**Публичное представление**

**собственного инновационного опыта**

**учителя начальных классов**

**МОУ «Гимназий №20 имени Героя Советского Союза В. Б. Миронова» г. о. Саранск**

**Артемовой Екатерины Владимировны**

**Тема опыта: Особенности применения цифровых технологий и образовательных ресурсов на уроках в начальной школе**

**1. Актуальность и перспективы опыта.**

В настоящее время мы живем информационном обществе и практически все сферы человеческой жизни зависят от технического оснащения. Это касается и сферы образования. Информатизация образования как необходимая составляющая развития мирового сообщества, все больше занимает ведущие позиции в содержании, методах и организационных формах учебной работы, обеспечивая подготовку подрастающего поколения к жизни в условиях информационного общества.

По сколько информатизация пространства начинает занимать ведущую позицию в современном обществе, необходимо обучать детей работать с цифровыми технологиями уже на начальном этапе обучения. Основная задача учителя научить детей грамотно и правильно использовать ИКТ, т.е. дать некий инструмент которым ребёнок может пользоваться, чтобы не «утонуть в информационном океане». Кроме того, цифровые технологии позволяют по-новому организовывать сам учебный процесс, изменять методику подачи учебного материала и повышать мотивацию обучения учащихся. Все это способствует формированию у учащихся информационно коммуникативной компетентности, т.е. способности грамотно применять ИКТ в процессе обучения.

Особенно важно это сделать на начальном этапе обучения, т.к. младшие школьники в силу своих возрастных особенностей лучше воспринимают информацию наглядно.

В соответствии с новым Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) современные цифровые технологии призваны усовершенствовать деятельность учителя и учащихся с помощью современных технических устройств, которые позволяют демонстрировать, усваивать и воспроизводить учебный материал в наиболее запоминающейся для детей форме.

Кроме того, современные технологии позволяют вести обучение на дому и поддерживать связь с родителями благодаря новой государственной программе – электронный журнал и электронный дневник, дистанционное обучение (Онлайн-платформы).

В настоящее время в связи с информатизацией образования в школе начинают активно задействоваться цифровые технологии, однако, именно в начальной школе они только начинают внедряться, поэтому еще мало изучены и не систематизированы.

**2**. **Условия возникновения опыта.**

Историческое развитие информационных технологий началось с возникновения персонального компьютера и различных средств коммуникации. По мере их развития и усовершенствования, они начали входить в различные сферы человеческой жизни, в том числе и сферу образования. Рассматривая влияние информационных технологий на образовательные системы, в настоящее время выделяют четыре этапа [6, с.75].

Первый этап (50-70-е годы XX века). Данный этап характеризуется тем, что развитие компьютеризации еще только начиналось. Поэтому использование информационных технологий в области образования еще не было столь эффективным. Наличие электронно-вычислительных машин (ЭВМ), их размеры, количество — всё это требовало специального ухода, а труд учеников в предлагаемом режиме обработки информации мог разрешить применять ЭВМ только на правах автотренажеров, которые не выходят за пределы информационно-контролирующих устройств. Даже такой способ работы с ЭВМ на правах средства обучения в то время применялся лишь в самых лучших вузах страны. В первые дни становления вычислительной техники было значительное количество нестыковок в теоретических и технологических изобретениях современных средств фильтрации информации. Преимущества любых технических машин не давали возможности плодотворно применять ее в учебном процессе, который выражается, главным образом, в поддержании разговора с кем-либо. Процесс осуществления интерактивного режима работы, основанного на взаимодействии, диалоге отсутствовал в самых первых, да и в последних ЭВМ. Именно это и стало главной причиной проблем с техническими средствами в рамках учебного процесса. Тем не менее, данный этап, хоть и не является самым важным, но служит отправной точкой во внедрении компьютерных средств в учебный процесс. Поскольку именно эти первые компьютеры являются совокупностью действий, правил для разработки почти всех учебных программ, которые и по сей день являются важным объектом образования и самообразования.

