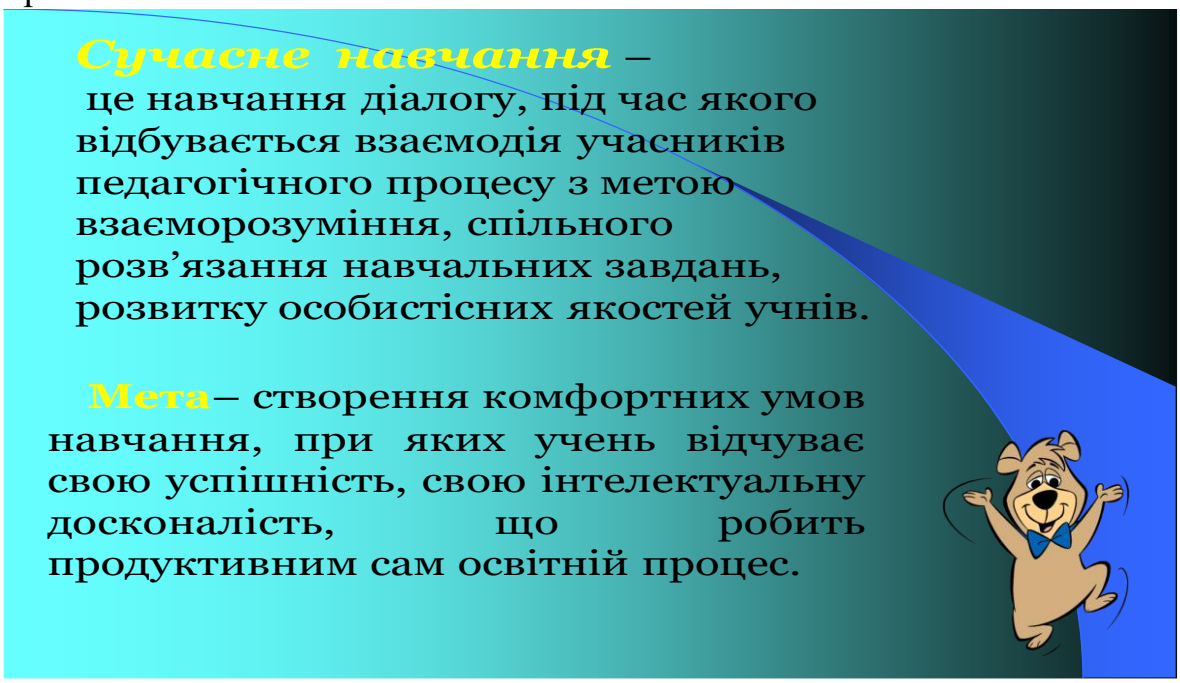
Мета сучасного навчання – створювання комфортних умов навчання, при яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну досконаліть, що робить продуктивним сам освітній процес.

Суть сучасного навчання полягає у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це базується на співпраці, взаємонавчанні: вчитель – учень, учень – учень. При цьому вчитель і учень – рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання. а Взаємодія виключає домінування одного учасника навчального процесу над іншим, однієї думки над іншою. Під час такого спілкування учні вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати обґрунтовані рішення.

Високі технології, інтернет, глобалізація та безліч інших невідомих раніше явищ і процесів довколишньої дійсності ставлять нові виклики і в системі освіти — галузі, яка найбільше та найшвидше має реагувати на подібні виклики. Сучасна українська система освіти не вперше на шляху свого докорінного реформування та оптимізації. Концепцією Нової української школи та нового Закону про освіту визначено ключові засади глобальної реформи освітньої сфери, яка стартувала цього року саме з початкової ланки. Знову, як і раніше під час проведення попередніх освітніх реформ, зміни в усій системі розпочинаються саме з початкової ланки і вчителі-«початківці» першими потрапляють під удар нових вимог, викликів та змін.

Сьогодні у системі освіти виникла проблема створення освітнього середовища, що відповідає запитам сучасного суспільства, яка може бути вирішена за допомогою впровадження та активного використання інноваційних технологій навчання. Поняття «інновація» означає нововведення, новизну, зміни і передбачає введення чогось нового. Стосовно педагогічного процесу інновація означає введення нового у цілі, зміст, методи та форми навчання і виховання, організацію спільної діяльності вчителя і учнів. Інновація є суттєвим діяльним елементом розвитку освіти взагалі і реалізації конкретних завдань у навчально-виховному процесі.

Інновації відображаються в тенденціях накопичення та видозміни ініціатив і нововведень в освітньому просторі, спричиняють певні зміни у сфері освіти .



Головною метою сучасних технологій є підготовка дитини до життя в сучасному мінливому світі. Вони передбачають цілеспрямоване, систематичне й послідовне впровадження в практику оригінальних, новаторських способів, прийомів педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний навчальний процес, від визначення його мети до очікуваних результатів. Інноваційне навчання протиставляється підтримувальному, традиційному навчанню. Воно являє собою зорієнтовану на навчальну діяльність, що ґрунтується на оригінальних методиках розвитку мислення, творчих здібностей, соціально адаптаційних можливостей особистості.

Тому зараз у школі ведеться робота у напрямку впровадження нового режиму навчально-виховної роботи в умовах гуманізація науково-методичної діяльності вчителя у напрямку забезпечення креативної освіти інноваційної особистості.

Сьогодні в початковій школі впроваджується багато сучасних технологій, серед яких виділяють наступні групи: технології особистісно-орієнтованого навчання й виховання; традиційні педагогічні технології на основі активізації та інтенсифікації діяльності учнів; педагогічні технології на основі підвищення ефективності управління та організації навчального процесу; педагогічні технології на основі дидактичного вдосконалення та реконструювання матеріалу. Охарактеризуємо деякі з тих технологій, під час упровадження яких у навчально-виховний процес початкової школи ефективно реалізується особистісно-орієнтований підхід. Саме їх використання, на мою думку, є оптимальними для успішного навчання, всебічного виховання та гармонійного розвитку особистості молодшого школяра.

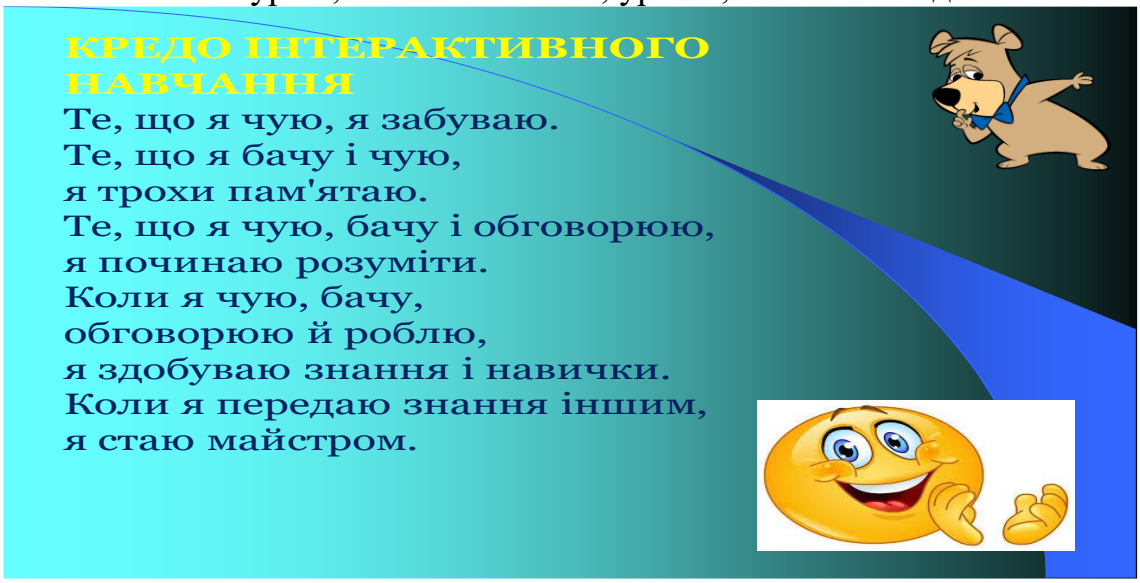
Сучасне навчання – це зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі навчальна та освітня діяльність, ґрунтована на розвитку

різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості.

Інноваційність як принцип педагогіки забезпечує умови розвитку особистості, здійснення її права на індивідуальний творчий внесок, на особистісну ініціативу, на свободу саморозвитку та досягнення власної і суспільної мети.

Відомі нині, насамперед, такі, що найчастіше використовуються на практиці, педагогічні технології можна певним чином класифікувати. Структурно-логічні технології: поетапна організація системи навчання, що забезпечує логічну послідовність формування та розв'язання дидактичних задач на основі відбору їх змісту, форм, методів і засобів навчання на кожному етапі з урахуванням поетапної діагностики результатів.

3.Інтеграційні технології: дидактичні системи, що забезпечують інтеграцію міжпредметних знань і вмінь, різноманітних видів діяльності на рівні інтегованих курсів, навчальних тем, уроків, навчальних днів.



Ігрові технології: дидактичні системи використання різноманітних ігор, під час виконання яких формуються вміння виконувати завдання на основі компромісного вибору.

Унікальність гри забезпечує можливість зробити цікавою і захоплюючою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні навчальні кроки. Цікавість уявного світу робить позитивно налаштованою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси дитини. Гра сприяє використанню знань у

новій ситуації, таким чином матеріал, який засвоюють учні проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність та інтерес у навчальний процесСучасного школяра треба вміти захопити навчанням. Тому в методиках навчання і виховання учнів у початковій школі автори нових підручників і в методичних посібниках органічно поєднали ігрову діяльність з навчальною. Роль ігрової діяльності в початковій школі має важливе місце: - виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу, прагнути до знань; - процес навчання стає цікавим, легко долаються труднощі у засвоєнні матеріалу; - гра створює у дітей бадьорий робочий настрій; - в руках учителя гра стає інструментом виховання, що дає змогу повніше враховувати вікові особливості дітей, розвивати ініціативу і самостійність, створювати атмосферу свободи, творчого розкриття дитини. Але існують певні вимоги до гри: - ігри мають відповідати навчальній програмі; - ігрові завдання повинні бути не надто легкими, проте й не дуже складними; - відповідність гри віковим особливостям.

На сучасному уроці часто використовуються дидактичні ігри, спрямовані на активізацію розумової діяльності учнів. Прикладом є різні сюжетні ігри, реалізовані в навчальному матеріалі. Такі ігри на етапі навчання сприяють включенню дітей у вчення. Причому ці ігри не вимагають якоїсь особливої підготовки, тут потрібна тільки ретельна продуманість ходу таких уроків. Сюжетні ігри можна проводити протягом всього навчального дня, підпорядковуючи роботу єдиній меті.

Гра - змагання та естафети. До таких ігор треба підходити обережно: неграмотно сформульована ігрова ситуація може стати серйозним бар'єром в оволодінні власне навчальною діяльністю. Позитивна роль таких ігор незаперечна при оцінці автоматизму навичок і вмінь. Але, проводячи подібні ігри, слід суворо враховувати індивідуальний темп оволодіння навчальним матеріалом кожним учнем, а також тип його нервової системи, заохочувати розвиток колективіської, а не конкурентної спрямованості навчальної роботи. Для успішного здійснення навчальної діяльності необхідний певний рівень сформованості в учнів механізмів мислення, пам'яті і т.д.

За характером пізнавальної діяльності дидактичної гри можна віднести до наступних груп :

1. Ігри, що вимагають від дітей виконавчої діяльності. За допомогою цих ігор діти виконують дії за зразком. Наприклад, гра "Складемо візерунок". Дидактична мета : виявлення вміння розрізняти предмети за кольором, формою, розташуванню.

Засоби навчання - набір з дев'яти фігур : один червоний круг, по два жовтих і зелених трикутника, по два синіх і червоних квадрата.

Зміст гри: учитель пропонує одному з учнів скласти візерунок на магнітній дошці, іншим у себе на парті. З цією метою він дає таке завдання : розмістити на середині дошки (або на столі учня) червоне коло, вгорі і внизу від кола два жовтих трикутника, праворуч і ліворуч -два червоних. Правіше цього візерунка вчитель пропонує викласти другий : коло посередині, два

червоних і два синіх квадрата розташувати від кола по кутах, вгорі і внизу - червоні, праворуч і ліворуч - сині квадрати. Потім він просить скласти будь-який візерунок з фігур і розташувати його зліва від першого візерунка, порахувати число фігур у кожному з них, у двох, у трьох візерунках.

2. Ігри, що вимагають відтворення дій. Ці ігри спрямовані на формування навичок додавання і віднімання в межах десяти.

Це - " Математична рибалка", "Кращий космонавт », «Кращий льотчик " та ін..

3. Ігри, за допомогою яких діти змінюють приклади і задачі в інші, в логічно пов'язані з ними.

Наприклад: "Ланцюжок", "Математична естафета", "Складання кругових прикладів". До перетворюючої діяльності відносяться також ігри, що розвивають навички контролю "Кращий контролер", "Арифметичний біг", "Перевір Угадайку" та ін

4. Ігри, що включають елементи творчості.

Це "Вгадай загадки Буратіно", " Загадки Веселого Олівця », «Визнач курс руху літака ", " За якою доріжкою ти підеш? " і ін.

