Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №1 г. Мегион»

ХМАО- Югра

**«Использование современных образовательных технологий, методов и приёмов обучения во внеурочной деятельности»**

Выполнила: учитель начальных классов

 Чудакова Антонина Ильинична

2020 год

**Вступительная часть**

 Притча:

 Однажды в коконе появилась маленькая щель…

случайно проходивший мимо человек долго стоял и наблюдал, как через эту маленькую щель пытается выйти бабочка.

Прошло время, она как будто оставила свои усилия, а щель была такой же маленькой. Казалось, бабочка сделала все что могла, и что ни на что другое у нее не было больше сил.

Тогда человек решил помочь бабочке, он взял ножик и разрезал кокон. Бабочка тотчас вышла. Но ее тельце было слабым и немощным, ее крылья были прозрачными и едва двигались.

Человек продолжал наблюдать, думая, что вот-вот крылья бабочки расправятся и окрепнут и она улетит.

Ничего не случилось!

Остаток жизни бабочка волочила по земле свое слабое тельце и нерасправленные крылья. Она так и не смогла летать.

 А все потому, что человек, желая ей помочь, не понимал того, что усилие, чтобы выйти через узкую щель кокона, необходимо бабочке, чтобы жидкость из тела перешла в крылья и чтобы бабочка смогла летать.

 Иногда именно усилие необходимо нам в жизни. Если бы нам позволено было бы жить, не встречаясь с трудностями, мы были бы обделены многим. Как бабочки никогда не смогли бы летать, если бы не преодолевали трудный путь превращения из кокона в бабочку. Так и мы не смогли бы быть такими сильными, как сейчас.

 Очень часто мы, желая помочь ребёнку, не даём ему сделать усилие, самостоятельно преодолеть трудности, решить проблему. И удивляемся, что теряется интерес к учёбе, нет веры в свои силы. Формирование личности ученика и продвижение его в развитии осуществляется с трудом.

Научить ребёнка плавать можно только в воде, а научить ребёнка действовать, можно только в процессе деятельности.

 Хочу напомнить вам, какие современные технологии, методы, приёмы существуют.

**Технологии, методы и приёмы обучения во внеурочной деятельности.**

**Проблемное обучение** - это организованный преподавателем способ активного взаимодействия учащихся с проблемно-представленным содержанием обучения, в ходе которого они приобщаются к объективным противоречиям научного знания и способам их решения.

Формы проблемного обучения:

проблемное изложение учебного материала в диалогическом режиме, когда преподаватель ставит проблемные вопросы, а учащиеся активно включаются в процесс поиска решения;

 частично-поисковая деятельность при выполнении различных заданий;

эвристические беседы, решение проблемных задач в группах, парах.

 Вопросы преподавателя во всех случаях должны вызвать интерес, интеллектуальные затруднения учащихся и целенаправленный мыслительный поток.

**Проектный метод** представляет такой способ обучения, который можно охарактеризовать как «обучение через делание». Не буду напоминать о сути этого метода, так как хорошо нам знаком. Этот метод универсален, так как результатом проекта может быть как интеллектуальный так и практический, творческий продукт.

**Метод творческих и нестандартных заданий.**

Этот метод используют в качестве средств развития творческого мышления у детей.

Чем раньше учащийся будет знакомиться с подобными заданиями, пробовать их решать, тем быстрее его мышление приобретет гибкость.

Творческие и нестандартные задания выполняют целый ряд функций:

- развивают интеллектуальный потенциал личности, творческие, мыслительные способности;

- имеют непосредственную связь с практикой, решением реальных жизненных ситуаций, проблем;

- формируют особый стиль мышления, позволяющий находить решение при любых исходных данных;

- развивают логическое мышления, аналитические способности.

Простыми примерами творческих заданий являются, например создание кроссворда, рисунка, иллюстрации к произведению, сочинения любого вида, но особенно рассуждение, проблемного характера, например Что случится, если на Земле исчезнут все насекомые?