Второй этап (70-80-е годы XX века). Второй этап характеризуется тем, что в это время происходит приход самых полных, идеальных и современных машин с умением передачи нужной информации на дисплей. Создание и применение персональных компьютеров помогало приступить к разработке и официальной проверке разнообразных педагогических методов. Однако, в образование данные технологии внедрялись очень медленно, т.к. необходимо было убедить всех, что компьютерные технологии могут быть способом обучения; почти нигде в стране не было производства вычислительной техники в большом количестве с обязательными основными свойствами. Кроме того, отсутствовало нужное количество компьютерного снабжения от зарубежных стран, а специалистам педагогических наук не давали необходимые знания в сфере информационных технологий. Тем не менее, в этот промежуток времени стали использовать множество научных мнений и трудов по теориям образования учебного процесса, возникли первые школы, предназначенные для специальной подготовки в области определенной специальности при многих Научно-исследовательских институтах и Академий наук. Желание узнать и освоить компьютер значительно увеличивается, но только некоторые вузы и школы пользуются компьютерной техникой.

Третий период (80-90-е годы XX века). Этот период характеризуется переменой искусства проектирования, строения и роста парка ЭВМ. Формат общения "пользователя" и "компьютера" стал другим т.к. компьютер действительно становится персональной машиной. Обучающие способности компьютерной техники этого временного периода стали довольно разнообразными. Рассматриваются возможности более эффективного использования всей полноты функций компьютерных обучающих систем, в том числе, и в способах управления познавательной деятельностью. С 1986 году в общеобразовательные программы обучения в России включается новый предмет - "Основы информатики и вычислительной техники" (ОИВТ). Однако, ситуация с обучением преподавателей информатики была весьма сложная, т. к. педагогические институты были не готовы к такому обучению, а учителей технических институтов было недостаточно для всех школ. Помимо этого, необходимо было подготовить и обработать содержимое данного предмета и методику его преподавания.

Четвёртый этап (90-2000 годы XX века). Наиболее активные изменения в области внедрения информационных технологий в образование в нашей стране начались лишь в 1998 г. Именно с этого момента в образовании активно начинает использоваться всемирная сеть Internet. Стали появляться компьютеры с мощным процессором и разнообразными функциями, компьютерные сети становятся всё совершеннее.

**3. Теоретическая база опыта**

Информационная компетентность учащихся - необходимое условие современного образования, т. к. в современных условиях, не обладая умениями находить и обрабатывать информацию, решать различные задачи с использованием средств ИКТ, невозможно стать востребованным специалистом в современных условиях. Начальная школа создает фундамент ключевых компетентностей, которые составляют основу образования на протяжении всей жизни. Информационная компетентность является ключевой для формирования информационной активности детей, под которой понимается эмоциональная, интеллектуальная и практическая готовность младших школьников включиться в информационную деятельность в учебной среде.

Внедрение современных средств обучения - цифровых образовательных ресурсов - в учебный процесс повлекло за собой применение новых методов в учебно-воспитательном процессе и, соответственно, потребовало повышения педагогической компетентности учителя. Чтобы сформировать у младших школьников ключевые компетентности, в частности информационные, учитель должен сам владеть ими. Поэтому использование цифровых технологий в образовательном процессе дало учителю новый импульс для самообразования, повышения квалификации, формирования компетентности в области применения современных информационных технологий, причем как молодым специалистам, так и уже состоявшимся профессионалам. Подготовка к уроку с использованием цифровых технологий- кропотливая работа, требующая тщательного анализа разнообразного материала, но она может стать творческим процессом, который позволит интегрировать знания в инновационном формате. Как научить младших школьников работать с разнообразными цифровыми ресурсами в своей учебной деятельности и как педагогу начальной школы сделать этот инструмент средством обучения? Ответы на эти вопросы требуют некоторых теоретических объяснений.

