

**Образовательные технологии в начальной школе**  
**Использование образовательных технологий на I ступени общего**  
**среднего образования**

**С. В. Букаркина,**

учитель начальных классов высшей категории

гимназии № 1 г. Жлобина

Для реализации познавательной и творческой активности школьников в учебном процессе на I ступени общего среднего образования используются современные образовательные технологии, которые открывают возможности для повышения качества образования.

Одной из образовательных технологий, которая требует пристального внимания, является информационно-коммуникационная. Ее использование учителем открывает большие возможности для развития ребенка, его становления и умения адаптироваться в социуме. В своей практике часто применяю веб-сервис Web 2.0. Это веб-сервис, позволяющий создать облако слов из текста, взятого с указанного URL (адрес веб-страницы) или введенного (скопированного) пользователем. Учащиеся с удовольствием используют облако *«Создание слов»* на уроках по русскому языку. При изучении *темы «Однокоренные слова»* учащиеся подбирают родственные слова, создают «Дерево познания». При этом можно менять картинку, курсив, масштаб. При изучении *темы «Безударные гласные»* можно составлять большое количество слов с «ошибками» или «дырками». При изучении *темы «Части речи»* на этапе закрепления учебного материала, возможно составить набор слов определенной части речи или части речи с определенной категорией. Учащиеся учатся думать, а это самое главное, видеть свои ошибки, исправлять их самостоятельно, находить

«ошибкоопасные места». На уроках **по учебному предмету «Человек и мир»** можно работать в этом сервере при изучении таких тем, как *«Стужка часу»*, *«Ці ведаеш усе паняці?»* и т.д. Можно задавать вопросы и самим печатать на них ответы. Учащиеся самостоятельно находят главное в параграфе, подбирают необходимые слова. Облако «Создание слов» удобно тем, что не нужно долго находить страницы в интернете, что-то копировать в компьютер. Нужен только выход в интернет и желание учиться. Учащиеся с большим нетерпением ждут уроков с использованием облака «Создание слов». Школьники запоминают яркие, эмоционально важные для них случаи и детали. Облако «Создание слов» ускоряет запоминание учебного материала, делает его более осмысленным и долговременным.

Современные обучающие компьютерные игры помогают развивать у учащихся логику, внимание, память, адекватное восприятие окружающего мира, так необходимые для полноценного развития личности. В своей практике использую **различные виды компьютерных развивающих программ и дидактических развивающих игр**: «Детская энциклопедия», «Мир информатики», «Занимательная математика», «Грамматика и письмо», «Суперинтеллект», «Посчитай-ка». Индивидуальная работа ребенка за компьютером создает условия комфортности при выполнении заданий, предусмотренных учебной программой. Каждый учащийся на учебном занятии работает с оптимальной для него контролируемой нагрузкой. Например, при фронтальном опросе, когда весь класс работает с сигнальными карточками, показывая парную звонкую или глухую согласную в корне слова, за компьютерами работают учащиеся, допускающие значительное количество ошибок на данную орфограмму. Подбираю посильные задания для этой категории учащихся. Предлагаю опору на использование размещенных в компьютере схем, карточек-помощников. Так, например, за одно учебное занятие по математике на компьютере учащийся может решить 35–40 примеров по таблице сложения или умножения. А на учебном занятии без компьютерной поддержки такое количество примеров,

учащийся, испытывающий трудности, решить не успевает. Компьютерная поддержка хороша при выполнении различных видов грамматического разбора.

Научно обосновано и доказано, что учащиеся, выполняя простейшие движения мышкой, развивают сенсорную память, запоминают гораздо быстрее очертания букв [1, с.6]. Возможности графического редактора в этом плане огромные. На **учебном занятии по обучению грамоте (чтению)** в 1 классе учащиеся работают за компьютерами с заданиями, в которых на первом этапе нужно найти заданную букву, обвести ее очертания, правильно раскрасить, прочитать слоги и слова с этой буквой, составить предложения. Наиболее доступным и интересным для всех учащихся на начальном этапе обучения является процесс рисования. Рисуя, ребёнок отражает и упорядочивает свои знания о мире [2, с. 56]. С этой целью провожу работу, имеющую практическую направленность: после чтения любимых книжек, рассказов с учащимися рисуем иллюстрации к ним. Ребята сами готовят иллюстрации к рассказам Н. Носова, В. Бианки, Н. Сладкова и других авторов. На учебном занятии **по литературному чтению** провожу КВН, турниры, игры-путешествия, брейн-ринги по темам: «Знаешь ли ты, этого героя?», «Откуда эти строки?», «Угадай автора». Предлагаю задания с использованием компьютера: восстанови последовательность событий, продолжи рассказ (сказку, стихотворение), собери слова и т.д.

