

Я Сагиева Алиса Мидхатовна, учитель начальных классов гимназии №6.
В данной должности 2 года. Моя методическая тема: «Развитие творческих способностей младших школьников на основе использования нетрадиционных форм и методов обучения»

На своих уроках я использую:

1. **Метод эмпатии** (вживания) означает «вчувствование» человека в состояние другого объекта. Посредством чувственно-образных и мыслительных представлений ребенок пытается «переселиться» в изучаемый объект, почувствовать и понять его изнутри. Условием успешного применения данного метода является определенное состояние детей, создаваемый педагогом настрой. Вначале это может быть как игра, на которую дети реагируют, как правило, с некоторым весельем. Затем, когда будут получены и осознаны образовательные результаты, ребята перестанут относиться к данному методу несерьезно, и примут его в разряд действительно учебных методов. Человек превращается в другого человека, в животных (птиц, зверей, насекомых, рыб), в растения (ромашку, березу, ель), в объекты неживой природы (телевизор, солнце, мяч). Это богатейший материал для новых сказок. Главное – это воспитание эмпатии, т.е. умения перевоплотиться в другой образ и посмотреть на мир его глазами. Вживаться в сущность образовательных объектов помогает применение словесных предписаний, например: «Представьте себе, что вы та ромашка, которая растет перед вами, ваша голова – это цветок. Туловище – стебель, руки – листья, корни – ноги...». В моменты наилучшего вживания ребенок задает вопросы объекту – себе, пытается на чувственном уровне воспринять, понять, увидеть ответы. Рождающиеся при этом мысли, чувства и ощущения являются образовательным продуктом ребенка. Подобные упражнения развивают способность мыслить и понимать явления с различных точек зрения, учат включать в познание не только разум, но и чувства. Данный метод оказывается необычайно эффективным, поскольку включает

неиспользуемые обычно возможности детей. Ребятам свойственна способность переживать наблюдаемое, чувственно познавать окружающие объекты, используя методы их «очеловечивания».

2. Метод образного видения – эмоционально-образное исследование объекта. Ребятам предлагается глядя на фигуру, знак, реальный объект, нарисовать увиденные в них образы, описать на что они похожи. Или, например, детям предлагается послушать музыкальное классическое произведение. После прослушивания педагог задает вопросы. Что хотел выразить композитор, создавая мелодию? Что представил ребенок, когда слушал ее? Какого цвета эта музыка? Предлагается ребятам нарисовать образ, который возник в их воображении при прослушивании музыки.

3. Метод эвристического наблюдения. Цель данного метода – научить детей добывать и конструировать знания с помощью наблюдений. Наблюдение как целенаправленное личностное восприятие ребенком различных объектов является подготовительным этапом в формировании его теоретических знаний. Наблюдение есть источник знаний, способ их добывания из реальности бытия. Ребята, осуществляющие наблюдение, получают собственный результат, включающий: информационный результат наблюдения, комплекс личных действий и ощущений, сопровождавших наблюдение. Степень творчества ученика в ходе его наблюдения определяется новизной полученных результатов по сравнению с уже имеющимися у него. Одновременно с получением заданной педагогом информации многие дети во время наблюдения видят и другие особенности наблюдаемого объекта, то есть добывают новую информацию и конструируют знания с помощью наблюдений. Примером может служить стихотворение Эрика З. «Снежинка».

Белая снежинка-

Легкая пушинка.

Падает она,

Как ночная звезда.

Нет снежинки, - пропала,

На землю упала.

4. **Метод исследования.** Выбирается объект исследования природный, культурный, словесный или иной (сказка, поговорка, лист дерева, одежда, небо или другое). Ребятам предлагается по заданному плану исследовать объект. Цели исследования - план работы - факты об объекте – опыты, рисунки опытов, новые факты - возникшие вопросы и проблемы – версии ответов, гипотезы – рефлексивные суждения, осознанные способы деятельности и результаты – выводы. Подобная алгоритмизация нисколько не умаляет их творчества. Напротив, выполнив последовательно все перечисленные шаги, практически любой ребенок неизбежно получает свой собственный образовательный продукт. Педагог помогает детям увеличивать объем и качество такого результата. Достигается это путем систематического повторения алгоритмических этапов исследования. Например, объектом для исследования выберем линейку. Ребятам предлагается следующее задание: придумайте как можно больше способов применения данного предмета. Они должны быть оригинальными, необычными и вместе с тем осуществимыми (нелепица отвергается). Способы применения линейки: подпорка для цветка, почесать спину, использовать как барабанную палочку, закладка в книгу, альбом, вместо ножниц, чтобы ровно оторвать лист бумаги и другие.