Ігри з використанням наочного матеріалу, в свою чергу, поділяються на ігри з демонстраційними і роздатковими матеріалами та ігри з різними іграшками .

До дидактичних ігор з використанням засобів наочності можна віднести ігри - інсценування деяких казок і книжок - лічилок із застосуванням відповідних іграшок.

В основі словесних ігор лежить досвід дітей, їх спостереження. Завдання цих ігор полягає в систематизації та узагальненні. Вони застосовуються на етапах закріплення і повторення навчального матеріалу. Виділяють такі види словесних ігор:

Ігри - подорожі;
Ігри - загадки;
Ігри - доручення;
Ігри - бесіди ;
Ігри - пропозиції ;
Ігри - казки;
Інтелектуальні ігри.

Співавтори

Дидактична мета. Вчити дітей визначати залежність між елементами сюжету, запам’ятовувати їх.

Зміст. Учитель читає твір або діти самостійно ознайомлюються з ним.

Завдання:

- Придумай продовження твору. Які події могли відбутися в майбутньому?
- Хто з героїв мав сильніший вплив на події? Якщо його забрати, як зміниться сюжет твору?
- Яка з подій вплинула на подальший розвиток сюжету?

Близнюки-початки

Дидактична мета. Вчити дітей розумітися на побудові твору, знаходити спільне в різних творах жанру.

Зміст. Грати можуть як окремі учні, так і групи дітей. Вчитель дає завдання.

І варіант

Пригадайте, які казки починаються однаково.(Наприклад, «Жили собі дід та баба».)

ІІ варіант

Пригадайте, які казки закінчуються однаково. (Наприклад, «От вам і казочка, а мені бубликів в'язочка».)

ІІІ варіант

Пригадай казки:

- Які закінчуються весіллям.
- Де молодший брат найкраще виконує всі завдання.

З'явився - зник

Дидактична мета. Вчити визначати взаємозв'язок між присутністю героїв у творах і змінами в сюжеті, розвивати творчу уяву.

Зміст. Після ознайомлення з твором діти працюють у групах. Кожній групі пропонується завдання:

І варіант

Уявіть собі, що в центрі подій, які відбуваються у творі, опинився персонаж з іншого твору. Чи змінюється сюжет, як розвиваються події далі?

Виграє група, яка розповість найкращий варіант казки.

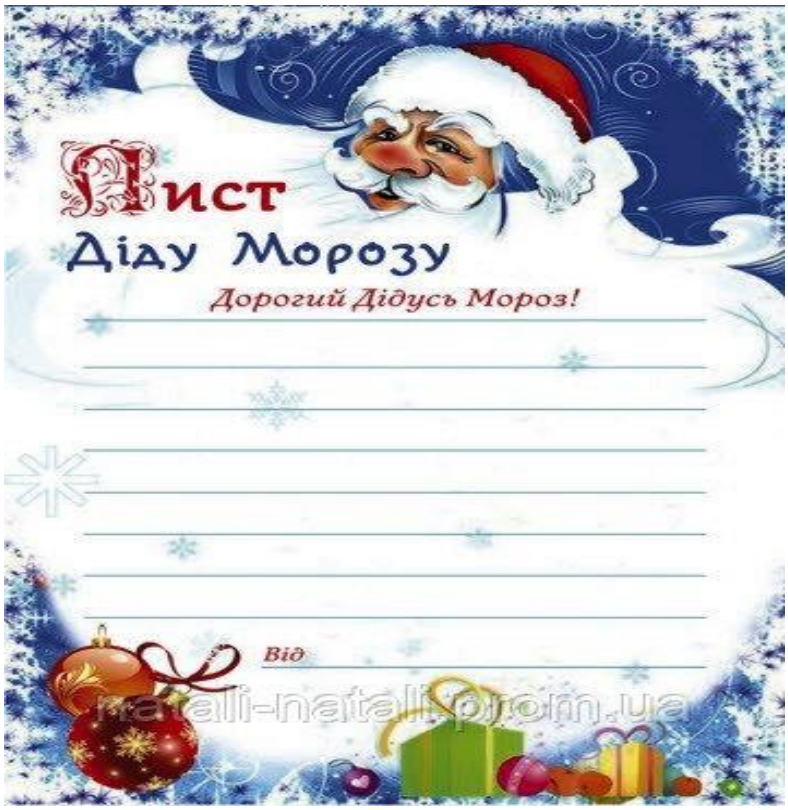
ІІ варіант

Уявіть собі, що один із героїв твору за наказом чарівника зник. Чи зміниться сюжет, як розвиватимуться події далі?

Наприклад: казка «Колобок» (зміна: зникла Лисичка).

Гра «Листівки Діду Морозу»

Зимові свята мають безліч атрибутів, що припали до серця дітлахам. І один із найулюбленіших – написання листівки Діду Морозу та Снігуроньці! Адже саме це і є магічним інструментом ,що дозволяє школярам на хвилинку переміститися у казку. А який казковий лист без краплинки чарів.



Розвиток дитини
ДОРОГИЙ ДІДУСЮ МОРОЗЕ!
Мене звати _____
Увесь рік я намагався(лась) добре поводитись:
_____
_____
У наступному році обіцяю _____
_____
На Новий рік я дуже хотів(ла) би отримати
_____
_____
Дуже тобі дякую!
З найкращими побаченнями,
_____

Дорогий
Дідусь Мороз!
Мене звуть мені років.
Я дуже полюбляю
Я хочу навчитися
Більш за все мені подобається
Я дуже хочу отримати у подарунок

З Новим роком!
Лист
Діду Морозу
Кому
Від кого

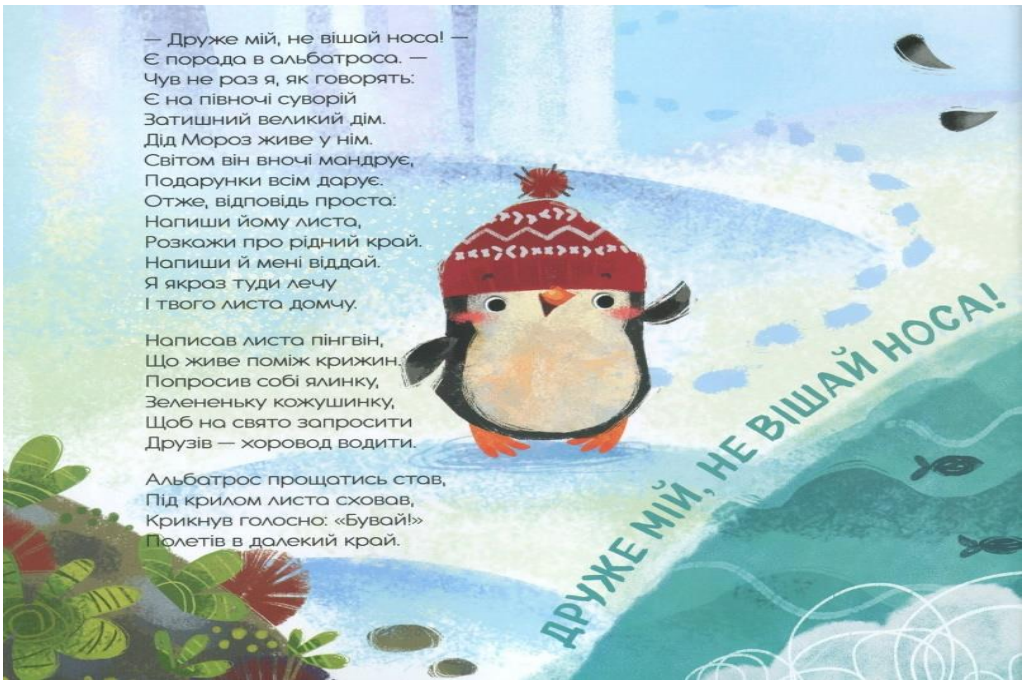
Під зелену, під ялинку
Ставляв Дід Мороз корзинку:
В ній цукерки та пакунки,
В ній солодощі, дарунки,
І для цуцика сюрприз -
Кістку Дід Мороз приніс!
Куди
Кому
Звідки
Від кого

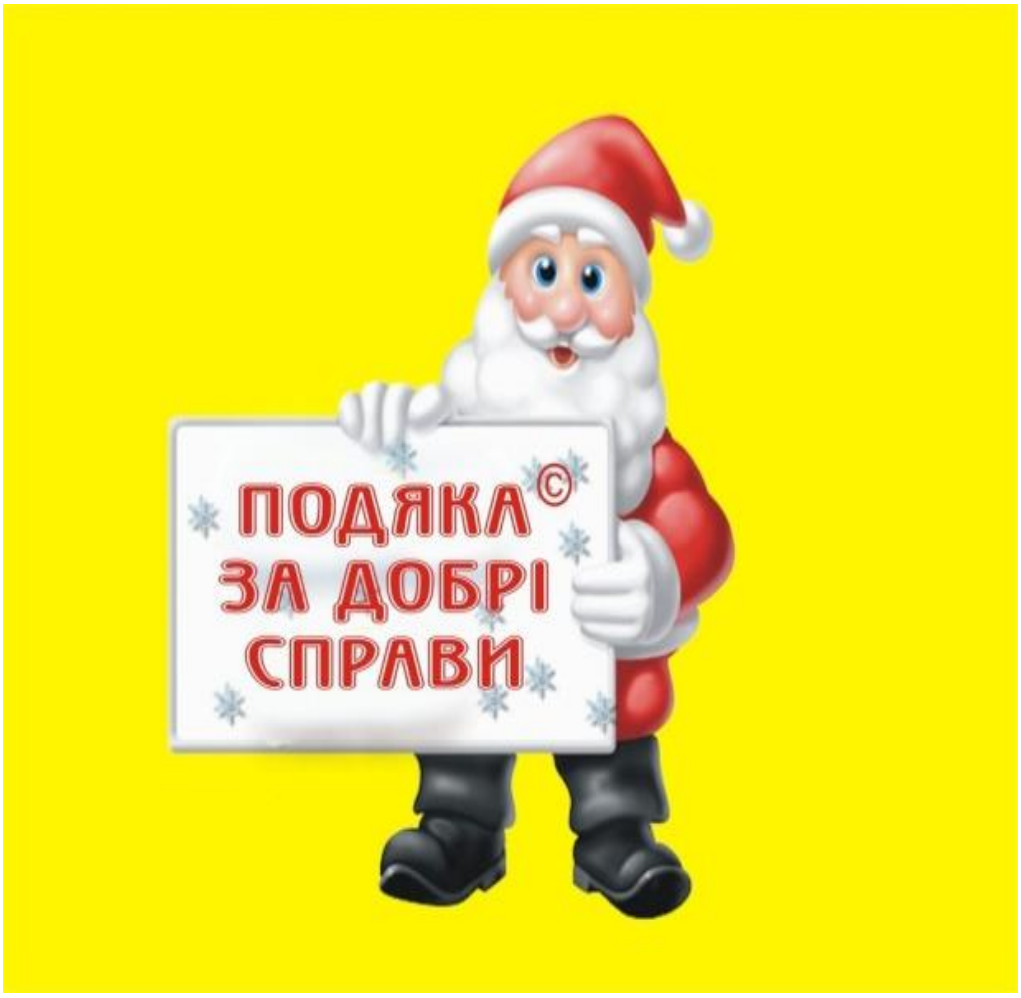
Вправа «Новорічний з'їзд»

«Хо-хо-хо!» – чутно по всьому світу від Америки до Австралії! Тільки уявіть, що цей клич лунає з вуст сотень Дідів Морозів та Снігуроньок. Але у різних народів головні персонажі свята мають унікальні особливості, що залежать від континенту, країни та навіть міста!

Вправа містить інформацію про найцікавіших зимових володарів із різних країн та культур. Роздайте її учням у друкованому вигляді або прочитайте вголос, а згодом попросіть учнів знайти відповідність між текстом та медіа-метріалом.

Українські Дід Мороз і Снігуронька – це добрий дідусь у шубі з мішком подарунків за плечима та його помічниця-онука.




ПОДЯКА©
ЗА ДОБРІ
СПРАВИ

НАПИШИ ЛИСТА ЗІ СВОЇМ БАЖАННЯМ УКРАЇНСЬКОМУ ДІДУ МОРОЗУ!
ЩО ДЛЯ ЦЬОГО НЕОБХІДНО:
1. НАПИСАТИ ЛИСТА ТА ПОКЛАСТИ ДО КОНВЕРТА
2. НАКЛЕЇТИ ПОШТОВУ МАРКУ ТА АДРЕСУВАТИ ДІДУ МОРОЗУ
3. КИНУТИ ДО ПОШТОВОЇ СКРИНЬКИ АБО ПРИНЕСТИ ДО НАЙБЛИЖЧОГО ВІДДІЛЕННЯ УКРПОШТИ
НА ВСІ ЛИСТИ, В ЯКИХ ВКАЗАНО ЗВОРОТНУ АДРЕСУ, ДІТИ ОТРИМАЮТЬ ВІДПОВІДІ ВІД ДІДА МОРОЗА ТА ЙОГО ПОМІЧНИКІВ.
КРІМ ЦЬОГО, УКРАЇНСЬКИЙ ДІД МОРОЗ З 18 ГРУДНЯ ВИРУШАЄ У ТУРНЕ ПО ВСІЙ УКРАЇНІ* Й ЗАПРОШУЄ ВСІХ ДІТЛАХІВ РАЗОМ З БАТЬКАМИ ВІДВІДАТИ НОВОРІЧНІ ЯЛИНКИ У ПОШТАМТАХ МІСТ.
ЗАВІТАЙТЕ НА ЯЛИНКУ ДО УКРАЇНСЬКОГО ДІДА МОРОЗА Й НЕЗАБУТНІ НОВОРІЧНІ ВРАЖЕННЯ ВАМ ГАРАНТОВАНІ!
* ЗА ГРАФІКОМ ТУРНЕ ДІДА МОРОЗА СЛІДКУЙТЕ НА ОФІЦІЙНОМУ САЙТІ УКРПОШТИ

Інформаційно-комп'ютерні технології: це технології, що реалізують у дидактичних системах комп'ютерного навчання на основі діалогу "людина-машина" за допомогою різноманітних навчальних програм (тренінгових, контролюючих, інформаційних тощо).

4.Технологія проблемного навчання: форма організації навчально-виховного процесу з допомогою проблемних завдань і проблемних ситуацій, які надають навчанню пошуковий, дослідницький та інтерактивний характер.

Діалогові технології: сукупність форм і методів навчання, базованих на діалоговому мисленні у взаємодіючих дидактичних системах суб'єкт-суб'єктного рівня: (учень-учитель, учень-автор, учитель-автор тощо. Отже, для підвищення ефективності освітнього процесу під час проведення уроків у початковій школі, необхідно використовувати сучасні педагогічні технології. Наше завдання – не давати готові знання учню, а компетентно організувати самостійний пізнавальний процес. Відтак, потрібно використовувати у своїй педагогічній практиці технології, які реалізують особистісно-орієнтоване навчання, які забезпечують залучення кожного учня в активний пізнавальний процес.

Розглянемо декілька технологій.

Технологія проблемного навчання. Актуальність даної технології визначається розвитком високого рівня мотивації до навчальної діяльності, активізації пізнавальних інтересів учнів, що стає можливим за умови вирішення виникаючих протиріч, створення проблемних ситуацій на уроці. У подолання посильних труднощів в учнів виникає постійна потреба в оволодінні новими знаннями, новими способами дій, вміннями й навичками.

Рішення навчальних проблем робить позитивний вплив на емоційну сферу учнів, створює сприятливі умови для розвитку комунікативних здібностей дітей, розвитку їхньої індивідуальності і творчого мислення. Крім того, вміння бачити проблеми, ставити питання, висувати гіпотези, давати

визначення поняттям, проводити спостереження й експерименти, робити висновки, працювати з текстом, доводити й захищати свої ідеї веде до досягнення таких освітніх результатів, як здатність до самостійної пізнавальної діяльності, вміння бути успішним у швидко змінюваному світі тощо.

Створення проблемних ситуацій на уроках – це один зі способів розвитку творчого мислення молодших школярів. Методи проблемного навчання можна застосовувати на уроках, створюючи проблемну ситуацію на будь-якому його етапі.

Отже, така технологія залучає до нових можливостей побудови будь-якого уроку, де молодші школярі не залишаються пасивними слухачами і виконавцями, а перетворюються в активних дослідників навчальних проблем. Навчальна діяльність стає творчою, діти краще засвоюють не те, що отримали в готовому вигляді та «зазубрили», а те, що відкрили самі й висловили по-своєму.

5. Здоров'язбережувальні технології. Знання, володіння й застосування здоров'язбережувальних технологій є важливим складником професійної компетентності сучасного педагога.

Зазначимо, що поняття «здоров'язбережувальна» можна віднести до будь-якої педагогічної технології, яка в процесі реалізації створює необхідні умови для збереження здоров'я основних суб'єктів освітнього процесу – учнів та вчителів. А головне, що будь-яка педагогічна технологія має бути здоров'язбережувальною .

Сутність здоров'язбережувальних технологій постає в комплексній оцінці умов виховання й навчання, які дозволяють зберігати наявний стан учнів, формувати більш високий рівень їхнього здоров'я, здійснювати моніторинг показників індивідуального розвитку, проводити відповідні психолого-педагогічні, коригувальні заходи для того, щоб забезпечити успішну навчальну діяльність дітей молодшого шкільного віку. Основна мета цих технологій скерована на збереження, зміцнення, відтворення та передачу здоров'я майбутнім поколінням.

Вправа «Шлях»

Завдання. Візьміть по два маркери. Чорним на¬пишіть по 1 фактору, які, на вашу думку, ма¬ють найбільший негативний вплив на здоров'я дітей молодшого шкільного віку, тобто шлях від здоров'я та зеленим маркером — 1 фактор, що ведуть до здоров'я.

Отже, зниження фізичних навантажень і рухової активності дітей;
• перевантаження учнів шкільними програ¬мами;
• нераціональне харчування;
• наявність шкідливих звичок;
• нерухоме сидіння під час письма;

• сімейні негаразди;
• несприятлива екологія;

Я вважаю, що здоров'язбережувальні освітні технології — це всі педагогічні технології, що не шкодять здоров'ю учнів. Оздоровчі технології дають можливість не тільки фізичному, а й психічному, соціальному, емоційному, розумовому та духовному здоров'ю.Це можливе завдяки основним напрямкам оздоровчої роботи: туристичний, валеологічний, фізкультурний, краєзнавчий і оздоровчий та основним засобами реалізації цієї педагогічної ідеї: урок, екскурсія, гра, подорож, конкурс, інтерв'ю, вікторина, театралізація, КВК, дискусії та засоби мультимедії.

Аналіз існуючих здоров'язберігаючих технологій дає можливість виокремити такі типи:

- здоров'язбережувальні: фізкультхвилинки, руханки, енергізатори
- оздоровчі
  - фітотерапія (чаї, коктейлі, фітомішечки)
  - аромотерапія (ароматизація приміщення)
  - вітамінотерапія (вітамінні дні та вітамінізація страв)
  - казкотерапія
  - ігрова терапія
  - музична терапія
  - психогімнастика
- Зарядка
- Настрій на весь день (сміхотерапія)
- Звукотерапія
- Використання мудр китайського народу
- Зміна положення тіла під час уроку
- Письмо з мішечками
- Солетерапія
- Теплотерапія
- Кольоротерапія
- Квіткотерапія
- Оздоровче харчування
- Фітотерапія(чаї, коктейлі, фітомішечки)
- Оздоровчі рухливі перерви
- художня гімнастика
- пальчикова, дихальна та звукова гімнастика
- імунна гімнастика
- гідроаеробіка
- психогімнастика
- гімнастика для очей
- хореографія
- релаксація
- мелодекламація

- точковий масаж
- килимки здоров’я
- Аурікулотерапія
- Су-джок терапія
- арттерапія
- піскова терапія

Нетрадиційні методи впливу педагогів стають перспективними методами корекційно - розвивальної роботи з дітьми, для розвитку мовлення. Одним із таких методів є Су - джок терапія. У перекладі з корейської мови «су» означає кисть, «джок» - стопа. Розробником Су - джок терапії вважається корейський професор Пак Чже Ву. Вона передбачає вплив через кисті рук та стопи ніг на організм людини. Доволі цікавим є те, що в будові кисті та стопи є дивовижна подібність із будовою людського тіла. У тілі людини можна виділити тулуб і п'ять частин, які виступають – голову з шиєю і чотири кінцівки. Подивившись на свою кисть, ми бачимо, що вона теж складається з долоні й п'яти частин, які виступають,- пальців. Систему відповідності всіх органів тіла на кисті та стопи можна вважати «дистанційним управлінням» нашого організму. На них є точки або зони, які взаємодіють із різними ділянками кори головного мозку, тому, визначивши відповідність за мовлення дитини, можна впливати на них із метою профілактики й корекції мовленнєвих порушень. За мовлення в людини відповідають дві зони, що знаходяться в корі головного мозку, - зона Верніке, що відповідає за сприймання мовлення, та зона Брока, що відповідає за вимовляння звуків самою людиною. Для стимуляції мовленнєвого розвитку необхідно впливати на точки, які відповідають головному мозку. За теорією Су – джок, це верхні фаланги пальців. Під час Су – джок терапії основну увагу необхідно приділяти саме цим ділянкам кисті руки, а вплив на точки які відповідають за інші органи, покращує загальний стан організму дитини. Отже вплив на кисть дитини допомагає здійснити комплексну корекційну роботу. Дуже важко не погодитися з тим, що дрібна моторика пальців дитини стимулює розвиток центральної нервової системи та сприяє розвитку мовлення. Здійснюється розвиток окремих психічних функцій, які формують у дошкільнят уміння, необхідні для навчання в початкових класах. Методи Су – джок терапії – це ефективні засоби корекції, які деталі частіше застосовуються в спеціальній педагогіці й допомагають досягти максимально можливих успіхів у подоланні мовних труднощів дітей дошкільного віку. На тлі комплексної логопедичної допомоги нетрадиційні методи терапії, не вимагаючи особливих зусиль, оптимізують процес корекції мовлення і сприяють оздоровленню всього організму дитини. Су – джок терапія – це висока ефективність, безпечність, і простота, найкращий метод самодопомоги, який нині існує. За допомогою спеціальних кульок («Їжачків») та кілець зручно масажувати пальці, що позитивно впливає на весь організм, дає змогу збільшити потенційний енергетичний рівень дитини, збагачує її знання про власне тіло, розвиває тактильні відчуття. Су – джок терапія має таку мету:

- нормалізувати м'язів тонус;
- опосередковано стимулювати мовленнєві зони в корі головного мозку;
- коригувати мовленнєві порушення за допомогою нетрадиційної технології Су – джок. Завдання Су – джок терапії:

• нормалізувати тонус м'язів, стимулювати мовленнєві зони в корі головного мозку;

• використовувати елементи Су – джок терапії на різних етапах роботи з корекції мовлення;

• впливати на зниження рухової та емоційної розгальмованості, нормалізувати тонус;

• розвивати орієнтацію в просторі, пам'ять та увагу Для реалізації поставлених завдань в корекційній роботі ми використовуємо такі форми й напрями роботи:

• розвиток фонематичного слуху;

• корекція звуковимови;

• розвиток орієнтації у просторі;

• розвиток лексико – граматичної сторони мовлення;

• розвиток загальної і дрібної моторики.

Прийоми роботи Су – джок терапії

• Масаж спеціальною кулькою. Оскільки на долоні знаходиться безліч активних точок, ефективним способом їх стимуляції є масаж спеціальною кулькою, якою дитина в пливає на пальчики, кисті, долоньки. У дитини підвищується тонус м'язів, відбувається прилив крові до кінцівок, унаслідок цього відбувається поліпшення дрібної моторики й чутливості кінцівок. Дітям подобається масажувати пальці й долоньки «кульками – їжачками».

• Масаж еластичним кільцем. Пружинні кільця надіваються на пальчики дитини й прокручуються по них по них, масажуючи кожен палець до його почервоніння і появи відчуття тепла. Цю процедуру необхідно повторювати кілька разів на день. Використовуючи Су – джок терапію, ми застосовуємо такі методи роботи:

• Взаємодія з казковими героями. Дитині пропонують програти казку, використовуючи Су – джок терапію.

• Словесні прийоми. Скоромовки, вірші, казки, оповідання, запитання.

• Ігрові прийоми. Заняття – шоу, ігрові вправи.

•Наочні прийоми. Схеми, відеоматеріали, демонстрації, ілюстрації.

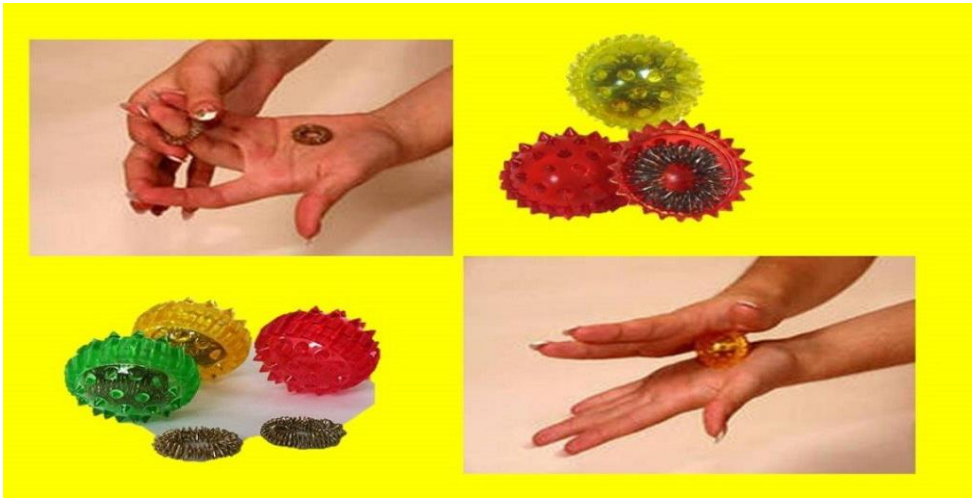
• Практичні дії. Масаж кисті, стопи й пальців. Су – джок терапію проводять поетапно: І етап:

• знайомство дітей із Су – джок терапією, правилами використання;

• діти виконують вправи мовчки за зразком. ІІ етап:

• закріплення знань у вправах, іграх;

• діти повторюють текст.



Отже, діти відчувають величезну потребу в русі, що є для них засобом пристосування до життя, пізнання навколишнього світу. Комплексне використання здоров'язберігаючих технологій у навчальному та виховному процесі дозволяє знизити стомлюваність, покращує емоційний настрій і підвищує працездатність молодших школярів, а це, зі свого боку, сприяє збереженню та зміцненню їхнього здоров'я. Тому, сучасний урок має бути здоров'язберігаючим, здоров'яформуючим, здоров'язміцнюючим, спрямованим на формування позитивної мотивації на здоровий спосіб життя.

Навчання в співробітництві (групова робота). Співробітництво – це гуманістична ідея спільної розвиваючої діяльності учнів і вчителів, яка базується на взаєморозумінні, проникненні в духовний світ один одного, колективному аналізі ходу й результатів цієї діяльності. Зважаючи на інтереси учня, рівень його знань і умінь, учитель визначає завдання занять та формує, спрямовує й корегує весь освітній процес розвитку його особистості. В основі стратегії співробітництва лежить ідея стимулювання і спрямування педагогом пізнавальних інтересів учнів.

Групова робота – гуманістична форма навчання учнів. Групова робота відіграє позитивну роль не тільки на перших етапах навчання, але й у подальшій навчально-виховної роботи. Початкові класи є найважливішим періодом активного засвоєння учнями норм групової роботи і свідомого використання молодшими школярами групової взаємодії для успішного вирішення навчальних завдань.

Результатом цього процесу є формування в учнів здатності організовувати групову роботу (планування дій, розподіл ролей, дотримування норм співпраці тощо), а також самостійно ініціювати спільну діяльність.

Необхідність об'єднання дітей у групи для виконання завдання виникає в таких випадках: завдання не може бути виконано індивідуально; спільне обговорення значно пришвидшує процес пошуку вирішення; завдання потребує розподілу етапів (операцій) виконання між членами групи [3].

Отже, у груповій роботі в учнів зникає почуття страху, дитина не боїться помилитися, не зрозуміти, не встигнути, адже з нею поруч друзі, які прийдуть на допомогу. У спільній діяльності забезпечується дитяча потреба в

спілкуванні, самореалізації, визнанні. У групі формуються норми співпраці, діти вчаться висловлюватися, слухати один одного, дискутувати, працювати спільно над завданням. Спільна діяльність вчить молодших школярів відповідати не лише за себе, а й за інших, створюється атмосфера однієї команди, співучасті, співпереживання. У груповій роботі формуються навички самоконтролю та самооцінки, діти перевіряють правильність виконаного завдання ще до презентації його перед класом, вчителем. У групі діти не наслідують вчителя, а вчаться мислити та працювати самостійно.

На таких уроках жодна дитина не залишається в стороні, навіть діти з низьким рівнем працездатності, які на уроці воліють мовчати, роблять спроби включитися в роботу групи.

Ігрові технології. Гра – це природна для дитини й гуманна форма навчання. Навчаючи допомогою гри, ми вчимо дітей не так, як нам, дорослим, зручно дати навчальний матеріал, а дітям зручно і природно його взяти.

Ігри дозволяють здійснювати диференційований підхід до учнів, залучати кожного учня в роботу, з огляду на його інтерес, схильність, рівень підготовки з предмета. Вправи ігрового характеру збагачують учнів новими враженнями, виконують розвиваючу функцію, знімають стомлюваність. Вони можуть бути різноманітними за своїм призначенням, змістом, засобами організації і проведення. З їхньою допомогою можна розв'язувати яке-небудь одне завдання (удосконалювати обчислювальні, граматичні навички тощо) або ж цілий комплекс завдань: формувати мовленнєві вміння, розвивати спостережливість, увагу, творчі здібності та ін.

Отже, значення гри неможливо вичерпати та оцінити розважально-рекреативними можливостями. Феномен її в тому й полягає, що, являючись розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість. Урок, який проводиться в ігровій формі, потребує дотримання певних правил: попередньої підготовки, повинні бути атрибути гри, обов'язкової констатації результатів гри, для зняття напруги та перенесення уваги окремі ігрові моменти можуть носити не навчальний характер. Головне – повага до особистості дитини, не «вбити» інтересу до роботи, а намагатися розвивати його, не залишаючи почуття тривоги й невпевненості у своїх силах.

Інформаційно-комунікативні технології. Інформаційно-комунікаційні технології навчання (ІКТ) – це сукупність методів і технічних засобів реалізації інформаційних технологій на основі комп'ютерних мереж і засобів забезпечення ефективного процесу навчання.

Використання інформаційних технологій відкривають доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, надають абсолютно нові можливості для творчості, дозволяють реалізовувати принципово нові форми й методи навчання.

6. Уроки із використанням ІКТ є одним з найбільш важливих результатів інноваційної роботи в початковій школі. ІКТ істотно допомагають педагогу в його роботі – це й підбір додаткового текстового та ілюстративного матеріалу,створення карток з індивідуальними завданнями та

додатковими пізнавальними текстами, створення електронної бази моніторингу, систематизація і збереження особистих методичних напрацювань, підготовка звітної документації, оформлення навчальних стендів. Усе це дозволяє за більш короткий час отримати більш високий результат у навчанні дітей:

– застосування ІКТ на уроках підсилює позитивну мотивацію навчання, активізує пізнавальну діяльність учнів;

– використання ІКТ дозволяє проводити уроки на високому естетичному та емоційному рівні;

– забезпечує наочність, залучення великої кількості дидактичного матеріалу;

– підвищується обсяг виконуваної роботи на уроці в 1,5-2 рази; забезпечується високий ступінь диференціації навчання;

– розширюється можливість самостійної діяльності;

– забезпечується доступ до різних довідкових систем, електронних бібліотек, інших інформаційних ресурсів.

Отже, використання інформаційно-комунікаційних технологій у початковій школі – це не просто нове віяння часу, а необхідність і пошук нового сенсу уроку.

Сучасний урок - це поєднання традиційних технологій та нових інформаційних джерел, які передбачають використання теле- та радіомовлення, періодики, архівних матеріалів, ресурсів мережі Інтернет тощо. Це використання додаткового матеріалу, який можна знайти для різних категорій учнів і для різного рівня підготовки.

Існує 2 шляхи:

-використання спеціальних навчальних програм, в яких передбачаються матеріали для різних видів навчальної діяльності, також пропонується методика їхнього використання;

- самостійний відбір окремого матеріалу щодо конкретних цілей навчання.

Нині дитина опановує комп'ютер раніше, ніж навчається грамотно писати чи критично читати. Саме використання мультимедійних засобів дає нам можливість змінити зміст освіти та сприяє:

- кращому сприйняттю й засвоєнню дітьми навчального матеріалу;
- зростанню інтересу до пізнання;
- індивідуалізацію навчання;
- розвитку творчих здібностей учнів, інформативної компетентності;
- скороченню видів роботи, що стомлюють дітей;
-використанню різних аудіовізуальних засобів (музики, графіки, анімації) для збагачення змісту і посилення мотивації навчання;
- більш динамічній подачі матеріалу;
-формуванню в учнів адекватної самооцінки та створенню умов для самостійної роботи;
-самоосвіті й самовдосконаленню особистості учня й учителя;
- засвоєння і учнями, і учителями нових важливих знань, умінь, навичок.

До того ж мультимедійні технології використовують в усіх видах урочної й позаурочної діяльності, починаючи з 1-х класів, при цьому розширюючи можливості навчально-виховного процесу, забезпечуючи нові шляхи подачі інформації, даючи можливість для випробовування власних ідей і проектів, для вивчення й викладання предметів у початкових класах (математики, української мови, читання та ін.).

Мультимедіа **—** це представлення об’єктів і процесів не традиційним текстовим описом, а за допомогою фото, відео, графіки, анімації, звуку, тобто в будь-який відомий у наш час спосіб. Важливим і надзвичайно корисним засобом організації навчально-пізнавальної діяльності учнів є мультимедійна презентація .

Мультимедіа сприяє створенню умов для організації роботи шляхом сполучення навчального матеріалу і забезпечення його успішного сприйняття з підключенням різних видів пам'яті - зорової, слухової, емоційної та ін.

Шляхом застосування мультимедійних засобів на уроці ми одержуємо дві основні переваги — *якісну* і *кількісну.* Якісно нові можливості очевидні, якщо порівняти словесні описи з безпосереднім аудіовізуальним уявленням. Кількісні переваги виявляються у тому, що мультимедіа-середовище значно вище за інформаційною щільністю. Як відомо, одна сторінка тексту містить інформацію, яку вчитель промовляє приблизно за 1-2 хвилини. За цей самий час повноекранне відео несе інформації у сотні разів більше. «Краще один раз побачити, ніж сто разів почути» - так говорить досить актуальне прислів'я.

Мультимедійні матеріали, що використовуються у практиці початкового навчання, можна поділити на такі види:

1) мультимедіа-презентації;

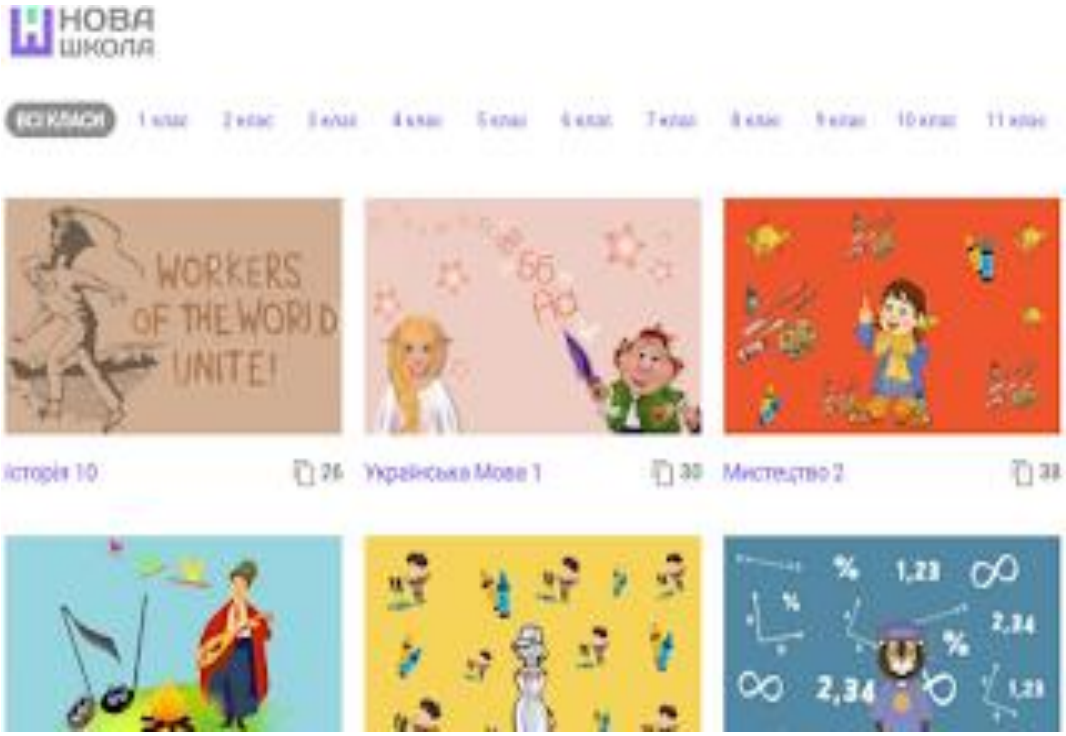
2) мультимедіа-тренажери;

3) електронні навчальні комплекти (електронні підручники, хрестоматії, енциклопедії, атласи та ін.);

4) мультимедійні ресурси Інтернету.

Під *мультимедіа-презентацією* ми розуміємо логічно пов'язану послідовність слайдів, об’єднану однією тематикою і загальним принципом оформлення. З її допомогою вчитель може не тільки продемонструвати матеріал з теми, яка вивчається, а й розвивати у школярів логічне та алгоритмічне мислення, оскільки всі презентації будуються за єдиною логічною схемою. *Мультимедіа-презентація дає* змогу здійснювати взаємозв’язок з об'єктами або процесами, що відображаються на екрані, імітувати реальність.

Кращі освітні ютуб-канали, мультимедійні уроки, інтерактивні тренажери і тести, відібрані у зручні колекції відповідно до шкільної програми можна знайти за різноманітними посиланнями в інтернеті.



Використання *мультимедіа-тренажерів* дає можливість учням вправлятися у відпрацюванні різних способів навчальних дій. Застосовуються навчальні ігри під час узагальнення та систематизації знань. На сьогодні представлено багато різноманітних тренажерів, зокрема, «Дитячий тренажер грамотності», «Аліса вивчає українську мову», «Українська абетка», «Буквар Котигорошко», «Грамотійка та її друзі», «Бджілка Жу-Жу. Зачаровані числа», « Таблиця множення - Юні водії» та ін. Але можна створити тренажер самостійно за допомогою програми Microsoft PowerPoint. Гра-тренажер формують у дитини мотиваційну та інтелектуальну готовність використання комп’ютерних засобів для здійснення своєї діяльності. Ігрова діяльність

– це багатоскладовий і продуктивний процес, структура якого включає інтелектуальну, пізнавальну, пошукову, проектну та інші форми прояву творчої активності.

