|  |
| --- |
|  |

Использование педагогических технологий в начальной школе

Технология проблемного обучения

         Актуальность данной технологии определяется развитием высокого уровня мотивации к учебной деятельности, активизации познавательных интересов учащихся, что становится возможным при разрешении возникающих противоречий, создании проблемных ситуаций на уроке. В преодолении посильных трудностей у учащихся возникает постоянная потребность в овладении новыми знаниями, новыми способами действий, умениями и навыками. Конечно, такое обучение требует значительных изменений не только в организации учебного процесса, но и в изложении учебного материала. Но такие изменения в настоящее время крайне необходимы в свете снижения познавательных мотивов школьников. Использование технологии проблемного обучения позволяет повысить качество образования учащихся. Учащиеся не получают готовые знания, а в результате постановки проблемной ситуации начинают поиск решения, открывая новые знания самостоятельно. Затем, обязательное проговаривание алгоритма решения и применение его на практике при выполнении самостоятельной работы. Это плодотворно сказывается на отношении школьника к учению.

         Решение учебных проблем оказывает положительное воздействие на эмоциональную сферу учащихся, создаёт благоприятные условия для развития коммуникативных способностей детей, развития их индивидуальности и творческого мышления. Кроме того, умение видеть проблемы, задавать вопросы, выдвигать гипотезы, давать определение понятиям, проводить наблюдения и эксперименты, делать выводы и умозаключения,   работать с текстом, доказывать и защищать свои идеи ведёт к достижению таких образовательных результатов, как способность к самостоятельной познавательной деятельности, умение быть успешным в быстро изменяющемся мире и т.д.

         Создание проблемных ситуаций на уроках, на любом его этапе - это один из способов развития творческого мышления младших школьников.

         Вывод:

проблемное обучение активизирует мыслительную деятельность, без которой школьнику очень сложно учиться, тем более с интересом;

у большинства учащихся   формируется положительная мотивация к изучению предметов, познавательный интерес;

возрастает эффективность развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

коммуникативный режим проблемного обучения и самообучения позволяет рационально организовывать и воспитывать культуру умственного труда.

         Мои ученики активно участвуют в различных конкурсах, например, «Золотое руно», «Русский медвежонок», «Кенгуру», «Человек и природа».

Информационно-коммуникативные технологии

           Использование ИКТ в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования, позволяет сделать урок современным.

         Применение ИКТ на различных уроках в начальной школе позволяет развивать умение учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира; овладевать практическими способами работы с информацией; обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

         Одной из главных задач, стоящих перед учителем начальной школы, является расширение кругозора, углубление знаний об окружающем мире, активизация умственной деятельности детей, развитие речи - сегодня в школе невозможно обойтись без информационно-коммуникативных технологий.

         Не менее важен тот факт, что возможности компьютерных технологий позволяют учителю быстро,   качественно, подготовить интересный, продуманный, мобильный урок по любому предмету и теме.

          Используется практически любой материал, нет необходимости готовить к уроку массу энциклопедий, репродукций, аудио-сопровождения – всё это уже заранее готово и содержится на маленьком компакт-диске или на флеш-карте.

         Такие уроки особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1-4 классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь, как нельзя, кстати, приходится яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации.

         Практически на любом школьном предмете можно применить компьютерные технологии. Важно одно – найти ту грань, которая позволит сделать урок по-настоящему развивающим и познавательным.

         Итак, мы видим, что с применением ИКТ на уроках, учебный процесс направлен на развитие логического и критического мышления, воображения, самостоятельности. Дети заинтересованы, приобщены к творческому поиску;  активизирована мыслительная деятельность каждого. Процесс становится не скучным, однообразным, а творческим.

         Информационные технологии предоставляют широкие возможности для индивидуализации и дифференциации обучения, причем не только за счет разноуровневых заданий, но также и за счет самообразования учащегося.

         Для получения новой информации и расширения кругозора учащихся на уроках и во внеурочное время использую **презентации,** которые составляю сама с привлечением материала, взятого из ресурсов Интернет. Дети с удовольствием смотрят слайды, принимают активное участие в обсуждении увиденного.

         Для уроков окружающего мира презентация просто находка. Картинки окружающей нас природы, животные, моря, океаны, природные зоны, круговорот воды, цепочки питания – всё можно отразить на слайдах. И проверить знания проще: тесты, кроссворды, ребусы, шарады – всё делает урок увлекательным, а следовательно, запоминающимся.

**Вывод:** при активном использовании ИКТ в начальной школе успешнее достигаются общие цели образования, легче формируются компетенции в области коммуникации: умение собирать факты,  сопоставлять их, организовывать, выражать свои мысли на бумаге и устно, логически рассуждать, слушать и понимать устную и письменную речь, открывать   новое, делать выбор и принимать решения, у детей повышается интерес к изучаемым предметам.