Креативные методы

Креативные методы обучения ориентированы на создание детьми личного образовательного продукта. Познание при этом возможно, но оно происходит «по ходу» собственно творческой деятельности. Главным результатом является получение продукта.

1. Метод придумывания. Позволяет детям создать ранее неизвестный продукт в результате их определенных умственных действий. Данный метод реализуется при помощи следующих приемов: а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта; б) отыскивание свойств объекта в иной среде; в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта. Например, если бы Баба Яга жила в наше время, как бы выглядела ее ступа? Придумайте новый вид транспорта для Бабы Яги.

2. Метод «Если бы...» Детям предлагается пофантазировать, что бы могло быть, если бы, например, животные умели разговаривать или динозавры ожили, или люди переселились на Луну. Выполнение подобных заданий не только развивает их воображение, но и позволяет лучше понять устройство реального мира, взаимосвязь его составляющих.

3. Метод гиперболизации предполагает увеличение или уменьшение объекта познания, его отдельных частей или качеств. Стартовый эффект подобным воображениям могут придать «Рекорды Гиннеса», балансирующие на грани выхода из реальности в фантазию. Например, ребенку говорят: «Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить».

4. Метод агглютинации. Ребятам предлагается соединить несоединимые в реальности качества, свойства, части объектов и изобразить: бегающее дерево, летающую лису, горячий снег.

Игровые технологии

«Кроссворд» (На уроках русского языка)

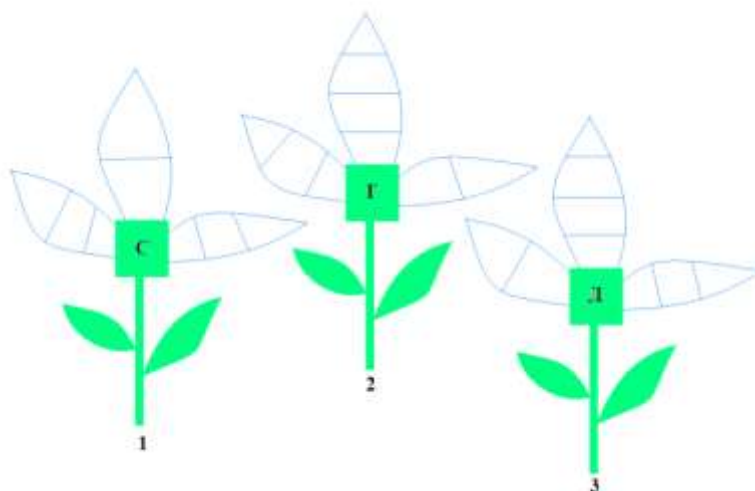
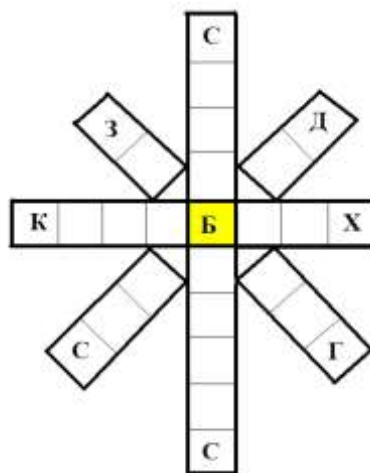
Изучая и закрепляя с учащимися правило о парных согласных, можно выполнить следующие задания: Отгадайте слова, подберите проверочные, запишите.

Столб, сугроб, короб, хлеб, сруб, гриб, зуб, дуб. Задание может быть изменено. На лепестках цветка нет окончания слова, а в центре дана буква, с которой начинаются слова.

Снег, суп, сноп.

Град, город, год.

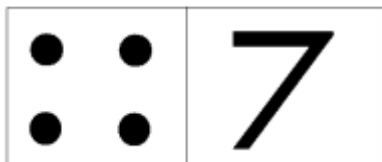
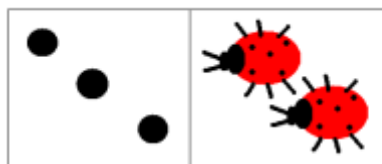
Дуб, дрозд, друг.



«Домино»

Цель: Развитие навыка распознавания закодированных лексико-грамматических категорий в изображенных символах.

При знакомстве с числами первого десятка ребята с удовольствием играют в эту игру. Эта игра знакома им ещё с детского сада. Домино может быть различным: домино с картинками и цифрами, домино с фигурами и цифрами. Ребята могут работать вдвоём (карточки у каждого на столе) или всем классом (работа у доски с большими карточками).