На математическом кружке при изучении геометрического материала даю задание нарисовать, что либо из определенных геометрических фигур, например человека только из треугольников. Или когда тренирую зрительную память (показываю карточки с различными фигурам, и которые ничего не обозначают, дети по памяти их рисуют, а потом прошу дорисовать эту фигуру до любого предмета)

РАФТ

Этот прием заимствован у американских педагогов. Название произошло от первых букв слов:

R — role (роль).

A — audience (аудитория).

F — format (форма).

T — topic (тема).

Суть приёма заключается в том, что школьник создает высказывание от имени выбранного персонажа. Причём исполнитель роли должен учитывать и все обстоятельства, в которых оказывается персонаж. Роль и обстоятельства предлагаются учителем, можно по жребию. Например, берется 1 произведение Сказка о рыбаке и рыбке, ставится задача: высказать своё мнение, почему старуха осталась у разбитого корыта всем героям этого произведения (старику, старухе, рыбке). Или вопрос Что такое счастье? Я думаю, что будет еще интереснее, если герои одного произведения будут рассуждать о событиях другого произведения, которое недавно изучалось.

Однако роли в этом приёме могут быть очень нетипичными. Рассматривая тему финансов на обществознании, можно предложить обучающимся составить выступление от лица денежной купюры. Или в той же сказке ответ на вопрос от лица моря или корыта….

**Мозговой штурм** – ставится учебная задача или проблема, а уч-ся за короткий промежуток времени предлагают разнообразные решения.

 Проблема, формулируемая на занятии по методике мозгового штурма, должна иметь теоретическую или практическую актуальность и вызывать активный интерес у учащихся.

 Для использования мозгового штурма, обязательным условием является возможность многих неоднозначных вариантов решения проблемы, которая выдвигается перед учащимися как учебная задача.

Например, на литературном кружке перед ознакомлением с приемами стихосложения уместен вопрос: Какие правила стихосложения на ваш взгляд существуют?

**Информационно-коммуникативные технологии**

 Понятно, что нам в последние годы достаточно легко подобрать различный иллюстративный, аудио и видеоматериал для наших занятий. Есть множество готовых презентаций, викторин и другого материала. Это замечательно, что за секунды мы можем дать послушать пенье птиц, показать портрет учёного и т.д.

**Использование образовательных платформ**

Тоже помогают нам разнообразить формы, как уроков, так и внеурочных занятий, осуществлять обучение в дистанционном режиме

«Учи.ру»

«Российская электронная школа»

«Яндекс. Учебник»

«Якласс» и др.

**Технология разноуровнего обучения**

А) Дифференциация содержания учебных заданий:

- по уровню творчества;

-по уровню трудности;

-по объёму.

Б) Использование разных способов организации деятельности детей

-по степени самостоятельности учащихся;

-по степени и характеру помощи учащимся;

- по характеру учебных действий. *Для одного ребенка достаточно прочитать задание и он начинает его выполнять (сразу осуществляет умственное действие) , а для другого необходимо сначала материальное действие (с предметами) или зрительная поддержка (рисунок), речевое проговаривание того, что надо сделать.*

*В своей практике, если дети не справляются с решением логической задачи сразу в умственном действии, то предлагаю инсценировать ситуацию, т.е совершить предметное действие (если это возможно), например в деревню из города вышло 3 мужика, а им навстречу 2 женщины. Сколько человек идут в деревню?) или нарисовать рисунок – зрительная поддержка (сколько разрезов нужно сделать на 1 ленточке, чтобы получилось 4 части)*

*При проведении викторины, детям давать дифференцированные задания в соответствии с их возможностями (дифференциация по уровню трудности), чтобы поддерживать интерес, создать ситуацию успеха и у слабых детей. На своем кружке я периодически провожу такие математические викторины. Готовлю в письменном виде задания разного уровня сложности, кому то потруднее головоломки и задачи, а кому то самые лёгкие. Раздаю, дети не видят у кого какие задания, все кропотливо работают и в результате при подведении итогов могут победить и дети, которые испытывают большие затруднения и редко выполняют правильно задания.*

**Интерактивная технология**

предусматривает обязательное взаимодействие педагога с учащимися, а также учащихся между собой.