Електронні навчальні комплекти.

БДЖІЛКА Жу-Жу
smeshgames.ws
зачаровані цифри
навчальна гра

ГРАМОТІЙКА
та її друзі
навчальна гра

Електронний мультимедійний підручник - це педагогічний програмний засіб(ППЗ), розроблений відповідно до навчальної програми, який містить малюнки, світлини, дикторський супровід, розв'язання задач, завдання, запитання. У поясненні, як правило, беруть участь казкові герої. Особливістю електронного посібника є те, що він може бути і довідником, і тренажером, і репетитором. Організаційно-технологічні можливості застосування електронних посібників полягають, перш за все, у можливості працювати в різних режимах. За таких умов учні навчаються в зручний для них час, у зручному місці і відповідному темпі, тим самим забезпечуються вимоги комфортності й зручності роботи з ними.

Електронна хрестоматія – програмний навчальний засіб, який містить літературно-художні друковані твори, твори образотворчого мистецтва, музичні твори. На сьогодні, для початкової школи створено електронні навчальні посібники «Анатомія людини», «Природознавство», «Тварини нашої планети», «Рослини нашої планети», «Валеологія» та ін.. Цей засіб своєрідний путівник з теми, який містить озвучені тексти, текстові завдання, тематичні ігри, різні цікавинки тощо.

Мультимедійні Інтернет-ресурси дають змогу здійснювати віртуальні подорожі до всесвітньо відомих музеїв, картинних галерей, визначних пам'яток історії та культури як нашої так і інших країн. На допомогу вчителеві початкових класів створено такі електронні навчальні матеріали, як різні абетки, читанки, усмішки, приказки, скоромовки, загадки, лічилки, ігри, програмне забезпечення: навчальне відео, аудіо книги.

Медіа-текст (media text, media construct) – повідомлення, викладене в будьякому жанрі медіа: газетної статті, телепередачі, відеокліпу, фільму. До засобів медіа-освіти належать традиційні засоби масової інформації (друковані видання (газети, журнали), радіо, кіно, телебачення, відео) та новітні технології (комп'ютер, Інтернет, мобільна телефонія). Серед медіатекстів виокремлюю такі:

- підготовка (електронних, рукописних, друкованих) випусків шкільної газети;
- видання літературного журналу чи альманаху на тему ролі книги та читання в житі людини;
- створення мультимедійної презентації;
- підготовка телевізійної передачі чи короткого відеофільму;

- написання анотацій на книгу (твір) до шкільної газети, альманаху;

- підготовка фотографій, малюнків, колажів;
- малювання афіші літературних подій, обкладинки до книжки;

- створення рекламних продуктів (тексти для друкованої реклами, постери, слогани, відеоролики, фотоколажі);
- підготовка інтерактивних коментарів до твору.

Як працюю? Ефективність застосування медіатекстів залежить від етапу уроку. Не використовую їх більше 20-ти хвилин: учні втомлюються, перестають розуміти, не можуть осмислити нову інформацію. Найкраще використовувати аудіо чи відео на початку уроку (5 хвилин — це скорочує підготовчий період з 3 до 0,5 хвилини, а втома та втрата уваги настають на 5¬10 хвилин пізніше звичайного), а також в інтервалах між 15, 20, 30 і 35-ма хвилинами, що дозволяє підтримувати стійку увагу учнів практично протягом усього уроку, тому що під час кожного уроку в учнів періодично змінюються характеристики зорового та слухового сприйняття (їхня гострота, пороги, чутливість), увага, стомлюваність.

РОБОТА З МЕДІАТЕКСТАМИ

Поєднуючи класичні підходи до засвоєння знань із сучасними технологіями навчання , залучаю дітей на уроці до **роботи над медіатекстами**. Пропоную вихованцям цілу низку вправ та завдань до переглянутих медіатекстів, що *виховують* патріотизм, повагу до інших людей, толерантність, вміння дружити; *навчають* основам математичних, природознавчих знань, граматики, ознайомлюють зі змістом українських та іноземних казок; *розвивають* комунікативні навички, бажання вдосконалювати себе.

Учні засвоюють поняття ***«характер», «герой», «художній образ», «міміка», «інтер'єр»;*** формують аналітичні навички сприйняття медіатексту; розвивають комунікативно-мовленнєву компетентність та творчі здібності.

Фотографія є найбільш простою із медіатекстів: її можна розглядати як картинку, багато разів повертаючись до розгляду, розмовляючи про зміст. І в той же час, вона відрізняється від картинки своєю "документальністю": Якою б художньою фотографія не була, вона ближча, ніж картина, до дійсності, недаремно її називають "знімком".

Учні засвоюють основні поняття «візуальні ЗМІ», «фотографія», «фотоальбом», «фотоколаж», «мистецтво», «композиція»; порівнюють особисті, сімейні та суспільні фотографії; характеризують основні засоби виразності у фотомистецтві; опановують первинні навички аналізу **медіатексту**.

Творчі завдання:

- Зроби власний знімок своєї сім´ї за улюбленим заняттям. Придумай назву.
- Розкажи про себе і свою сім´ю. Подорож до сімейного альбому.

Комп'ютер, який сьогодні відволікає дитину від книги , намагаюся зробити своїм помічником і союзником у створенні мотивації до свідомого

читання – це і анімаційні фільми, і відеоролики про книгу , й Інтернет-сайти, що сприяють популяризації художньої літератури, і постери, на яких зірки рекламують книгу. Потреби сучасного життя зумовлюють пошуки нових форм організації навчально-виховного процесу, зокрема – занять із літературного читання. Використання комп'ютерних технологій та Інтернету є одним із інноваційних засобів вивчення літератури, який дозволяє

стимулювати інтерес учнів до художніх творів і вивільнити чимало часу для творчої співпраці вчителя та учня.

Звичайно, варто пам'ятати, що постійними компонентами у процесі літературної освіти школярів залишається літературний текст як естетичне явище та діалог, організований учителем: художній текст – читач, читач – автор, художній текст – автор – читач. Серед головних дидактичних функцій, що мають бути реалізовані за допомогою комп'ютерних технологій у процесі навчання визначаю наступні:

- пізнавальну (використовую комп'ютерні технології та Інтернет);
- розвивальну (виявляю і розвиваю потенційні можливості, особисті потреби школярів, коригую недоліки у розвитку їхніх навичок та умінь);
- дослідницьку (у школярів з'являється можливість узяти участь у роботі літературних пошукових груп,

Подібно до "Читанки" електронна бібліотека "Чтиво" (http://chtyvo.org.ua/genre/dytiacha/books/) також пропонує матеріали дитячих часописів XX століття. Покликані полегшити навчання в початкових класах під час вивчення математики, письма, читання та інших предметів й інтерактивні комп'ютерні флеш ігрові вправи, інтелектуально творчі завдання

Онлайн-ігри – це не тільки гарний спосіб розслабитися у вільний час. Тут можна знайти пізнавальні матеріали з навчальних предметів, цікаві тести й загадки, уроки. Дитина буде впевненіше почуватися на уроках, якщо серед безлічі нових значків зустріне знайомі, зуміє прочитати слово, написати букву, полічити предмети. Унікальну можливість представляють навчальні онлайн ігри в яких у дитини є можливість одночасно і грати, і пізнавати щось нове для себе. Окрім готових ігор, використовую і авторські інтерактивні вправи , створені в онлайновому сервісі LearningApps.org. Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. Під час навчання учнів використовую один з сервісів, який дає можливість організації інтерактиву під час уроку - сервіс Tagul (https://tagul.com/cloud/20). Хмара тегів – це візуальне подання списку категорій (або тегів, також званих мітками, ярликами, ключовими словами, тощо). Можливості використання хмари слів у навчанні пов'язані, з тим, що:

- у хмару можна записати тему уроку, яку учні повинні визначити;
- «хмара» виступає в якості опорного конспекту;
- можна запропонувати дітям прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку;
-скласти речення або розповідь, використовуючи якомога більше слів з хмари;
- створити словникову хмару на основі невеликих нещодавно вивчених навчальних текстів і попросити учнів пригадати, про що були ці тексти, і в якому саме контексті використовувалися слова;
- показати хмару, складену зі слів, узятих із незнайомого тексту, і попросити здогадатися про його зміст;

- перетворити нудний текст в цікаву головоломку;
- написати зашифровану листівку другові;
- зробити хмарку підказок до диктантів, кросвордів тощо.

Найцікавішою медіатехнологією, на мою думку, є QR-код (квадратна картинка, у якій закодована якась інформація). Їх спеціальний вигляд полегшує читання закодованих даних за допомогою сучасних мобільних телефонів, оснащених камерами.

Можливості використання QR-кодів безмежні: рекламні матеріали,

закладки, листівки, плакати. QR-коди можна розміщувати на інформаційних стендах, як відео або мультимедіа коментар (у вигляді посилань), до оголошення анонсу або іншого матеріалу, при відпрацюванні екскурсійних маршрутів, де використовуються фотографії з QR-кодами на посилання веб-сторінок, що вказують розташування об'єктів. Їх спеціальний вигляд полегшує читання закодованих даних за допомогою сучасних мобільних телефонів, оснащених камерами. Досить навести камеру телефона на код і тут же отримаєте доступ до його вмісту. Є спеціальний сервіс ClassTools.NET, який дозволяє створювати такі завдання у вигляді QR-кодів. Інтерактивною формою роботи на уроці є створення ментальних карт. Гнучкість карт знань дозволяє розглядати будь-яку тему або питання, їх використовую для всього класу, групи або індивідуально.

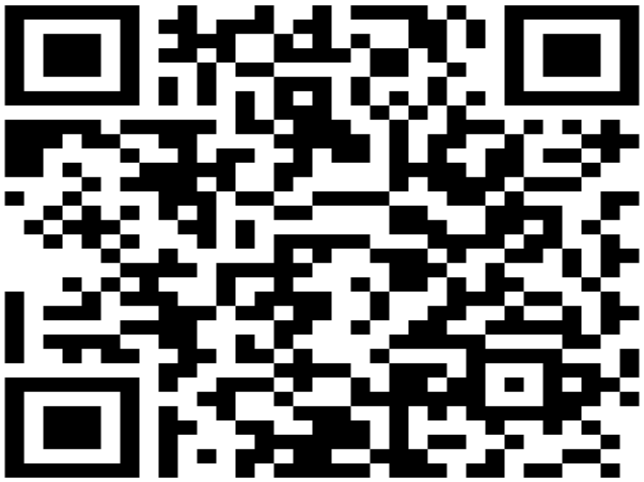
Цей знак ну дуже строгий,
Коли стоїть він на дорозі.
Він каже нам: «Друзі,
Їздити тут зовсім не можна!»

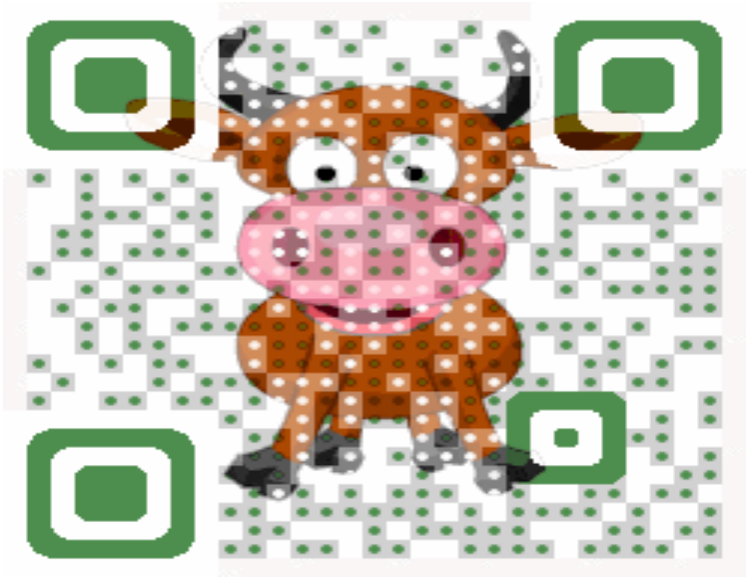
Завдання «Дорожній знак»

Розв'язати анаграми

ОІКНРЬ *і знайти зайве слово:*
КВАРОТЕ
ТПЬСЕНІ

ЛТЦСІЕЬ
Відповіді:
Квадрат
Корінь
Степінь
Стілець-зайве сло





Ментальні карти – це зручний інструмент для відображення процесу мислення і структуризації інформації у візуальній формі. Характерні риси ментальних карт:

- основний об'єкт вивчення завжди розміщується в центрі карти;
- аспекти основного об'єкта, питання, пов'язані з ним, і суміжні теми розходяться від центрального образу у вигляді гілок;
- гілки-асоціації пояснюються ключовими словами, фразами або графічними образами, від них відходять гілки другого порядку, що виражають вторинні ідеї, від яких, у свою чергу, розходяться гілки асоціацій третього порядку;

- гілки асоціацій формують ієрархічну структуру.

Карти пам'яті використовую для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей, а також як засіб для навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень, роблячи викладання і, відповідно, навчальний процес легшим і приємнішим заняттям. Що таке креолізований текст? Це складне текстове утворення, у якому поєднуються вербальні (тобто словесні) та невербальні (що належать до інших знакових систем) елементи. Вони створюють певну візуальну смислову єдність, що комплексно впливає на реципієнта. Тобто це структура змішаного типу, у якому з метою створити якомога кращі вимоги для розуміння тексту представлені вербальні та візуальні засоби передачі інформації.

ПОРАДИ СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНИХ КАРТ

Поступово ви розвинете свій особистий стиль майндмеппінга, але на першому етапі, необхідно дотримуватися наступних правил.

1. Важливо розміщувати слова на гілках, а не в ромбах і паралелепіпедах тощо. Важливо і те, що гілки повинні бути живими, гнучкими, загалом, органічними. Малювання ментальної карти в стилі

традиційної схеми повністю заперечує ідеї майндмеппінгу. Це сильно ускладнює рух погляду по гілках і вносить багато зайвих однакових, а отже монотонних, об’єктів.

2. Писати на кожній лінії тільки одне ключове слово. Кожне слово містить тисячі можливих асоціацій, тому склеювання слів зменшує свободу мислення. Роздільне написання слів може привести до нових ідей.

3. Довжина лінії повинна дорівнювати довжині слова. Це простіше і економніше.

4. Пишіть друкованими літерами, якомога ясно і чітко.

5. Варіювати розмір літер і товщину ліній залежно від ступеня важливості ключового слова.

6. Обов’язково використовуйте різні кольори для основних гілок. Це допомагає цілісному і структурованому сприйняттю.

7. Часто використовувати малюнки і символи (для центральної теми малюнок обов’язковий). Іноді ментальна карта взагалі може цілком складатися з малюнків.

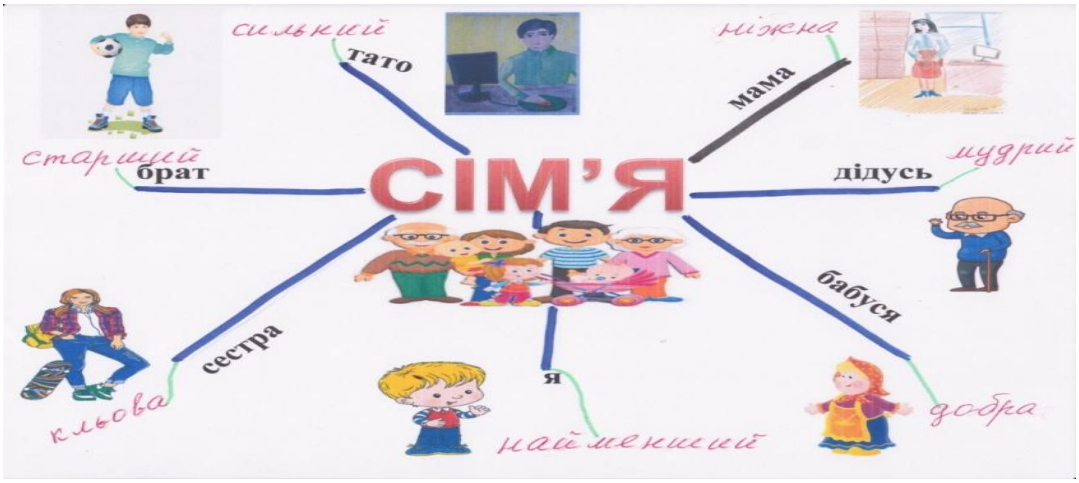
8. Прагнути такої організації простору, щоб не залишалося порожнього місця а гілки не розміщувалися дуже щільно. Для невеликої ментальної карти використовуйте аркуш паперу формату А4, для великої теми – А3.

9. Гілки, що розрослися, можна укладати в контури, щоб вони не змішувалися з сусідніми гілками.

10. Розташовувати лист горизонтально. Таку карту зручніше читати.

Крім ознайомлення своїх учнів з теорією і практикою інтелект-карт, вчитель може використовувати інтелект-карти у вирішенні ряду власних практичних завдань, роблячи викладання і, відповідно, навчальний процес легшим і приємнішим заняттям.

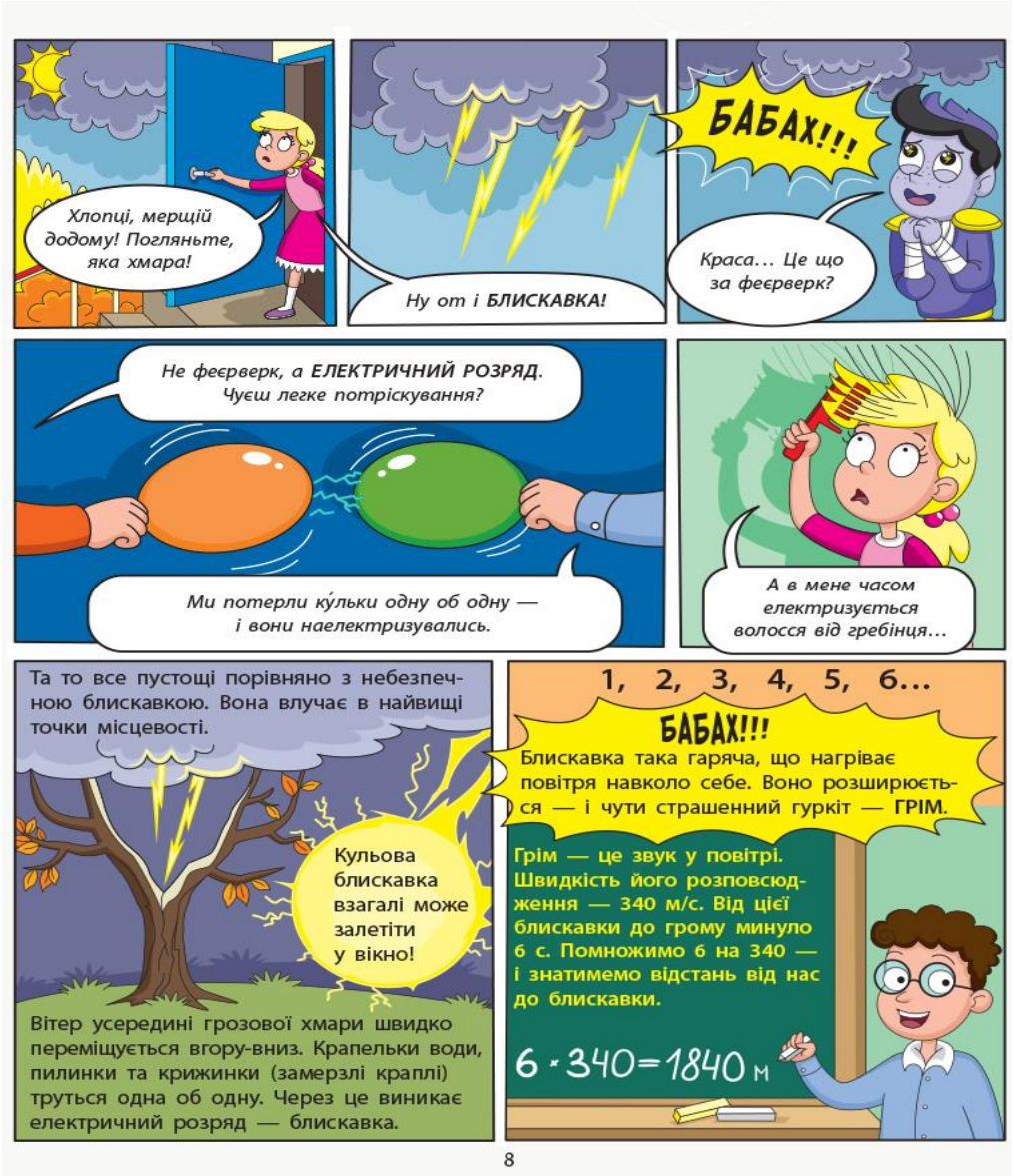
ПРИРОДА
ЛЮДИНА
ТВАРИНИ
РОСЛИНИ
ЖИВА
НЕЖИВА

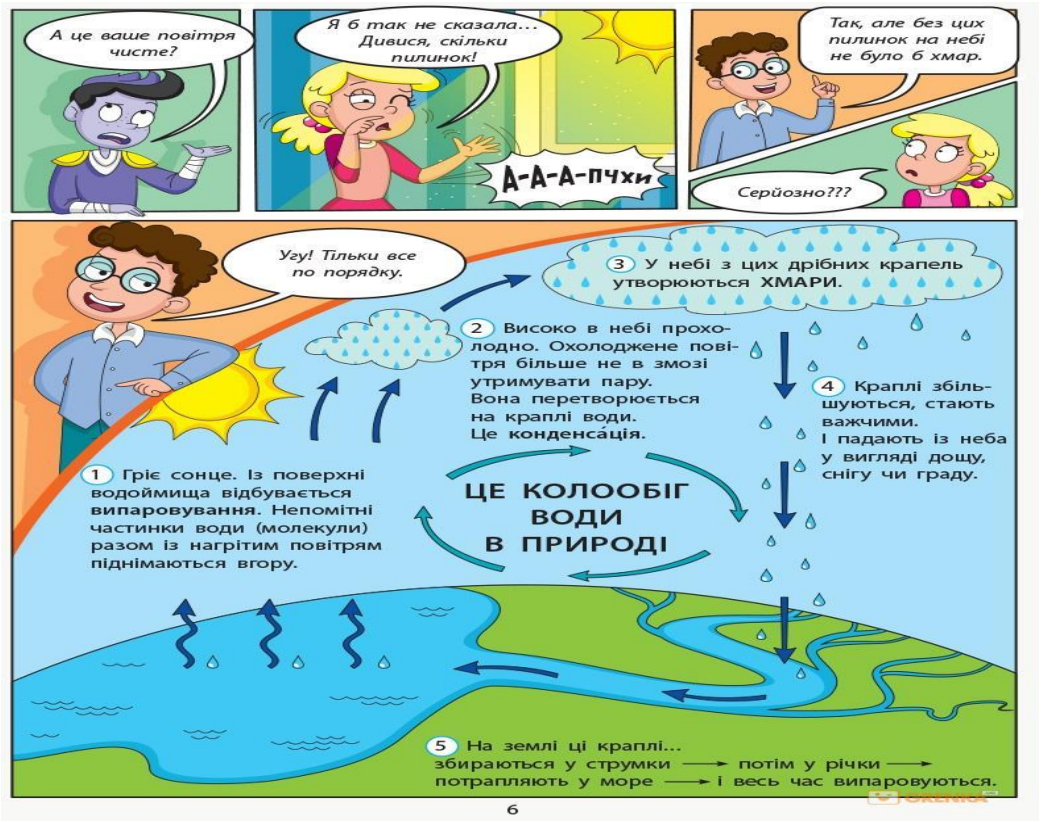

СІМ'Я
сильний
тато
ніжна
мама
старший
брат
дідусь
мудрий
бабуся
сестра
кльова
я
найменший
добра

Ментальна карта
"Я у світі" у 3 класі
Результат
Мета
Красива
Добра
Самостійність
Зовнішність
Турботлива
Звички
Думки
Характер
Людське «Я»
Ставлення до інших
Люди
Праця
Почуття
Вчинки
Інтереси
Бажання
Речі
Внутрішній світ
Індивідуальний

Серед видів креолізованих текстів, використовую такі:

Комікси – це послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Елементарною складовою коміксу є кадр, або окрема картинка.. Адже людина пізнає дійсність за допомогою актуалізації деяких схем сприйняття і уяви, або за допомогою перцептивних схем.

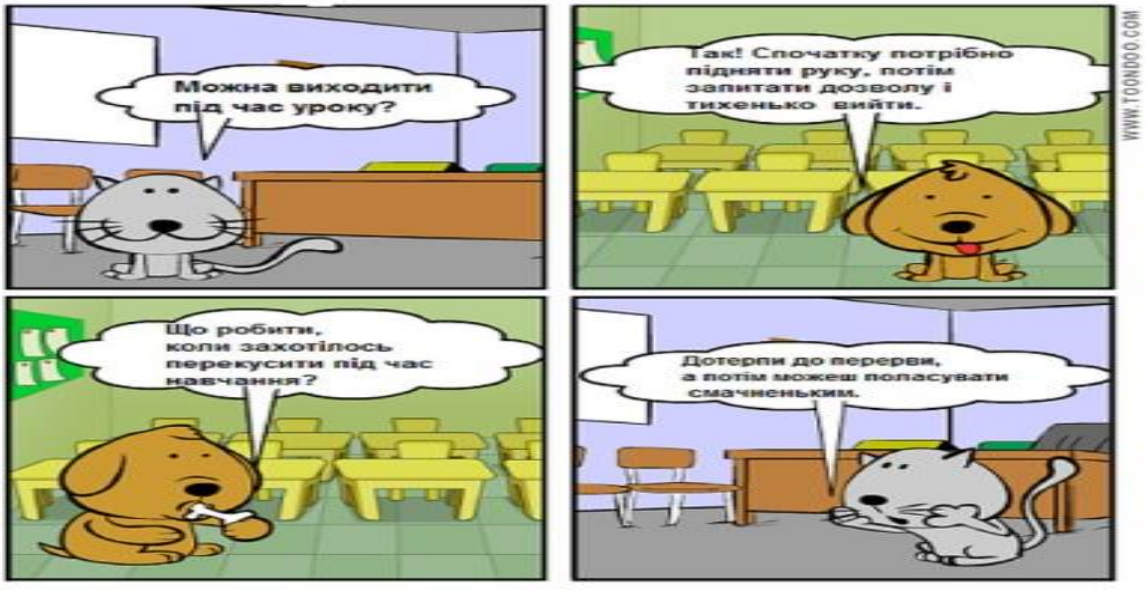


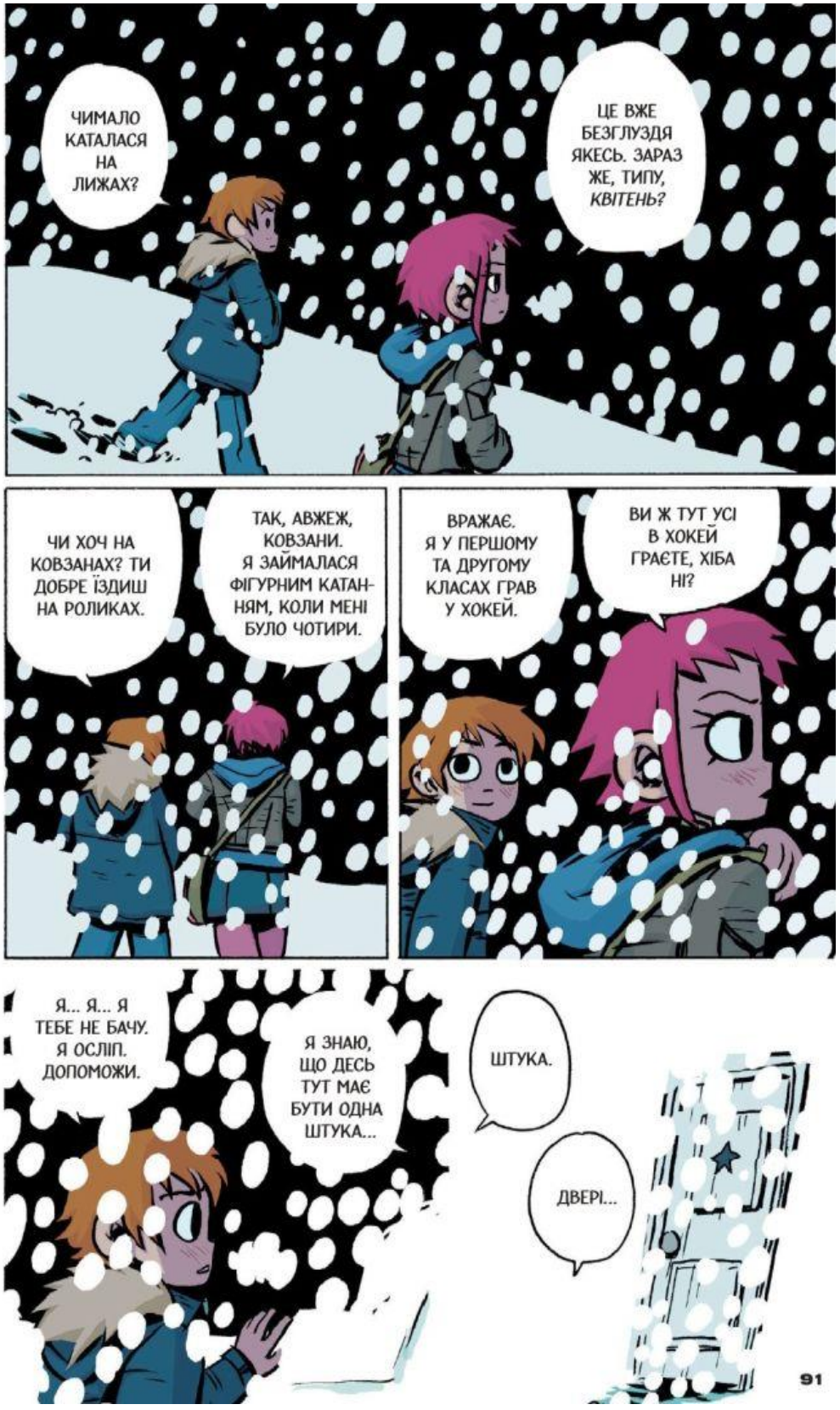


Комікс, як поєднання малюнка та тексту, дозволяє розставити необхідні акценти в акті сприйняття образу, події, явища та сфокусувати увагу людини на головному. На відміну від звичайного тексту комікс має ще й графічне представлення наданої інформації, особливою рисою якої є відсутність перенасичення завдяки обмеженої кількості тестової інформації.

Сайти для створення коміксів Джерело:http://cameralabs.org/7478-10-krutykh-sajtov-dlya-sozdaniyasobstvennykh-komiksov

У великих коміксах завжди присутній текстовий сценарій. Загалом, підготовка письмового сценарію сама по собі може стати цікавим навчальним завданням. Але навіть без нього все завжди починається із сюжетної лінії – фабули нашої історії. Вона складається з низки аспектів, в тому числі місця дії, персонажів і безлічі малих деталей, які надають їй оригінальності. Для мене і моїх учнів створювати буктрейлери – одне з захоплюючих занять на сьогоднішній момент. Це можливість розкрити творчі здібності, навчитися мислити по-новому, бути модним і сучасним. І це дійсно працює – підвищує читацький інтерес. Буктрейлер - короткий відеоролик за мотивами книги, кліп по книзі. Метою створення буктрейлера є спонукання до прочитання книги. Його особливістю є те, що розповідь про книгу подається в образній, інтригуючій формі. Книга є важливим чинником формування духовної особистості. Вона є невід'ємною частиною світової культури і культури людини взагалі, а читання веде нас до розвитку творчого світу та до вершин успіху! Саме читання книг розвиває нашу свідомість, збагачує розум, почуття, волю, психіку, формує характер. Бо прагнення отримати знання і бажання стати національно-свідомою людиною пробуджує і спонукає зростання інтересу до книги як такої. Література підтримує людей у тяжкі миті життя, надихає на подвиги заради інших, додає сили у доланні життєвих негараздів, вказує шлях до рішення важливих проблем.




ЧИМАЛО КАТАЛАСЯ НА ЛИЖАХ?
ЦЕ ВЖЕ БЕЗГЛУЗДЯ ЯКЕСЬ. ЗАРАЗ ЖЕ, ТИПУ, *КВІТЕНЬ?*
ЧИ ХОЧ НА КОВЗАНАХ? ТИ ДОБРЕ ЇЗДИШ НА РОЛИКАХ.
ТАК, АВЖЕЖ, КОВЗАНИ. Я ЗАЙМАЛАСЯ ФІГУРНИМ КАТАННЯМ, КОЛИ МЕНІ БУЛО ЧОТИРИ.
ВРАЖАЄ. Я У ПЕРШОМУ ТА ДРУГОМУ КЛАСАХ ГРАВ У ХОКЕЙ.
ВИ Ж ТУТ УСІ В ХОКЕЙ ГРАЄТЕ, ХІБА НІ?
Я... Я... Я ТЕБЕ НЕ БАЧУ. Я ОСЛІП. ДОПОМОЖИ.
Я ЗНАЮ, ЩО ДЕСЬ ТУТ МАЄ БУТИ ОДНА ШТУКА...
ШТУКА.
ДВЕРІ...
91

7.Технології формування творчої особистості. Основне завдання даної технології – створити максимально сприятливі умови для творчого розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Прийшовши до школи, діти повинні заглиблюватися в атмосферу творчості, пошуку нового, піддавати сумнівам сталі істини. Ця технологія тісно переплітається з іншими технологіями, проте вона має і свої індивідуальні риси: діяль ність учня не повинна регламентуватись, потрібно постійно викликати інтерес дитини до навчання. Важливу роль у стимуляції в школярів інтересу до праці відіграють завдання: підбір вчителем завдань, що потребують творчої переробки, узагальнення, систематизації, вмінь та навичок порівнювати й аналізувати, пошуку; використання ігрових моментів, що стимулюють прояви самостійності учнів, їхніх творчих можливостей; розв’язання творчих завдань.

Технологія формування творчого учня орієнтована на особистість. Це означає максимальну індивідуалізацію й диференціацію навчального процесу. Учитель, який формує творчу особистість, повинен бути новатором за суттю своєю. Тільки тоді нові ідеї, прогресивні принципи та прийоми допоможуть йому створювати нові педагогічні технології, впроваджувати різноманітні інновації в навчально-виховний процес. І тільки тоді буде перебудовано всю систему виховання й навчання в бік підвищення її ефективності.

Різноманітність та велика кількість сучасних інноваційних педагогічних технологій вимагає від учителів пильної уваги та відповідної підготовки до їх вибору та впровадження в навчально-виховний процес початкової школи. Інноваційна діяльність передбачає сформованість у вчителя найвищого ступеня педагогічної творчості, оскільки суть такої діяльності передбачає оновлення педагогічного процесу, внесення прогресивного у традиційну систему навчання .

Сучасні технології – це така побудова діяльності педагога, у якій усі вхідні в нього дії представлені в певній послідовності і цілісності, а виконання передбачає досягнення необхідного результату й має прогнозований характер. Переваги цих технологій полягають не тільки в посиленні ролі й питомої ваги самостійної роботи учнів, але й націленості технологій на розвиток творчого потенціалу особистості, індивідуалізації та диференціації навчального процесу, сприяння ефективному самоконтролю й самооцінки результатів навчання.

Пріоритетом навчання має стати не засвоєння учнями певного обсягу знань, умінь і навичок, а й уміння молодших школярів вчитися самостійно, здобувати знання і вміти їх переробляти, відбирати потрібне, міцно їх запам’ятовувати та пов’язувати з іншими.

Додатки

Урок мислення « Дерева, кущі, трави» (Технологія формування творчої особистості)

Мета: Ознайомити учнів з деякими деревами, кущами, травами; навчити розрізняти їх; розвивати мислення, мовлення; виховувати любов до природи.

Хід уроку

1. **Бесіда.**
   - Погляньте навкруги і скажіть, що вас оточує? (Дерева, кущі, трави).
   - Як це одним словом можна назвати? (Рослини).
2. **Відгадайте загадку**.

Що за книга без букв,
Без сторінок, а багато чому навчає?
(Книга природи).

3. **Повідомлення теми уроку**.

Сьогодні ми помандруємо сторінками цієї книги. Будьте уважні, спостережливі.

4. **Спостереження за змінами в природі**.
– Які дерева ви знаєте?
– Які з них ростуть на шкільному подвір”ї?
– А які кущі?
– У чому різниця між кущем і деревом?
– Що росте під деревами? (Трава).
– Яка різниця між кущем і травою?

5. **Розповідь учителя**.

Дерева бувають різними за розмірами і формою. Є дві сім”ї дерев: листяні та хвойні. Листяні – дерева, у яких є листя.Хвойні – дерева, у яких замість листя голочки. Такі дерева називаються вічнозеленими. Хвоїнки живуть кілька років. Потім вони буріють і опадають. Але не всі відразу, а поступово.

6. **Бесіда з елементами розповіді**.
– Назвіть листяні дерева? А хвойні?
– Подивіться навкруги і назвіть породи дерев, які ростуть у шкільному саду. (Береза, яблуня, груша, абрикоса).
– Яке слово зайве? (Береза) .

– Чому?

– Дерева поділяються на фруктові і декоративні.

– Які це фруктові дерева? (Фруктові – це такі дерева, які дають плоди і їх людина вживає).

– А декоративні? (Вони прикрашають землю, очищають повітря).

7. Гра «Хто більше?»

Хто більше назве фруктових і декоративних дерев.

8. Які загадки ви знаєте про дерева?

Зимою спить, а влітку шумить.

(Дерево).

На дереві я родився в кожусі,
кожух розірвався і на землю я впав.

(Каштан).

Батько тисячі синів має,
Кожному мисочку справляє.

(Дуб, жолуді).

Зелена, а не гай, біла, а не сніг, кучерява, та без волосся.

(Береза).

У зеленім кожушку,
Костяній сорочечці,
Я росту собі в ліску,
Всім зірвати хочеться.

(Горіх).

9. Порівняння дерев.

– Які дерева ростуть поруч? (Берізка і яблунька).

– Яке фруктове, а яке декоративне?

– Якого кольору стовбур?

– Яке вище?

– За допомогою чого дерево міцно стоїть на землі? (Кореня).

– Якщо корінь натикається на камінь то огинає його. З кожним роком корінь стає товстішим. Він вбирає воду і мінеральні речовини. Через кілька років старі корені відмирають, а нові відростають і знаходять свіжий грунт.

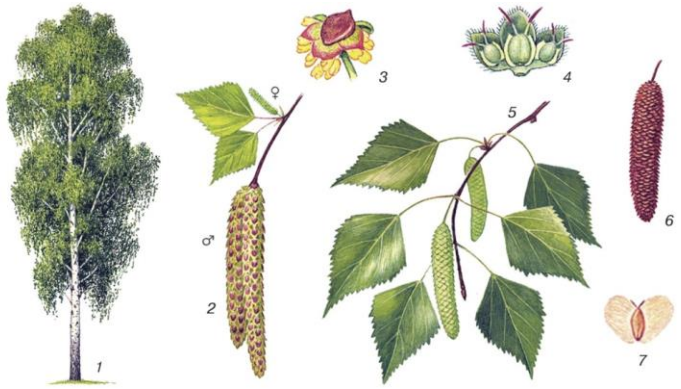
– За допомогою чого дерева дихають?