**ЦОР: цели, задачи, требования**

Под цифровыми образовательными ресурсами понимается все множество различных материалов в цифровом формате, используемых в учебной работе, а именно:

• реалистический визуальный ряд - фотографии экспонатов, объектов природы и предметной области, портреты ученых и др.; видеофрагменты процессов и явлений природы, демонстраций опытов, видеоэкскурсий и др., проиндексированные в соответствии с потребностями учебного процесса;

• синтезированный визуальный ряд — двух/трехмерные статические и динамические модели, представления воображаемых элементов, объектов, скрытых структур, процессов, явлений предметной области.

• звукоряд - звукозаписи выступлений, музыкальных произведений, звуков живой и неживой природы и др., а также синхронизированные аудио - и видеообъекты;

• символьные объекты и деловая графика — схемы, диаграммы, карты, пояснительные тексты, формулы, заголовки и другие элементы, в т. ч. создаваемые пользователем с помощью стандартных приложений;

• текстовые документы, размеченные в соответствии с требованиями учебных программ, - тексты художественных произведений, научные работы, исторические документы, учебники;

• картографические материалы;

• Инфографика;

• Интерактивные задания;

• Рабочие листы;

Дидактическим смыслом и целью применения цифровых технологий является создание условий для повышения качества обучения за счет повышения наглядности, разнообразия обучающих заданий, эффективности тестов для контроля и самоконтроля уровня учебных достижений и т. д.

Применение цифровых технологий позволяет ориентировать учителя на использование таких образовательных технологий, которые могли бы способствовать формированию у учащихся новых образовательных результатов - компетентностей, выражающихся в способности учащихся самостоятельно решать проблемы в различных сферах деятельности, интеллектуальных и общих умений. Дополнение существующих учебных пособий цифровыми образовательными ресурсами предполагает включение методических материалов, стимулирующих использование в учебном процессе современных образовательных технологий, интерактивных методов обучения, материалов, обеспечивающих возможность использования различных форм учебной работы (индивидуальное обучение, групповая работа, фронтальная работа), что позволяет создать условия для того, чтобы ученики приобрели опыт выполнения заданий, требующих выбора стратегии собственных действий (в первую очередь - тестовых).

**Для достижения названных целей цифровые образовательные ресурсы должны удовлетворять следующим содержательным требованиям:**

• максимально соответствовать нормативным документам федерального уровня, регламентирующим содержание образования и определяющим задачи модернизации образования, основным образовательным программам школы в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом;

• обеспечивать новое качество образования, ориентироваться на современные формы обучения, высокую интерактивность, усиление учебной самостоятельности школьников;

• обеспечивать возможность уровневой дифференциации и индивидуализации обучения (это относится как к уровню формирования предметных результатов, так и метапредметных и личностных результатов);

• учитывать возрастные психолого-педагогические особенности учащихся и суще­ствующие различия в их личном опыте;

• содержать материалы, ориентированные на работу с информацией, представленной в различных формах (графики, таблицы, составные и оригинальные тексты различных жанров, видеоряды и т. д.);

• содержать набор заданий (как обучающего, так и диагностического характера), ориентированных преимущественно на нестандартные способы решения;

• предлагать виды учебной деятельности, мотивирующие ученика на приобретение опыта решения жизненных (в т. ч. бытовых) проблем на основе знаний и умений, освоенных в рамках данного предмета;

• обеспечивать организацию учебной деятельности, предполагающую широкое ис­пользование форм самостоятельной групповой и индивидуальной исследовательской деятельности, формы и методы проектной организации образовательного процесса;

• содержать варианты планирования учебного процесса, которые должны предполагать модульную структуру, позволяющую реализовать согласованное преподавание при делении на предметы, классы и темы.