Большое значение для развития учащихся имеют конструкторские программы, в процессе которых детям надо либо сложить из разных частей фигуру определённой формы либо, наоборот, разбить имеющуюся фигуру на заданные части. Эти программы развивают не только координацию, но и образное мышление. На учебных занятиях по **математике** в 1 классе использую конструктор для создания объемных цифр, букв, слогов, моделей. При изучении **темы «Доли, часть, целое»** в 3 классе учащиеся наглядно могут найти часть от числа, доли.

Развитие мыслительных операций, то есть умения проводить обобщение, отыскивать закономерности, проводить классификацию по заданному или найденному признаку способствуют задания, в которых нужно обвести контуры различных геометрических фигур разными цветами, зарисовать фигуры, увеличить или уменьшить рисунок в заданном масштабе. Эти задания использую на учебных занятиях по математике.

Кроме общеразвивающих программ использую в работе и специальные программы для обучения учащихся математике, русскому языку, развитию логического мышления. Это «Специальное образование. «Математика. 2–4 классы», «Начальная школа. Русский язык», «Развиваем речь (фразеологизмы)», «Предметно-практическая деятельность. 1–4 классы. Мир вокруг меня». Ценность этих программ в том, что они в наглядной форме представляют содержание учебных предметов.

**Логико-смысловые модели** можно использовать как на разных этапах урока, так и на разных уроках. Что собой представляет логико-смысловая модель? В основе логико-смысловой модели лежит опорно-узловая система координат кругового типа. В центре системы координат помещают объект исследования (тему занятия, название раздела, проблему). Затем определяются основные направления темы, которые рекомендуются разбить на части, выделяются дополнительные подразделы (главы). Из каждой части выбираются ключевые понятия, которые фиксируются в узловых точках модели, называемых координатами. [5, с. 56]. Вектора имеют свои направления и читаются по часовой стрелке. При изучении новой темы учащиеся самостоятельно могут дорисовывать и вектора, и узлы, на которых будут записываться основные понятия, даты, события. При закреплении материала логико-смысловая модель может использоваться как итог всего изученного раздела. По ней легко можно прочитать тему, составить план ответа, увидеть взаимосвязь событий. Часто используются логико-смысловые модели на *уроках литературного чтения*. Они учат учащихся думать, находить общее, видеть взаимосвязь событий и персонажей, определять

основную мысль произведения, а также находить ответы на поставленные вопросы в тексте, углубляться в произведения, извлекать нужное из самого «ничтожного». При изучении произведения *Е. Пермяка «Мама и мы»* логико-смысловая модель помогла ответить на вопросы о поступках детей, о находчивости и сообразительности главного героя, а также ответить на вопрос о том, почему мама-самый дорогой человек на свете. При изучении раздела *«По опушке шла весна»* логико-смысловая модель познакомила учащихся не только с поэтами, но и с художниками, музыкантами, помогла увидеть взаимосвязь разных видов искусства, дала полет детской фантазии. Логико-смысловая модель, составленная по *повести-сказке А. Линдгрен «Пепти-Длинныйчулок»* побудила учащихся прочитать всю книгу. Модель может быть составлена как группой учащихся, так и индивидуально.

На уроках *по учебному предмету «Человек и мир»* чаще всего использую **интеллект-карты**. Учащимся очень нравится самостоятельно их рисовать. Что такое интеллект-карта? Интеллект-карта – это особый вид записи материалов в виде радиантной структуры, то есть структуры, исходящей от центра к краям, постепенно разветвляющейся на более мелкие части. Интеллект-карты могут заменить традиционный текст, таблицы, графики и схемы. [8, с. 11]. Почему запись в виде интеллект-карты удобнее и полезнее? Все дело в особенностях нашего мышления. Наше мышление не организовано как текст, линейно. Оно имеет именно такую структуру: ветвящуюся, каждое понятие в нашей голове связано с другими понятиями, эти другие понятия связаны с третьими и так далее до бесконечности. Такая организация материала называется многомерной, радиантной. Именно такая структура наиболее органично отражает наше реальное мышление. [9, с. 25]. Интеллект-карта это один из приемов работы с информацией, только красочный и более запоминающийся. Изготовление интеллект-карты – это не только мыслительный процесс, но и развитие творчества, воображения, памяти, внимания. В центре интеллект-карты записывается основная идея (образ). Можно придавать изображению объем, выпуклые буквы,