- Работа в парах (статичная и сменного состава);

- Работа в группах (статичные и мигрирующие);

- Коллективная работа.

**Игровые технологии**

Наиболее простая и эффективная технология, позволяющая вызвать интерес к изучаемому объекту.

Игры:

деловые

дидактические

подвижные

сюжетно-ролевые

компьютерные

коммуникативные

Я считаю, что можно использовать разные виды игр на любых кружках. Главное, чтобы они помогали лучше реализовать поставленную цель занятия и мотивировали детей. Поле чудес, КВН, Счастливый случай, Что? Где? Когда?.

С другой стороны очень важно часто просто отдохнуть, расслабиться, переключиться от уроков на другой вид деятельности, получить положительную эмоцию, пошутить и т.д.

*Например, прежде чем заняться выполнением каких то достаточно трудных заданий, просто включить весёлую видеофизминутку, дети попрыгают, посмеются, отдохнут, а потом уже берутся за серьезные задания.*

Будет замечательно, если мы в занятия будем включать двигательно-речевые упражнения, например игру «Запрещенное движение», оздоровительные игры, упражнения на релаксацию, дыхательную гимнастику, гимнастику для глаз. В курсе РПС есть замечательная гимнастика для ума (ленивые восьмерки, шапка размышлений и т.д.)

**Технология развития критического мышления**

Под понятием критического мышления подразумевается самостоятельное мышление, где отправной точкой является информация. Оно начинается с постановки вопросов, строится на основе убедительной аргументации.

Учащийся в процессе обучения сам конструирует этот процесс, исходя из реальных и конкретных целей, сам отслеживает направления своего развития и определяет конечный результат. С другой стороны, использование данной стратегии ориентировано на развитие навыков вдумчивой работы с информацией, с текстом.

Например, мне понравился приём из технологии критического мышления «Верно-неверно» (Верю не верю)

*Объявляется тема занятия.*

*Учитель зачитывает вопросы и предположения по теме — не более 10-12.*

*Учащиеся в тетрадях или на отдельных листочках фиксируют ответы с помощью значков "+" и "-".*

*На стадии рефлексии учитель снова возвращается к этим утверждениям. Учитель вновь зачитывает вопросы, и учащиеся отмечают, какие из их убеждений оказались верными, а какие изменились в ходе урока, в связи с новой полученной информацией.*

 Приём «Ассоциации»

Можно выделить несколько видов упражнений.

Ассоциативная цепочка представляет собой совокупность понятий, где каждое последующее связано не с основным понятием, а с предыдущим. Детям может быть предложено полное ее составление (первое слово задает учитель), или заполнение осознанно допущенных пробелов.

Например, на занятии географии или окружающего мира, при изучении темы: «Горы», учитель предлагает выстроить ассоциативную цепочку от основного понятия. В работе могут принимать участие все желающие, называя по одному слову. В каждом случае результат будет индивидуальным, конечное слово может оказаться совершенно неожиданным.

Горы — снег — холодно — зима — санки — каникулы.

Горы —высота - альпинизм — спорт — сила –— мужество.

Следующим упражнением с применением ассоциативного метода является **символизация.** Суть его заключается в том, что ребята, посредством цвета, знаков и символов изображают отдельные элементы учебного материала.

 На уроке литературы, например, учитель может предложить выразить настроение произведения, характер и поведение отдельных героев, специфику событий с помощью различных цветов или символов.

Приём «Перепутанные логические цепочки» универсален.

Например: в цепочке слов (семя, росток, саженец, дерево) меняются местами, а дети должны восстановить её.