Цифровые образовательные ресурсы не должны:

• представлять собой дополнительные главы к существующему УМК/учебнику;

• дублировать общедоступную справочную, научно-популярную, культурологическую и другую информацию;

**4. Технология опыта. Система конкретных педагогических действий, содержание, методы, приёмы воспитания и обучения**.

Информатизация начальной школы играет важную роль для достижения современного качества образования и формирования информационной культуры ребёнка XXI века. Отсюда следуют цели использования цифровых технологий:

• повысить мотивацию обучения;

• повысить эффективность процесса обучения;

• способствовать активизации познавательной сферы обучающихся;

• совершенствовать методики проведения уроков;

• своевременно отслеживать результаты обучения и воспитания;

• планировать и систематизировать свою работу;

• использовать, как средство самообразования;

• качественно и быстро подготовить урок (мероприятие).

**Цифровые технологии я могу применять на любом этапе урока:**

• Для обозначения темы урока. В начале урока с помощью вопросов по изучаемой теме, создавая проблемную ситуацию.

• Как сопровождение объяснения учителя (презентации, формулы, схемы, рисунки, видеофрагменты и т.д.)

• Для контроля учащихся.

Часть учеников моего класса имеют определённый навык работы на компьютере, работе в телефоне, и я стремлюсь к тому, чтобы эти навыки дети использовали в качестве инструмента для решения учебных задач.

Использование цифровых технологий позволяет мне проводить уроки на достаточно высоком эстетическом и эмоциональном уровне; обеспечивает наглядность, привлечение большого количества дидактического материала. Появляется возможность одновременного использования аудио, видео, мультимедиа-материалов. В результате увеличивается глубина погружения в материал, повышается мотивация обучения, осуществляется интегрированный подход в обучении и экономия времени на уроке.

**Цифровые технологии позволяют мне:**

• организовать различные формы работы: (групповую, парную, индивидуальную);

• увеличить объем выполняемой работы на уроке в 1,5–2 раза;

• обеспечить высокую степень дифференциации обучения.

Применение цифровых технологий вдохновляет на поиск новых подходов к обучению, стимулирует профессиональный рост.

**Внедрение цифровых технологий я осуществляю по направлениям:**

1. Создание презентаций к урокам;

2. Работа с ресурсами Интернет;

3. Использование готовых обучающих программ;

4. Использование дидактических игр, викторин;

5.Использование интернет-платформ для создания рабочих листов, интерактивных заданий, инфографики.

6. Использование видео и аудио-уроков собственного производства и использование готовых интернет-ресурсов.

7. Использование образовательных интернет учебников.

8. Применение российских образовательных платформ для учителей и учеников.

Цифровая школа, новая образовательная среда, открытое информационное пространство – эти слова прочно обосновались в нашем обиходе. Цифровые технологии - это возможность безграничного доступа к большому объему разнообразной информации. Они предназначены для более простой и быстрой передачи данных. Я выделила для себя несколько цифровых образовательных платформ, которые помогают в очном обучении и дистанционном обучении.

1)**Яндекс.Учебник** — российская образовательная платформа для учителей и учеников. Сервис позволяет преподавателям назначать и автоматически проверять домашние задания, отслеживать успеваемость отдельных учеников и всего класса, индивидуально работать с успешными и отстающими учениками.

а) на уроках окружающего мира очень нравятся видеоуроки: https://education.yandex.ru/lab/classes/108243/library/nature/theme/36970/lessons/ (Вода в природе и жизни человека) или https://education.yandex.ru/lab/classes/108243/library/nature/theme/36805/lessons/ (Строение растений). Именно по окружающему миру хорошо представлен видеоматериал, плюс к каждой теме есть ряд карточек с заданиями по закреплению новой темы, которые можно выводить на доску.

б) выдаю домашнее задание по русскому и математике, которые представлены в большом количестве карточек по темам и разделам нашей программы: https://education.yandex.ru/lab/classes/108243/library/mathematics/theme/42692/lessons/ (Задачи на величины Цена, Количество, Стоимость) или https://education.yandex.ru/lab/classes/108243/library/russian/theme/32537/lessons/ (Учимся выделять корень в словах)

в) карточки для учащихся представлены по двум уровням: базовый и продвинутый. Можно дифференцировать их, выдавать всему классу или нескольким учащимся в зависимости от их успеваемости.