пользоваться различными цветами (лучше не более трех). Но не стоит перегружать интеллект-карту. На ней должно быть все лаконично. Можно использовать стрелки на магнитной основе. Так при изучении *параграфа «Як да нас прыйшла кніга»* учащиеся смогли сами найти и нарисовать берестяные грамоты, старинные книги. Интеллект-карта, составленная по *параграфу «Князеўна з трыма іменамі»*, подтолкнула учащихся на экскурсию в город Заславль. А интеллект-карта *«Ефрасіння Полацкая»* заинтересовала и нацелила учащихся на поиски креста Ефросиньи Полоцкой. Кто знает, может вырастут будущие археологи, историки, искусствоведы и приоткроют тайны, которые хранит наша Беларусь. Интеллект-карты можно дополнять новой информацией, исправлять. Так, при изучении *раздела «Славутыя людзі зямлі беларускай»* у нас получилась интеллект-карта, которая рассказала о Е. Полоцкой, К. Туровском, В. Чародее, Я Мудром, Рогнеде. Интеллект-карта служила не один урок.

**Шестиугольный метод обучения.** Почему шестиугольники? Эта форма позволяет учащимся проявить творчество в организации своей познавательной деятельности. Шестиугольники хорошо соединяются друг с другом и выстраиваются в определенные фигуры, цепочки, картины. Для того чтобы облегчить распечатку шестиугольников Тарром Расселом был создан шаблон, которым может воспользоваться каждый учитель. Можно сохранить свою разработку в трех вариантах: отдельной ссылкой; по QR-коду; как отдельную веб-страницу.

Можно распечатать гексы как на обычной, так и на цветной бумаге, в зависимости от тех учебных целей, которые ставит учитель. Чтобы многократно использовать шестиугольники, я обложила их плёнкой, на которой можно писать фломастером, а потом стирать. Один из вариантов использования метода – это вписывание учебного материала в шестиугольник и составление из нее мозаики. Использую при закреплении *темы «Части речи» по русскому языку*, когда дети записывают основные категории частей речи и составляют цепочку правил и выводят взаимосвязи

между частями речи. Использую шестиугольники на этапе рефлексии, когда каждый учащийся или команда учащихся выражает в записи свое отношение или свое мнение по той или иной проблеме, когда выводы и заключения они делают самостоятельно. На уроках по *учебному предмету «Человек и мир»* составляем цепочки взаимосвязей, изучаем «Стужку часу» и события, происходившие в тот период времени. На уроках литературы гексы помогают при составлении характеристики героев и определения взаимосвязи их поступков, соединения формы с содержанием произведения, учат составлению алгоритма ответов и многое другое. Можно маркировать шестиугольники, классифицировать по цвету и размеру. Возможности неограниченные! Самое главное, на мой взгляд, что дети учатся анализировать материал, «добывать» его самостоятельно, а не получать в готовом виде, доказывать, устанавливая связи и закономерности.

Недаром пословица гласит: «Скажи мне – и я забуду. Покажи мне – и я могу запомнить. Вовлеки меня – и это станет моим навсегда».

### **Литература**

1. **Камалов, Р. Р.** Компьютерные игры как элемент школьного курса информатики / Р. Р. Камалов // Начальная школа плюс-минус До и После. – 2018. – № 5. – С. 6–8.
2. **Дирша, О. Л.** Учим добывать знания / О. Л. Дирша, Н. Н. Сычевская // Пачатковая школа. – 2013. – № 7. – С. 56–58.
3. **Запрудский, Н. И.** Современные школьные технологии – 2 / Н. И. Запрудский. – Минск, 2010. – 256 с.
4. **Новик, Е. А.** Использование многомерной дидактической технологии / Е. А. Новик // Пачатковая школа. – 2012. – №6. – С.16–17.
5. **Остапенко, А. А.** Моделирование многомерной педагогической реальности: теория и технологии / А. А. Остапенко. – М.: Народное образование: НИИ школьных технологий, 2005.– 384 с.

6. **Потапова, С. Н.** Многомерная дидактическая технология как средство повышения эффективности урока [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://oprб.ru/data/partner/6/message/7tI28Gq\\_66486.pdf](http://oprб.ru/data/partner/6/message/7tI28Gq_66486.pdf). – Дата доступа: 12.11.2020.

7. **Аствацатуров, Г. О.** Шестиугольное обучение как образовательная технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://didaktor.ru/shestiugolnoe-obuchenie-kak-obrazovatel'naya-texnologiya/> . – Дата доступа: 12.11.2020.