

**«Современные образовательные технологии деятельностного типа
в соответствии с требованиями ФГОС НОО»**

**Садова Наталья Александровна, учитель начальных классов МОУ-Лицей № 2
г.Саратов**

Среди главных задач современного образования – адаптация обучающегося к жизни, привитие ему навыков самообразования, творческого использования полученных знаний.

Решающей задачей сегодняшнего дня становится развитие и воспитание личности ребенка. Урок должен приносить детям не только знания, но и радость познания, общения и уверенность в себе. Для реализации образовательных задач я стараюсь внедрять в свою педагогическую практику инновационные технологии.

Технология – педагогическая система в виде наборов педагогических приёмов.

Образовательная технология – система совместной деятельности учащихся и учителя по проектированию (планированию) организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий участникам.

В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе. В условиях реализации требований ФГОС НОО наиболее актуальными становятся технологии:

- * Технология развития критического мышления
- * Проектная технология
- * Технология развивающего обучения
- * Здоровьесберегающие технологии
- * Игровые технологии (Геймификация в школе)
- * Портфолио ученика начальной школы
- * Технология мастерских
- * Кейс – технология
- * Технология интегрированного обучения
- * Проблемное обучение
- * Технологии уровневой дифференциации
- * Групповые технологии.
- * Использование ИКТ в процессе обучения

Остановлюсь на некоторых из них.

Информационно-коммуникативные технологии; которой отводится большое значение, т.к. ученик должен владеть информацией, уметь ею пользоваться, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д. И сегодня учитель должен понимать, что в информационном обществе он перестает быть единственным носителем знания, как это было раньше. Сейчас учитель в большей степени играет роль проводника в мире информации.

Использование ИКТ

Уроки с использованием информационных технологий имеют ряд преимуществ перед традиционными уроками.

Урок с использованием информационных технологий становится более интересным для учащихся, следствием чего, как правило, становится более эффективное усвоение знаний; улучшается уровень наглядности на уроке.

Использование некоторых компьютерных программ позволяет облегчить труд педагога: подбор заданий, тестов, проверка и оценка качества знаний, тем самым на уроке освобождается время для дополнительных заданий (за счет того, что материалы заранее заготовлены в электронном виде).

- +наглядность учебного материала;
 - объективность контроля;
 - демонстрация динамических процессов, явлений;
 - возможность самостоятельно учащимся выбирать скорость обучения;
 - углубление межпредметных связей за счет интеграции информационной и предметной подготовки
- требует большого времени педагога для подготовки;
 - необходима соответствующая квалификация для работы на ПК;
 - подготовленность учащихся к использованию ИТ.

Использование информационно- коммуникативных технологий:-на экране;

- активизировать познавательную активность учащихся;
- проводить уроки на высоком эстетическом и эмоциональном уровне;
- обеспечивать высокую степень дифференциации обучения;
- совершенствовать контроль знаний;
- рационально организовывать учебный процесс;
- обеспечивать доступ к различным информационным ресурсам

Информационные технологии необходимо рассматривать как средства организации познавательной и исследовательской деятельности обучающихся.

В своей практике я использовала электронные учебники. Они имеют ряд преимуществ: познакомьтесь:

- * Избыточность и вариативность содержания;
- * Мультимедийность и интерактивность;
- * Возможность самопроверки;
- * Интуитивно понятный интерфейс;
- * Разнообразие форм представления учебной информации;

Направления, в которых можно использовать электронные учебники

1. Основной источник учебной информации.
2. Источник дополнительной информации.
3. База тестовых заданий с автоматической проверкой.
4. Инструмент по работе с информацией.

Игровые технологии

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В развивающих играх, в этом заключается их главная особенность — удалось объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

1. Геймификация — применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью повышения вовлеченности обучающихся в решение задач обучения
2. Это дизайн, ориентированный на человека и оптимизированный под его эмоциональное состояние (чувства, мотивацию, вовлеченность)

Геймификация в нач школе

1. Простые и понятные правила: покажи мне — и я пойму
2. Визуализация всех процессов
3. Сложность убивает исполнение

динамика	эстетика	механика	социальное взаимодействие
использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени	создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности	использование сценарных элементов, характерных для игры, таких как подсчет очков, уровни сложности и мастерства, награды, статусы, рейтинги и т. д.	широкий спектр техник, обеспечивающих взаимодействие между пользователями и характерное для игр

Игровые технологии в учебном процессе

- игра активизирует познавательную деятельность учащихся;
- игра создает на уроке доброжелательную и жизнерадостную атмосферу;
- игра активизирует творческие способности учащихся, развивает воображение, память, мышление;
- игра помогает снять усталость;
- игра повышает интерес учащихся к изучаемому материалу.