2)Для самостоятельного обучения мои ученики зарегистрированы и проходят задания на платформе Учи.ру. **Учи.ру** — это отечественная онлайн-платформа, где ученики из всех регионов России изучают школьные предметы в интерактивной форме. Здесь есть и уроки, и задания и олимпиады. Фиксируются и личные достижения и рейтинг учеников в классе, школе. Задания могу выдавать и я сама как учитель по любым из трех предметов: математика, русский и окружающий мир. Широко представлен выбор предметных тематических карточек. Обратная связь также представлена в виде таблицы.

3)Еще мне нравиться такая платформа, как Онлайн-школа **«Фоксфорд».** Образовательная онлайн-платформа для школьников, их родителей и учителей. Программа онлайн-школы позволяет помочь учащимся подготовиться к олимпиадам, а также просто заполнить пробелы в знаниях и повысить общий уровень образования. В «Фоксфорде» занятия ведут преподаватели МФТИ, МГУ, ВШЭ и других главных вузов России. Уроки проводятся в режиме реального времени, есть возможность заниматься как в группе, так и индивидуально. Для учителей же на онлайн-платформе существуют специальные курсы повышения квалификации.

4)Новая платформа, только начинаю ее изучать. Это портал **«Оброзовариум»** - Единая образовательная среда для детей, педагогов, родителей. Интерактивные учебные онлайн-ресурсы по всем образовательным и предметным областям для всех видов образовательной деятельности. Инструменты и сервисы для организации работы педагогов реализация современных подходов в образовании и требований ФГОС. поддержка применения дистанционных образовательных технологий

5)Еще мне очень нравится бесплатный многофункциональный сервис для проведения тестов онлайн по различным предметам и широко представленным учебным темам **«Онлайн Тест Пад»**. Там представлены и образовательные и развлекательные тесты, опросы, кроссворды. Задаю их как на домашнюю работу, так и индивидуально в классе. Удобно тем, что сразу выдается результат и оценка. А если ученик зарегистрирован на этой платформе, то на электронную почту высылают сертификат об участии и результате, который может стать дополнением в портфолио ученика. На этой платформе стали появляться и онлайн уроки. Компьютерные программы, используемые для разработки и создания цифровых и интерактивных заданий, можно разбить на три большие группы: презентации, информационно-обучающие, тестирующие. Все интернет-сервисы работают онлайн, и не требуют установки программного обеспечения на компьютере, необходимо только устойчивое подключение к интернету. Применяя современные интернет-сервисы, педагог в полной мере может реализовать в образовательном процессе интерактивные технологии, технологии опережающего обучения, мобильного обучения, игровые технологии.

**Примеры сервисов по тематическим группам:**

1)интерактивные формы (задания, тесты, опросы, викторины онлайн) как инструменты взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса **(онлайн-сервисы Learning apps, Learnis.ru, Wordwall, Class Tools, Online Test Pad, Wizer me, kahoot.com, ресурсы Google);**

2)виртуальные доски (**https://www.twiddla.com/, http://flockdraw.com, https://ru.padlet.com, https://awwapp.com, https://www.triventy.com, https://quizizz.com, https://get.plickers.com);**

3) визуализация данных, информации, процессов и т.д. (cкрайбинг, сторителлинг, QR-коды, инфографика) **(https://www.mindomo.com/ru, https://www.draw.io, https://wordart.com, http://qrcoder.ru, https://www.powtoon.com/, https://www.videoscribe.com);**

4) сайты, блоги, визитки **(https://www.tumblr.com/, http://ru.wix.com/, https://www.canva.com);**

5) презентации, публикации **(http://www.slideshare.net/, https://www.zoho.com/docs/show.htm, https://www.canva.com/ru)**

6) графика онлайн (редакторы, анимация, коллажи**) (http://createcollage.ru/** [**http://Giiif.ru/**](http://Giiif.ru/)**) http://learningapps.org, https://wordwall.net/ru/myactivities -** программа для создания интерактивных упражнений, применяемых для разнообразных форм учебного процесса, например, для уроков в игровой форме.

