Выступление

В условиях внедрения с систему российского образования принципов системно-деятельностного подхода, способствующего воспитанию компетентных, ответственных и социально адаптированных выпускников, возникла необходимость широкого применения образовательных технологий по ФГОС нового поколения, для которых характерно: обеспечение перехода от объект-субъектного взаимодействия педагога с учащимися к субъект-субъектному; проектирование ситуаций поиска, открытия и анализа знаний; последовательная передача учебной инициативы от педагога детям; сознательный отказ от формирования широкой понятийной базы в пользу метапредметных компетенций; учет индивидуальных показателей развития и работа на деятельностный результат.

Как пишет В. А. Сластенин, технология – это совокупность и последовательность методов и процессов преобразования исходных материалов, позволяющих получить продукцию с заданными параметрами.

Г. М. Коджаспирова дает понятие образовательной технологии – это система способов, приемов, шагов, последовательность выполнения которых обеспечивает решение задач воспитания, обучения и развития личности воспитанника, а сама деятельность представлена процедурно, т. е. как определенная система действий; разработка и процедурное воплощение компонентов педагогического процесса в виде системы действий, обеспечивающих гарантированный результат.

Приоритетная задача педагогов — переформатировать традиционный порядок школьного обучения, направленный исключительно на формирование понятийной базы и расширение знаний детей об окружающем мире, в поступательный процесс развития личности школьников, что можно осуществить посредством применения широкого круга современных образовательных технологий, способствующих достижению ряда приоритетных педагогических задач таких как:

Повышению эффективности использования учебного времени за счет снижения доли репродуктивной деятельности учащихся в пользу активных рассуждений, анализа данных, обсуждения проблемных ситуаций. Обеспечение индивидуализации, вариативности и обучения.

Возрастанию академической мобильности школьников.

Активизации познавательной активности, мотивированности детей за счет систематического проектирования ситуаций успеха и ведения непрерывного учебного поиска.

Общая идеология стандарта, нацеленность учебного процесса на достижение основных ожидаемых результатов образования налагает особые требования и на отбор образовательных технологий.

Отвечают особенностям новых стандартов следующие образовательные технологии:

Информационно-коммуникативные (ИКТ)

Технология формирования критического мышления

Проектная

Здоровьесберегающая

Игровая

Модульная

Кейс-технология

Технология интегрированного обучения

Технология уровневой дифференциации

Считаю очень эффективной и хочу подробнее остановится на **игровой технологии.** Игра на занятиях по иностранному языку – это не просто коллективное развлечение, а основной способ достижения определенных задач обучения на раннем этапе обучения. Игровые технологии обеспечивают коммуникативно-психологическую адаптацию младших школьников к новому языковому миру для преодоления в дальнейшем психологического барьера и использования иностранного языка как средства общения. Для среднего звена это возможность проявить себя и конечно же это соревновательный момент

Современные образовательные технологии по ФГОС, предусматривающие включение игрового элемента, характеризуются: Наличием учебно-познавательной цели и ориентировочного педагогического результата — элементов, определяющих порядок действий школьников и педагога. Последовательным переходом от простого к сложному: в начале обучающей игры дети выполняют простейшие задания, что гарантирует высокий уровень вовлеченности и создание ситуаций успеха. Последовательное усложнение задач позволяет создать условия для максимального раскрытия школьниками своих способностей, что гарантирует качественное усвоение учебного материала. Эффективность применения игровых образовательных технологий зависит от двух факторов — успешности интеграции учебно-развлекательных модулей в общий процесс обучения, базирующий на выполнении стандартных дидактических упражнений, и систематичности использования игры при обучении. В свете этого педагогу важно планировать учебно-игровой процесс, способствующий повышению заинтересованности детей, стимулированию их познавательной активности и мыслительной деятельности во время занятий. Формы, методы и приемы организации игровых кластеров учитель вправе определять самостоятельно, исходя из общей результативности непосредственной образовательной деятельности. В актуальных методологических пособиях предусмотрена классификация педагогических игр по таким параметрам: По содержанию. По типу педагогического процесса. По применяемой технологии По особенностям игровой среды. Примеры из современной педагогической практики подтверждают, что умелое включение в классно-урочную систему игровых образовательных технологий способствует дифференциации и индивидуализации обучения, преодолению скованности школьников, а также позволяет реализовывать промежуточный контроль в необременительной для учащихся форме.

В ходе дидактических игр дети учатся выделять, классифицировать и обобщать учебный материал, не бояться высказывать предположения, основываясь на жизненном опыте и ранее усвоенных знаниях, аргументировано отстаивать свою точку зрения. Стоит отметить, что наравне с игровыми в начальной школе целесообразно применять технологии развивающего, проблемного, личностного ориентированного обучения, здоровьесберегающие принципы организации учебного процесса, метод проектов. Главное для педагога — использовать организационные комплексы, в полной мере соответствующие возрастным и индивидуальным образовательным потребностям детей во избежание использования «инноваций ради инноваций».