**Использование новых образовательных технологий (ЭОР и ИКТ) в процессе обучения младших школьников**

Современный образовательный процесс, включает в себя не только традиционные методы и приемы обучения, но и все больше внедряет инновационные подходы обучения. ФГОС второго поколения предусматривают индивидуальный подход к обучающимся, основанный на личностно ориентированном образовании.

Роль учителя в преподавании школьных учебных предметов заключается в процессе передачи знаний, в контроле за их усвоением. Но чтобы сделать этот процесс интересным и увлекательным учителю необходимо использовать различные приемы и средства обучения.

**Игровые технологии**

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги в изучении учебного материала.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игровые технологии я отбираю и конструирую в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; использую в сочетании с другими формами, методами и приемами.

Игровую деятельность выбираю от типа урока или этапа урока. Это могут быть: обучающие; объяснительно-иллюстративные; тренировочные; развивающие; проблемные, поисковые; диалогические; творческие; контролирующие, обобщающие; саморазвивающие; информационные (компьютерные) игры.

Кроме того, в рамках темы выделяю такие виды уроков:

* ролевые игры на уроке (инсценирование);
* игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок - КВН);
* использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
* различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Наиболее часто используемые игры на русском языке: игры «в слова», игры «со словами», «Дополни слово», «Кто больше сочинит», «Перевернутые слова», «Из слогов — слова», «Аукцион Знаний»;

соединить половинки слов, составить слова по конструкции;

за 3 мин. написать как можно больше слов, состоящих из 3-х букв (например: ФОТОГРАФИЯ — риф, тир, гора, торг, грот, тяга, граф и т.д);

исключение лишнего;

поиск аналогов;

игры для развитиям мышления и т.д.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение учебного материала.

**Информационно-компьютерные технологии**

Использование компьютерных технологий помогает:

- привлекать пассивных детей к активной деятельности;

- делать образовательную работу более наглядной;

-формировать информационную культуру у детей и адаптировать младших школьников к обучению в школе, продвигать ребенка в общем развитии;

-активизировать познавательный процесс, повышать качество знаний, вносить радость в жизнь ребенка;

- формировать интерес педагога к работе;

- помочь ребенку разобраться в потоке информации, воспринять её.

Использование нового оборудования обогащают процесс подготовки к занятиям. Соблюдая новые требования СанПиН на разных типах и этапах своих уроков, я использую информационные технологии, технические средства обучения,: интерактивную доску, DVD-проигрыватель для гимнастики и физической зарядки, компьютер, мультимедийный проектор, документ-камеру, цифровой микроскоп, набор ноутбуков для учащихся, программно-методические комплексы «Академия младшего школьника», «Мир музыки», «Учимся изучать историю».

Постоянно демонстрирую схемы, таблицы, иллюстрации, тематические презентации, выполненные в программе Microsoft Office PowerPoint, создаю буклеты-памятки в программе Microsoft Office Publisher для подготовки домашнего задания обучающихся, опорные правила и т.д.

В результате использования ИКТ технологий учащиеся умеют правильно выстроить речевое общение, анализировать, классифицировать языковые факты, осуществлять самоконтроль, оценивать нормативную лексику, находить грамматические и речевые ошибки, применять полученные знания в повседневной речи.

Обучающиеся применяют знания при работе с интернетом через поисковые системы, умеют анализировать, сопоставлять, использовать информацию в учебной деятельности.

Использую ИКТ во внеурочной и внеклассной деятельности. Учитывая, что основным видом деятельности детей 7 – 11 лет является игра, предлагаю решить примеры – откроешь картинку, вставишь правильно все буквы – продвинешься ближе к цели сказочного героя.

Образовательный процесс становится более гибким. Каждый ребёнок начальной школы при использовании оборудования получил возможность раскрыть свой творческий потенциал. Играя в новой среде, имеющей большие и разнообразные возможности, ребенок учится моделировать различные ситуации, следовательно, в дальнейшем проявлять свою самостоятельность и сотрудничество.

Таким образом, в процессе игры у ребенка возникает положительная мотивация усвоения знаний.

**Электронные образовательные ресурсы**

ФГОС НОО, задал новые требования к результатам школьного образования. Для этого были разработаны электронные образовательные ресурсы (ЭОР) для учащихся 1-4 классов начального общего образования.

Эффективно используемые ЭОР, с соблюдением требований СанПиН, позволяет: экономить времени на уроке; углубиться в изучаемый материал; повышать мотивацию обучения; дать возможность одновременного использования аудио-, видео-, мультимедиа- материалов; привлечь разные виды деятельности: мыслить, спорить, рассуждать.

В своей работе я использую (УМК) [«Начальная школа. Уроки Кирилла и Мефодия»](http://nachalka.info/u.asp), что позволяет быстро подготовить и организовать различные формы обучения на занятиях: наглядные демонстрации нового материала, интерактивные практические занятия по отработке умений и закрепления знаний. А так же использую на уроках наиболее популярные ЭОР:

[http://school-collection.edu.ru/catalog](http://school-collection.edu.ru/catalog/)

[http://www.edu.ru](http://www.edu.ru/)

[http://pedsovet.su/load](http://pedsovet.su/load/)

[www.mir-konkursov.ru](http://iachnik.ucoz.ru/publ/ispolzovanie_ehlektronno_obrazovatelnykh_resursov_v_uchebno_obrazovatelnom_processe_nachalnoj_shkoly/1-1-0-3)

<http://www.mat-reshka.com>

<http://baby.com.ua/igr.html>

<http://nsc.1september.ru>

<http://festival.1september.ru>

<http://www.solnyshko.ee>

Данная технология содействует:

- росту успеваемости учащихся по предмету;

- позволяет учащимся проявить себя в новой роли;

- способствует созданию ситуации успеха для каждого ученика;

- делает занятия интересными и развивает мотивацию;

- учащиеся начинают работать более творчески и становятся уверенными в себе.

Уроки с использованием ЭОР – это один из самых важных результатов инновационной работы в школе. Использование ЭОР позволяет  осуществить задуманное, сделать урок более результативным, чем при использовании традиционных методов.

Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования.