**Эффективные методы, приёмы и технологии, реализуемые на уроках.**

 Особенность федеральных государственных образовательных стандартов общего образования - их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности.

Поэтому, поставленная задача требует внедрение в современную школу системно-деятельностного подхода к организации образовательного процесса. Также в целом изменяются своей и технологии обучения.

Наиболее актуальны такие технологии обучения:

•Информационно – коммуникационная технология

 •Технология развития критического мышления

 •Проектная технология

 •Технология по вопросам развивающего обучения

 •Здоровьесберегающие технологии

 •Технология проблемного обучения на уроках

 •Игровые технологии

 •Модульная проектная технология

 •Технология мастерских

 •Кейс – технология

 •Технология интегрированного обучения

 •Педагогика сотрудничества

 •Технологии уровневой дифференциации

 •Групповые технологии.

 •Технологии классно-урочной системы

 В своей работе я использую т такие технологии:

**Технология критического мышления**.

 Критическое мышление – тип мышления, который помогает критически относиться к любым утверждениям.

**Традиционные технологии-** технологии, построенные на объяснительно-иллюстративном способе работы обучения. При использовании на уроке данной технологии учитель основное внимание отводит изложению новому материалу.

 **Игровые технологии.** Игра обучения является самым древним приёмом обучения. Игровые формы обучения на уроке - эффективная организация взаимодействия педагога и учащихся. Игра- творчество, труд. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно.

 Реализация игровых приёмов происходит методом по следующим направлениям:

 -дидактическая цель коррекции игровой задачи;

 - учебная деятельность учащихся подчиняется правилам развития игры;

 - учебный материал используется в качестве обучения средства игры;

 - успешность выполнения задания дидактического обучения связывается с игровым результатом.

 **Метод проектов** является принципиально новым в мировой педагогике. Он в целом возник в самом начале ХХ века. Но суть его остаётся на уроках прежней - стимулировать интерес ребят.

**Метод обучения в сотрудничестве** - метод, подхода основанный на коллективном способе обучения. Обучение которыми осуществляется путём проекта. При этом особое внимание обращается широко на варианты ученика.

**Дифференцированный подход в** обучении позволяют лучше учиться, способствует только осуществлению личностного развития потенциала учащихся.

 Основная задача контроля дифференцированной организации учебной деятельности процесса заключается в раскрытии процесса индивидуальности. Дифференцированное обучение сводится к выявлению развитию способностей необычных ученикам

**Тестовые технологии** начинаю применять с 5 класса.

 В настоящее время для реализации  целей используются **информационные технологии** – технологии парадигмы с использованием задания компьютера и других главных технических средств. Обучающие игровые программы и компьютерные модели

 Дифференцированный подход к обучению также может быть реализован с использованием современных информационных технологий и мультимедийных проектов. Учитель формулирует тему проекта с учётом индивидуальных интересов и возможностей ученика, поощряя его к творческому труду. В этом случае ученик имеет возможность реализовать свой творческий потенциал, самостоятельно выбирая форму представления материала, способ и последовательность его изложения.

 Компьютерное тестирование, как и любое тестирование, также даёт возможность индивидуализировать и дифференцировать задания путём разноуровневых вопросов. К тому же тесты на компьютере позволяют вернуться к неотработанным вопросам и сделать работу над ошибками.

 Метод проектов полностью реализуется в мультимедийных презентациях и других компьютерных проектах. Работа над проектом побуждает ученика не только к глубокому изучению какой-либо темы курса, но и к освоению новых программ и программных продуктов, использованию новейших информационных и коммуникационных технологий.

 Таким образом, современные педагогические технологии в сочетании с современными информационными технологиями могут существенно повысить эффективность образовательного процесса, решить стоящие перед образовательным учреждением задачи воспитания всесторонне развитой, творчески свободной личности. Происходит смена образовательной парадигмы: предлагаются иное содержание, иные подходы, иное право, иные отношения. Иное поведение, иной педагогический менталитет в рамках нового федерального государственного стандарта.

**Список литературы**

1. Зарукина, Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению [Текст:] учеб.-метод. пособие/ Е. В. Зарукина, Н. А. Логинова, М. М. Новик. СПб.: СПбГУ, 2010.

2. Курьянов, М.А. Активные методы обучения [Текст]: метод. пособие/ М. А. Курьянов, В.С. Половцев. – Тамбов: Изд-во ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2011.

3. Фатеева И. А., Канатников Т. Н. Метод проектов как приоритетная инновационная технология в образовании [Текст]: // Молодой ученый. - 2013.