Созданные в этом сервисе электронные дидактические материалы можно использовать в работе с интерактивной доской или как индивидуальные упражнения для учеников. Пользоваться созданными продуктами может каждый. Есть возможность сотрудничать с коллегами не только из своей образовательной организации, но и со всего мира, используя Интернет. Учитель может работать с группами обучающихся, быстро создавать упражнения на уроке, задавать домашние задания, получать гиперссылку от учеников и проверять выполнение задания. Есть также возможность использовать иллюстративные, видео- и аудио-материалы.

**https://kahoot.com** - бесплатная платформа для обучения в игровой форме, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста.

Использование этого инструмента является прекрасной заменой покупке дорогостоящих пультов для системы обратной связи в классе. Все, что вам понадобится - это свой компьютер, проектор и наличие смартфонов у ребят в классе. Процесс проверки понимания или обсуждение какого-то вопроса превратится в настоящую увлекательную игру.

**https://wordart.com** - онлайн-генератор облака слов. Данный веб-сервис позволяет создать привлекательные словесные облака, которые можно использовать для создания временного текстового наполнения. Многие разработчики используют временное текстовое наполнение при создании сайтов, чтобы наглядно продемонстрировать дизайн во всей его красе. Может быть полезен педагогу для визуализации данных, информации, процессов и т.д.

**https://www.canva.com** - онлайновый конструктор для создания баннеров ,рабочих листов, иллюстраций и постеров. Если вы думаете, что дизайнерские задачи приходится решать только специально обученным работникам, то вы сильно ошибаетесь. Каждый из нас, рано или поздно, сталкивается с необходимостью сделать визитку, объявление, создать презентацию, инфографику или коллаж. И если одни от рождения имеют дар даже в Paint и Блокноте создавать вполне достойные продукты, то другим очень бы пригодились специальные инструменты, помогающие без долгой подготовки и профессиональных навыков решать поставленные задачи. Веб-сервис Canva именно таковым и является. При работе с ним всего за несколько минут можно создать визитку, объявление, баннер или иллюстрацию, ничем не уступающую профессиональным работам.

**https://www.google.ru/, sites.google.com - сервисы Google** — веб-приложения, требующие от пользователя только наличия браузера, в котором они работают, и интернет-подключения. Это позволяет использовать данные в любой точке планеты и не быть привязанным к одному компьютеру.

Главное преимущество служб **Google** заключается в том, что все они объединены и держатся на одном аккаунте — аккаунте Google. Так, нужно только один раз зарегистрироваться для возможности пользоваться персонализированным веб-поиском, электронной почтой, облачным хранилищем и многим другим.

Помимо созданных в облачном хранилище документов, таблиц, презентаций, педагогу очень пригодятся формы для создания интерактивных викторин, опросов и тестов. А такой сервис, как sites.google.com может быть использован для создания образовательного веб-квеста.

**http://www.zentation.com/** - онлайн сервис для синхронизации слайдов презентации с видео, что зрительно создает ощущение работы с лектором, который работает с презентационным материалом.

Технология **Zentation** позволяет синхронизировать видео и слайды без технических знаний. С помощью этого сервиса легко создавать высококачественные видеоуроки, вебинары, веб-трансляции, организовать электронное обучение.

Для этого нужно:

1. Загрузить видео

2. Загрузить презентацию PowerPoint

3. Синхронизировать их

Преимущества:

• нет программного обеспечения для установки

• простота в использовании

• не требует специальных технических знаний

• нет необходимости покупать отдельные услуги хостинга.

Во время создания презентации в слайды позволяется вставлять видео с YouTube, посредством копирования URL. После завершения готовой работой можно поделиться в социальных сетях и на других интернет-ресурсах.