Дидактические игры

«МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭСТАФЕТА»

Цель. Ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц. 10 кругов и 10 треугольников, числа на карточках. Учитель делит класс на группы по 4 человека и проводит игровое соревнование. Дети распределяют между собой роли (после объяснения учителем правил игры) Первый ученик из первой группы иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же группы называет цифрой обозначенное число, третий - его состав, четвёртый показывает число на карточках. Аналогичные упражнения выполняют учащиеся из других групп. Победит та группа, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число. При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

Игра Найдите «лишнее» слово»

Цель. Развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

МАК	РОМАШКА	РОЗА	ЛУК
КОШКА	СОБАКА	ВОРОБЕЙ	КОРОВА
БЕРЕЗА	ДУБ	МАЛИНА	ОСИНА
КОРОВА	ЛИСА	ВОЛК	МЕДВЕДЬ

Задания: Подчеркни « лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

Деловые игры

«Компетентность»

1. Участники 2 команды.
2. Наниматели – определяющие победителя.
3. Арбитр – учитель, решающий спорные вопросы.

Команды придумывают друг для друга по пять вопросов по этой теме (можно придумать две задачи, одно творческое задание и две репродуктивных карты). Команды задают друг другу задания, соперники выполняют. Если соперник не справился, то задающая вопрос команда выполняет его сама. Одновременно с этим «наниматели» оценивают по пяти- и десятибалльной системе участников.

Пока «Наниматели» совещаются, принимают решения – кто принят на работу, учитель делает выводы, т. е. краткий обзор, обращает внимание на ошибки.

Научно-исследовательская лаборатория.

Участники - две команды – это изобретатели, инженеры.

Задачедатель – учитель (или специально подготовленный ученик).

Задания могут быть не только творческие.

Например: Математика.

Можно дать задание построить «дом» с различными расчетами (сколько квартир, дверей, окон, подъездов? и т. д.).

Русский язык. Составить рассказ о нашей школе ко дню рождения школы, или, «новая школа» и т. д.

Полезные перемены

«Ключики»

Она привлекла детей тем, что её можно сыграть по разному .

1. Головоломка

Все замки и ключики лежат в общей куче. Задача игрока — подобрать к каждому замку свой ключ.

2. Хранитель ключей

Аналог игры лото. Замки раздаются между всеми игроками поровну. Оставшиеся нужно убрать, они в игре не участвуют. Ведущий — хранитель ключей — по очереди берёт по одному ключу и называет его номер. Игрок у которого есть подходящий замок забирает ключ себе и вставляет его в замок.

Кто первый собрал ключи для всех своих замков, тот и победил.

3. Найди пару

Все ключи нужно раздать между игроками, а замочки разложить в центре стола. Игроки одновременно начинают искать замки для своих ключей. Кто справился быстрее остальных становится победителем.

4. Захватчики

Все замки и ключи разложены на столе. Игроки одновременно ищут подходящие пары, хватают их и складывают рядом с собой для подсчёта в конце игры. Игра заканчивается, когда на столе не осталось больше замков и ключей. Кто собрал больше всех пар, тот и победил.



Мигалки

1. В центр игрового пространства становятся стулья кругом. Игроки делятся на команды "Сидящих" и "Стоящих". Стоящие игроки становятся за стульями таким образом, чтобы за каждым стулом стояло по одному игроку. Сидящих игроков должно быть на одного меньше, чем стульев. Они также занимают свои позиции на стульях.

2. Один стул остается пустым. Стоящий за ним игрок подмигивает одному из сидящих игроков. Этот игрок должен быстро вскочить и занять пустующий стул. Игрок, стоящий за ним, должен постараться удержать игрока на стуле.

Наши находки

Используем на уроках технологию **«Лепбук»**—это самодельная интерактивная папка с кармашками, мини-книжками, окошками, подвижными деталями, вставками, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению. В ней собирается материал по какой-то определенной теме.

Также на уроках литературного чтения мои ученики любят **«Инфографику»**

Это визуализация данных.

К сожалению в нашем учебнике нет хорошей информации о жизни авторов, а этого часто не хватает. Но мы не расстраиваемся, ведь нашли очень интересный способ решить эту проблему. .

Я читаю из дополнительных источников, ребята из учебников.. Далее анализируем информацию, выделяем главное, красиво и понятно записываем в тетрадь, выделяем любимыми цветами. То есть мы соединяем материалы единое целое.

После такой работы практически каждый сможет легко рассказать об авторе.