**Технологии сотрудничества.**

 Одна народная мудрость гласит: «У одного человека есть яблоко и у другого есть яблоко. Если они поменяются яблоками, то у каждого так и останется только одно яблоко. Но если у одного есть идея и у другого есть идея, то после обмена у каждого становится по две идеи». Эта мудрость полностью отвечает технологии сотрудничества. Благодаря сотрудничеству создаётся новый стиль общения ребёнка с взрослыми, возникает чувство общности и вовлечённости в социум. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе.

Хочу привести пример командной игры **Рыцарский турнир**, который я использую на кружке «Удивительный мир слов».

 Турнир проводится между представителями команд.

Игра состоит из 4 этапов.

I этап – объявление о предстоящем турнире

За неделю до «турнира» вывешиваю список орфограмм, которые можно выбрать качестве «оружия», и знакомлю с «рыцарским кодексом».

 Рыцарский кодекс:

1. Можно вызывать на «дуэль»  только в письменной форме, не позже чем за три дня до боя.
2. Можно вызывать только равного по силам противника.
3. Можно вызывать соперника, победившего тебе, но не тобой уже побежденного.

Например, предлагаю следующие темы:

1. Словарные слова (по списку изученные в этом году).
2. Безударная гласная в корне
3. *Ь*после шипящих на конце слова .
4. Парная согласная в корне слова .
II этап – «Вызов».

Ученик  из одной команды  «вызывает на бой» противника из другой команды. Причем сражаться могут только мальчики, а девочки – лишь «снарядить» своих «рыцарей», т. е. повторить с ними соответствующие правила. Имена вызвавшего и вызванного записываем на специальной доске, например: «Андреев вызывает Анисимова».  После этого вызванный «выбирает оружие», т. е. указывает на этой же доске номер той группы правил, взаимное знание которой и должно быть проверено во время «боя».

III этап – «Сражение»

Противники садятся за парты, «вооружившись» двумя листами бумаги (один чистый, а другой с заранее приготовленными для диктовки сопернику словами) и поочередно диктуют друг другу по одному слову до тех пор, пока один не ошибется. Тогда победитель поднимает руку, у него  проверяется последняя запись. Если же ошибается сам диктовавший, а противник  доказывает свою правоту, то победа присуждается последнему. Это условие заставляет участников турнира очень тщательно готовить свой список, советоваться с более сильными учениками, обращаться к словарям.

IV этап – Объявление победителя и награждение команды.

На доску почета вывешиваются имена всех членов команды, подготовившей победителя.

 **Работа с карточками.** На отдельной карточке каждый ученик пишет три слова на любые орфограммы. Сосед по парте объясняет орфограммы в данных словах, рассказывает правило, приводит свои примеры.

***«*Графический диктант для соседа».** Каждый ученик выписывает из художественного текста, учебников или справочника 4-5 предложений на изученные пунктограммы, а сосед по парте расставляет знаки препинания, разбирает предложение по членам, чертит схемы предложений. Составление карточек развивает орфографическую и пунктуационную зоркость, ответственность, способствует расширению словарного запаса школьников, учит работать с учебной книгой, справочной литературой.

 **Составление «карточек – зачеток для соседа».** Использую после изучения какой-либо большой темы или раздела. Каждый ученик составляет карточку; обычно в нее включается один теоретический вопрос (устно) и два практических (письменно). Сосед по парте выслушивает теоретический вопрос, ставит оценку на карточке, остальные задания выполняются письменно.

 Практика показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, но и нравственного. Помочь другу, вместе решить любые проблемы, разделить радость успеха или горечь неудачи – так же естественно, как смеяться, петь, радоваться жизни.

 Кроме того, конечно еще много технологий, методов которые подходят для внеурочной деятельности, это и кейс технология, креативного мышления , портфолио, метод кластера, метод синквейна. В целом все педагогические технологии применимы к внеурочной деятельности