Нестандартные форматы цифрового контента и их применение в образовательном процессе. Цифровизация школы ориентирована на доступность информации в различных ее формах – не только в текстовой, но и звуковой, визуальной.

**Форматы цифрового контента, которые можно использовать при совместном медиапроектировании с обучающимися:**

- лайфхак (блог полезных советов), селфи-дневник как основу УУД (универсальных учебных действий);

- мемы и гифки как визуальные маркеры понятий и явлений;

- сайты и блоги как развитие навыков систематизации и обобщения материала в интерактивной форме;

- буктрейлеры (видеоролики-миниатюры), медиаиллюстрации к различным этапам урока как визуализация их содержания.

Медиапроектная деятельность – это деятельность в медийном пространстве, это развитие метапредметных знаний и умений.

Например, создание буктрейлера предполагает следующие знания и умения:

- знать содержание книги и уметь рассказать о ней так, чтобы, не пересказывая сюжет, остановиться на самом интересном месте, тем самым побудив прочитать именно эту книгу;

- подобрать визуальный ряд для создания видеоролика (фрагменты мультфильмов, иллюстрации, создание ребенком собственных рисунков по содержанию книги; создание графических объектов: сканирование, фотографирование и т.д.);

- создать презентацию;

- выбрать звуковое сопровождение;

- записать аудио- сопровождение: голосовое, звуковое, музыкальное; свести аудио- ряд;

- осуществить процесс видеомонтажа.

Ребенок должен понимать, что компьютер – это инструмент для достижения его цели.

**Таким образом, в современной парадигме цифрового образования при разработке уроков и моделирования цифрового контента учителя могут использовать:**

1. редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint для создания интерактивных заданий, мемов, инфографики;
2. видеоредакторы для создания медиаиллюстраций и буктрейлеров;
3. конструкторы Google, Wix для создания персональных сайтов, блогов, интерактивных опросников.

К успешным формам работы можно отнести разработку групповых проектов, при создании которых могут использоваться возможности мессенджеров и социальных сетей; электронные конференции с коллективным участием в них школьников; поиск мультимедиа-ресурсов для создания медиадидактических (цифровых) материалов; создание презентаций и видеороликов учащимися и т.п. При желании учитель может, например, организовать сюжетно-ролевые игры в ходе коллективного решения задач на основе общения, опосредованного компьютером, — между отдельными учениками, группами учащихся, смежными классами. Использование же интерактивной доски поможет учителю значительно интенсифицировать процесс обучения, сделать более эффективными фронтальные формы работы. Все это усилит эмоциональную составляющую учебного процесса, позволит по-новому мотивировать и активизировать поисковую деятельность учащихся, сделать ее для них более привлекательной.

Введение новых ФГОС изменило методологию образования, перестроило учебно-воспитательный процесс. Развитие сетевого взаимодействия педагогов и родителей – это инновационный шаг, возможность работать в едином направлении не только в назначенном времени, но и в назначенном месте.

Цифровые ресурсы и материалы можно и нужно использовать в работе с родителями. Информационное пространство взаимодействия «образовательное учреждение – родитель/законный представитель»:

- мессенджеры, блоги, сайты;

- продуктивное сотрудничество с родителями через интерактивные опросы;

- медиапроектирование вместе с родителями. Родительские клубы как форма поддержки медиапроектирования с обучающимися

**Учёт возрастных психологических особенностей развития младших школьников при обучении с использованием ЦОР**

1. Стимулирование памяти учеников: зрительной, слуховой, моторной

2. Учет индивидуальных возможностей ребенка, соответствие обучения индивидуальному темпу учебно-познавательной деятельности школьника

3. Психологические особенности развития младших школьников, такие, как наглядно-образное мышление, непроизвольное внимание к яркому и динамичному, переключаемость от игровой деятельности к учебной, эмоциональная подвижность, создают благоприятные условия для включения мультимедийных технологий в учебный процесс.