– Як це відбувається.

10. Розповідь вчителя.

- Корені вбирають воду з грунту.
- Вода рухаєть вгору по стовбуру.
- Листя вдихають повітря.
- Коли на листя падає денне світло, то повітря і вода перетворюються в поживні речовини.
- Вони крізь особливі трубочки під корою розходяться по всьому дереву.
- У якого дерева біла кора?

11. Розповідь вчителя.



– Так, це береза. Це єдине дерево з білою корою. Вчені відкрили, це завдяки бету-ліну- особливій білосніжній речовині. Береза росте по всій Україні. У висоту вона сягає 20-25 м. Живе до 100-200 років.

Любить світло і тепло.

Цвіте у квітні – травні. Запилюється вітром.

Цілющі властивості мають березові бруньки. Ї відвар застосовують при лікуванні ангіни, бронхіту, грипу.

– А яке дерево росте поруч?

– Так, це яблуня. Вона – невелике дерево, Її висота сягає 5 – 10 м. Стовбур сіро-коричневого кольору. Любить світло і тепло. Якщо старанно доглядати, то яблуня може жити до 150 років.

– Де беруться плоди на деревах?

12. Слово вчителя.

– Всі фруктові дерева запилюються комахами. Розглянемо квітку яблуні. У квіток є тичинки з пилком і маточка. Пелюстки і солодкий запах приваблюють комах. Комахи живляться солодким соком – нектаром.

Коли комахи прилітають на нектар, вони торкаються тичинок своїм черевцем, і на ньому залишається пилок.

Комахи перелітають з квітки на квітку, переносячи його лапками. Він потрапляє на приймочку. Тепер квітка готова до народження насіння.

– Як використовує людина плоди фруктових дерев? Усьому світу відоме ім.”я великого вченого садовода І.В.Мічуріна. Він вивчав і перетворював природу.

Жив на півночі. Там не було ні абрикос, ні яблук, ні груш. А він вирішив перенести південні сорти плодових дерев на північ. І домігся свого. Вчений вивів морозостійкі сорти дерев і кущів.

13. Перехід на горобинову алею.

- Як називаються ці дерева?
- Горобина заввишки 15 метрів. Цвіте в травні. Запашні квіти запилюються комахами.
- Це фруктове чи декоративне дерево? (Декоративне).
- Де його садять?
- Воно прикрашає сквери, парки, вулиці міст та сіл.

14. Перехід в сад до смородини.

– Що це? Кущ чи дерево?

– Декоративний чи фруктовий?

15. Розповідь учителя.

– Кущ смородини росте до 2 м висоти. Цвіте у травні – червні. Дуже лікувальна рослина.

– Які тут ще є кущі? (Порічки, калина, аґрус) .

– Яка різниця між кущем і деревом?

– А що росте під кущами? (Полуниці) .

– Полуниці – багаторічна трав”яниста рослина.

16. Складання казки за запитаннями про яблуньку і берізку.

– Які дерева росли поруч?

– Якою була берізка?

– А яка яблунька?

– Як вони між собою жили?

– Що потім трапилось?

– Про що їх спитав вітер?

– Що вони йому відповіли?

– Як він ім. допоміг?

Казка «Яблунька і берізка»

На галявині росли поруч Яблунька і Берізка. Обидві красуні жили дружно.

Але одного разу вони засумували і заплакали.

- Чому ви плачете? – запитав вітер.
- Як нам не плакати, коли ми хочемо пити, а води немає, земля суха, навіть травичка пожовкла.

І тут вітер вирішив їм допомогти. Ударив грім, стало темно, пішов дощ.

Подруги напилися води. Подякували всім. І зажили знову дружно й весело.

- А як треба доглядати за деревами, кущами?

17. Повідомлення вчителя.

Цікаве про дерева.

Чи знаєте ви , що найвище дерево в світі – австралійський евкаліпт. Росте воно в Австралії висотою 100 – 110 м.

А найтвердіше дерево – залізне, так називається самшит. Росте на Кавказі. Деревина його така тверда, що сокирою не врубаєш.

В Індії, Японії, Китаї є цукеркове дерево. Його завезли на Кавказ, у Крим. А назвали його так тому, що підсушені плоди такі смачні, як цукерки.

В Індії, Індонезії росте хлібне дерево. На ньому ростуть плоди вагою до 30 кг.

18. **Гра «Дерева, кущі, трави».**

Я називаю слова, а ви показуєте що це. Якщо дерево, то піднімаєте руки вгору, а кущ – опускаєте руки вниз, а трави – присідаєте. Береза, ялина, смородина, шипшина, полуниці, подорожник, яблуня.

19. Підсумок уроку.

- Як треба ставитись до природи? (Оберігати, примножувати, любити).

Послухайте вірш «Вмійте природу любити».

Вам у походи ходити
І мандрувать, любі діти,
Вмійте ж природу любити,
Кожній стеблині радіти.
В полі, у лісі, над яром –
Квіти, дерева і трави…
Цвіту не вирви задаром,
Гілки не втни для забави.
Оберігайте ж повсюди
Шлях і стежиночку в гаї.
Все те окрасою буде
Нашого рідного краю .

Розважливі бджілки

Цю сонячну лісову галявину здавна облюбували бджілки. Бо з ранньої весни до пізньої осені тут буйно квітнуть різноманітні квіти, які дають їм удосталь поживи: і смачний духмяний пилок, і солодкий сік, і нектар. Можна вдосталь запастись їжі на зиму!

«Ну і трудівниці ці бджоли, - казала своїм дітям білка Красунька, яка живе в дуплі на старій осиці, - тільки сонце зійде, а вони вже літають від квітки до квітки, збирають пилок».

Звісно, бджоли уміють не лише трудились, а й відпочивати після роботи, розважатись. А починали розваги завжди першими дві веселі бджілки.

Прокидались вони завжди найпершими, сурмили в срібні сурми тим самим сповіщали про початок нового робочого дня. «Годі спати, пора вставати, на зарядку поспішати!», - співали сурми. Від цього веселого і завзятого співу всі прокидались, поспішали до майданчика посеред галявини. Бадьорі бджілки - сестрички проводили зарядку, потім всі бджоли обливались з голубих відеречок прохолодною вранішньою росою. «Хто рано встає, робить зарядку, вмивається чистою вранішньою росою, той завжди буде бадьорим, радісним та здоровим», - навчали маленьких бджіл дорослі бджоли. Маленькі бджоли слухали дорослих і все повторювали за ними.

А яке то було видовище, коли бджоли влаштовували спортивні змагання... Бджолині змагання особливі. Вони змагались щодня хто перший встане, прибере в кімнаті, знайде поле з квітами, назбирає найбільше нектару за день. При чому в цих змаганнях брали участь, як дорослі так і малі. Переможець отримував нагороду - баночку настояного липового меду.

В ті рідкі літні дні, коли на вулиці йшов дощ, бджоли співали пісні такого змісту:

Зранку дощ надворі –
Бджоли це відчули
І скоріш сховались
Від дощу у вулик.
А ведмідь не може
Мед собі дістати,
Бо удома бджоли
й можуть покусати.

Бджілка Луні

У далекій Квітковій країні безтурботно жили дві веселі бджілки. Вони цілими днями бавились чи лежали догори животиками під променями весняного лагідного сонечка. У цих бджілок ніколи, навіть не виникало бажання працювати.

Одного разу бджілка на ім’я Луні випадково почула розмову двох друзів - павучків. Вони із захопленням розповідали один одному про країну Дзвіночків, в якій проживають працьовиті комахи, які щодня невтомно працюють - збирають золотистий і запашний мед.

Луні відчула невимовне бажання познайомитись з цим новим і невідомим світом. Попрощалася зі своїми ледачими сестричками і вирушили в дорогу.

Довго летіла мандрівниця, аж раптом побачила створінь, які були схожі на неї. Тримаючи кошики, вони заповзято порались біля квіточок.

Россі, поглянь, до нас летить гостя! До того ж дуже на нас схожа, - сказала Колі

своїй подрузі.

Після знайомства бджілок Россі та Колі з Луні, вони запросили нову знайому залишитись з ними, в країні Дзвіночків. Луні згодилась. Тоді подруги запитали в гості:

- Ти вмієш збирати нектар?

- А що це таке?, - запитала Луні.

Нектар - чарівна речовина, з якої виготовляють справжнє диво - золотистий мед.

Він смачний. Корисний і лікує багато хвороб, - відповіли сестрички.

- А можна я з вами буду працювати?

- Звісно! До речі, є вільний дзвіночок, зручний і знаходиться в затишному мальовничому куточку нашого краю. Якщо захочеш, ця квіточка буде твоєю.

Луні навіть не сподівалась на таку щедрість. Трудівниці навчили її збирати нектар з квіточок. Так Луні стала разом з жителями країни Дзвіночків трудитись. Вона навчилась так майстерно це робити. Що через деякий час отримала титул «Найспритніша бджілка країни Дзвіночків», чим дуже пишається і донині.

Згодом вона привела до цієї ж країни своїх старих знайомих. Хоча вони виявились не такими спритними, як Луні, але дуже старанними. Вони зрозуміли, що задоволення від роботи та від принесеної користі більше, ніж від байдикування, тим паче,що згодом настане сувора зима, а жителям країни Дзвіночків вона не страшна, бо запасів меду їм вистачить до весни. Крім того вулики, побудовані людьми, вдячними за мед, яким бджоли діляться з людьми , дуже теплі та затишні. Недарма існує приказка « Гуртом і батька легко бити».

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Гевал М.Д. Загальні принципи використання комп'ютера на уроках різних типів./ М.Д. Гевал // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2015. - №3. – С. 34–34.

2. Дворецкая А.В. Основные типы компьютерных средств обучения. / А.В. Дворецкая // Педагогическая технология. – 2008. - №2. – С. 38–40.

3. Дорошенко Ю. О. Особливості застосування комп'ютерно-інформаційних технологій навчання математики в початковій школі. / Ю. О. Дорошенко, Н. П. Листопад //Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи: зб. наук. праць / За ред. Л. І. Даниленко (гол. ред.) та іш. - К.: Логос, 2017. - С. 184- 189.

4. Жук Ю. Можливості нової технології. Психолого-педагогічні проблеми використання засобів нових інформаційних технологій у навчальному процесі. / Ю. Жук// Освіта .- 2010.-23-30 лип.

5. Кивлюк О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в системі навчальних дисциплін початкової школи. / О.Кивлюк // Початкова школа. – 2008. – №4. –С. 34 – 35.

6. Марченко О.Г. Формування критичного мислення школярів. / О.Г. Марченко .– Х.: Вид. група «Основа»: «Триада+», 2018.- 160с.

7. Наумчик М.М. Сучасний урок української мови в початковій школі (Методика і технологія навчання)./ М.М. Наумчик. – Тернопіль: Астон, 2009. – 352с.

8. Новикова А. А. Медиаоброзование в США: проблемы и тенденции ./ А. А. Новикова // Педагогика. – 2019. - №3

9. Пахомов, Зінзура, Пояркова. Використання комп'ютера в навчанні учнів початкових класів./ Пахомов, Зінзура, Пояркова // Шкільна освіта.– 2015.- №4. – С. 28–29.

10. Рибалко О. Молодший школяр і комп'ютер. / О.Рибалко // Комп'ютер у школі та сім'ї. – №5. – 2010. – С. 21 – 24.

11.Ротаєнко П. А. Комп'ютерна мультимедія як засіб навчання. / П. А. Ротаєнко, Н. І. Самойленко, Ю. О. Дорошенко // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи: зб. наук. праць / За ред. Л. І. Даниленко (гол. ред.) та ін. - К.: Логос, 2000.- С.175-180.

12. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи./ О. Я. Савченко .– К.:Абрис, 1997. – 98 с.

13. Сафонова О. Комп'ютер – надійний помічник учителя початкових класів. / О.Сафонова // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2009. - № 4. – С. 47 – 49.

14. Селеменев С. В. Знаковая наглядность. / С.В. Селеменев // Образование в современной школе. — 2009. — № 2. — С. 33-42.

15. Смолянинова О.Г. Мультимедиа в образовании (теоретические основы и методика использования): Монографія / О.Г. Смолянинова - Красноярск: Изд. КрасГУ, 2017. - 300с.

16. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні та інформатичні компетентності як компоненти системи професійно-спеціалізованих компетентностей вчителя інформатики./ О. М. Спірін // [Електронний ресурс] Сайт Інституту інформаційних технологій і засобів навчання АПН України. - 2007-2009.

Режим доступу: http://eprints.zu.edu.ua/3733/2/09 somtio.htm

Зміст

1.Вступ……..…...…..2
2.Впровадження сучасних технологій на уроках НУШ…….……..2
3.Інтеграційні технології…….……4
4.Технологія проблемного навчання…… 14
5.Здоров'язбережувальні технології…….....15
6.Уроки із використанням ІКТ…….. 21
7.Технології формування творчої особистості……. 40
8. Додатки……..…...41
9. Список використаної літератури…….…. 50
10. Зміст…….……..…52