Проектная деятельность

Технология проектного обучения – педагогическая технология, в которой видна самостоятельная, творческая, познавательная работа учащихся над разрешением

проблемы по желаемому изменению объекта или процесса, выполненная под руководством педагога.

Это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе которой лежит:

- развитие познавательных навыков учащихся, критического и творческого мышления;
- умение самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве.
- способствует формированию ключевых компетентностей учащихся и подготовки их к реальным условиям жизнедеятельности.
- выводит процесс обучения и воспитания из стен школы в окружающий мир.

Здоровьесберегающая технология.

- Ее цель: сохранение физического и психического здоровья ребенка и обучение навыкам сохранения его.
- Проблема здоровья – это главная проблема человеческой жизни. С целью сохранения здоровья детей применение различных технологий я сопровождаю обязательно в комплексе со здоровьесберегающей технологией
- (физминутки, гимнастики для глаз, танцевально-ритмические паузы под музыку, оздоровительные игры на переменах, игры, ежедневные разминки), провожу мероприятия по воспитанию санитарно-гигиенических норм: Дни здоровья, экскурсии, изучение на классных часах правил дорожного движения, личной безопасности, пожарной безопасности, беседы, направленные на пропаганду ЗОЖ. Данная технология проходит красной линией через все этапы урока. Уверена, что здоровый ребенок – это комплекс физического, психического и социального благополучия.

Технология развития критического мышления.

- Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения.
- Организация работы учащихся с различными источниками информации (специально написанные тексты, параграфы учебника, видеофильмы, рассказы учителя и т.д.) позволяет развивать критическое мышление – самостоятельное целеполагание, рефлексия, коллективная, парная и индивидуальная работа на уроке. Цель урока: научить ученика самостоятельно мыслить, осмысливать, определять главное, структурировать и передавать информацию, чтобы другие узнали о том, что нового он открыл для себя.

- Основу технологии составляют трехфазовый процесс: *вызов – реализация смысла (осмысление содержания) – рефлексия (размышление)*.
- *Стадия вызова*: настроить учащихся на достижение целей, актуализация знаний, возможность проанализировать свои мнения относительно какого-то вопроса.
- *Стадия реализации смысла*: активно конструируют новую информацию, устанавливают связи между приращенным или ранее усвоенным материалом. На этой стадии идет работа непосредственно с текстом (индивидуальная, в парах и т. д.).
- *Стадия рефлексии*: анализ только что пройденного процесса усвоения нового содержания и само это содержание. Возможность оценить себя и своих товарищей в приобретении знания, а также сам процесс, методы и приемы.

Основные методические приемы развития критического мышления

1. Прием «Кластер»
2. Таблица
3. Учебно- мозговой штурм
4. Интеллектуальная разминка
5. Зигзаг, зигзаг -2
6. Прием «Инсерт»
7. Эссе
8. Приём «Корзина идей»
9. Приём «Составление синквейнов»
10. Метод контрольных вопросов
11. Приём «Знаю../Хочу узнать.../Узнал...»
12. Круги по воде
13. Ролевой проект
14. Да - нет
15. Приём «Чтение с остановками»
16. Приём « Взаимоопрос»
17. Приём «Перепутанные логические цепочки»
18. Приём «Перекрёстная дискуссия»

В завершении хочу подчеркнуть, что все современные технологии, а компьютерная, в особенности, может стать в образовании и тренажером, и средством контроля, и средством подвижной наглядности и мониторинга, хранителем и распространителем информации. При грамотном применении ИКТ существенно повышается эффективность

обучения, культура урока, формируется интерес к предмету. Значит, образование младших школьников становится качественным, отвечающим требованиям новых образовательных стандартов.