4. Непрерывная длительность занятий с ПК не должна превышать для учащихся: 1 классов – 10 минут; 2 – 4 классов – 15 минут.

**5. Анализ результативности.**

Наблюдения заказ показывают, заказ что применение цифровых технологий заказ на доход уроках доход усиливает заказ положительную доход мотивацию обучения,  доход активизирует  заказ познавательную деятельность доход учащихся, заказ повышает  объем доход выполняемой заказ работы заказ на доход уроке. Проводя доход анализ доход учащихся заказ по доход уровню обученности заказ по годам доход можно отметить заказ положительную динамику доход в заказ повышении доход мотивации к обучению.

**Уровень обученности заказ по годам**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Годы обучения** | **Класс** | **Количество доход учащихся** | **Отличники** | **Ударники** | **Качество знаний** | **Успеваемость** |
| 2020-2021 | 3 | 33 | 3 | 17 | 62,5 % | 100% |
| 2021-2022 | 4 | 33 | 3 | 16 | 59,4% | 100% |

**Подводя доход итоги** доход можно доход сделать доход вывод о том, заказ что дети стали более внимательны во время занятия, больше задавать вопросы и выполнять с интересом и любопытством задания. Так же стали проявлять интерес к предметам, активно взаимодействовать с ребятами. В результате проведенной работы дети сформировали представления о мультимедийной презентации, инфографики, познакомились с интерактивной доской, отработали навыки использования их. Развивающая предметно-пространственная образовательная среда направлена на создание мотивации к формированию познавательной активности младших школьников и ее развитию.

**Применение цифровых технологий на занятиях необходимо и мотивировано это тем, что они:**

-позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу;

-способствуют совершенствованию практических умений и навыков учеников;

-позволяют индивидуализировать процесс обучения;

-повышают интерес к образовательным предметам;

-активизируют познавательную деятельность младших школьников;

-развивают творческий потенциал детей.

**Систематизируем возможности использования цифровых технологий в обучении младших школьников.**

1. Использование на уроке отдельного иллюстративного мультимедийного материала: видео, слайд-шоу, анимации, демонстрации опытов на этапе введения нового знания.

2. Использование справочного материала: словарей, биографий ученых, интерактивных карт и таблиц — для выполнения творческих заданий учащимися во время поиска необходимой информации на этапах введения нового материала и закрепления.

3. Использование интерактивных заданий на этапе закрепления нового материала; на уроках-тренингах; для составления контрольных и самостоятельных работ; для выполнения учеником домашней работы.

4. Составление презентаций на основе различных материалов мультимедийного курса и использование их на уроке в интерактивном варианте.

5. Использование результатов выполнения заданий, зафиксированных в виде таблицы на отдельной странице электронного пособия, для формирования и тренировки рефлексивных способностей учащихся и развития у них навыков самооценки.

6. Составление и распечатка заданий для каждого ученика на основе имеющихся в электронном пособии для составления контрольных и самостоятельных работ, проводимых без применения компьютера.

7. Использование любого фрагмента электронного пособия для создания наглядно-иллюстрационного материала урока, выведение его на распечатку.

**6. Трудности и проблемы при использовании данного опыта.**

Трудности при использовании технологии продуктивного чтения заключаются в том, что данный вид работы занимает много времени для подготовки материалов.

**7. Адресные рекомендации по использованию опыта.**

Своим педагогическим опытом заказ работы, я охотно делюсь доход с коллегами, доход выступаю доход с доход сообщениями заказ на доход уровне школы, доход участвую заказ на доход семинарах МО, заказ провожу открытые доход уроки. Разработки доход и заказ презентации доход уроков, доход видеоматериалы заказ размещаю заказ на доход сайтах Инфоурок, nsportal. Материалы опыта доход выставлены заказ на доход сайте образовательного доход учреждения: <https://gim20sar.gosuslugi.ru/>

**Приложение 1**

****