Проектная деятельность

         На своих уроках применяю и приемы проектной деятельности, так как данный метод стимулирует самостоятельность учащихся, их стремление к самовыражению, формирует активное отношение к окружающему миру, сопереживание и сопричастность к нему, развивает коммуникативные качества.

         При выполнении каждого нового проекта по любому предмету (по программе, задуманного самим ребенком, группой, классом, самостоятельно или при участии учителя) мы решаем несколько интересных, полезных и связанных с реальной жизнью задач. От ребенка требуется умение координировать свои усилия с усилиями других. Чтобы добиться успеха, ему приходится добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу.

         При организации проектной деятельности в начальной школе необходимо учитывать возрастные и психолого-физиологические особенности младших школьников. Проблема проекта или исследования, обеспечивающая мотивацию включения школьников в самостоятельную работу должна быть в области познавательных интересов учащихся и находиться в зоне их ближайшего развития.  
         Длительность выполнения проекта целесообразно ограничить 1-2 уроками или 1-2 неделями в режиме урочно-внеурочных занятий. Кроме того, важно ставить вместе с младшими школьниками и учебные цели по овладению приемами проектирования как общеучебными умениями.

         Работа над проектом всегда направлена на разрешение конкретной, социально-значимой проблемы - исследовательской, информационной, практической. В идеальном случае проблема ставится перед проектной группой внешним заказчиком. Планирование действий по разрешению проблемы - иными словами, выполнение работы всегда начинается с проектирования самого проекта, в частности - с определения вида продукта и формы презентации. Отличительная черта проектной деятельности - поиск информации, которая затем обрабатывается, осмысливается и представляется участниками проектной группы.

Представление заказчику и (или) общественности готового продукта с обоснованием, что это наиболее эффективное средство решения поставленной проблемы. Иными словами, осуществление проекта требует на завершающем этапе презентации продукта и защиты самого проекта. Включение школьников в проектную деятельность учит их размышлять, прогнозировать, предвидеть, формирует адекватную самооценку и, главное, происходит интенсивное развитие детей. А деятельность в свою очередь формирует мышление, умения, способности, межличностные отношения.

         Таким образом, проект - это "пять П": проблема - проектирование (планирование) - поиск информации - продукт - презентация. Шестое "П" проекта - это его портфолио, т.е. папка, в которой собраны все рабочие материалы.

**Игровые технологии**

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

         Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность игры положительно сказывается на эмоциональном состоянии ребенка, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

         Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;

развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;

сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

         Вместе с тем, игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

как элемент более обширной технологии;

в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

как технология внеклассной работы.

         Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

         Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованны, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей.

         Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Многие дидактические игры построены на необходимости обнаружить ту или иную закономерность, на способности выдвигать гипотезы, на соревновании в знаниях.

         Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, она дает возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход, это деятельность коммуникативная.

**Вывод:** таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Здоровьесберегающие технологии

«Забота о здоровье ребёнка –это  
не просто комплекс санитарно-  
гигиенических норм и правил…  
и не свод требований к режиму,   
питанию, труду, отдыху. Это прежде  
всего забота о гармоничной полноте  
всех физических и духовных сил, и  
венцом этой гармонии является   
радость творчества».

В. А. Сухомлинский

         В условиях современной природной и социально-экономической ситуации проблема здоровья детей приобретает глобальный характер. Здоровье детей катастрофически падает и мы вправе поставить вопрос:  
«Что для нас важнее – их физическое состояние или обучение?» Ещё   
А. Шопенгауэр говорил: «Здоровье до того перевешивает все остальные блага, что здоровый нищий счастливее больного короля».

         По словам профессора Н.К.Смирнова, «здоровьесберегающие образовательные технологии – это системный подход к обучению и воспитанию, построенный на стремлении педагога не нанести ущерб здоровью учащихся».

         Считаю, что наша задача сегодня - научить ребенка различным приёмам и методам сохранения и укрепления своего здоровья.

         Свои уроки   стараюсь строить, ставя перед собой и учениками именно эту цель: как сохранить и укрепить здоровье? Для этого   использую приемы здоровьесберегающих технологий.

1.      Включаю элементы личностно-ориентированного обучения:

Вхождение в рабочий день.

Начиная уже с 1-го класса для ускорения вхождения ребёнка в учебный день, я учу детей чаще улыбаться, настраиваю их на преодоление возможных трудностей, не пасовать перед ними, ведь рядом – друзья. Наше правило: «Хочешь обрести друзей – улыбайся!»

У нас сложился свой ритуал начала дня.

         При поздравлении с днём рождения, каждый называет только положительные качества именинника.

Создание ситуации выбора и успеха.

         Создание благоприятного эмоционально-психологического микроклимата на уроках и внеклассных мероприятиях также играет важную роль (одобрение, поддержка, доброжелательность, чтобы учеба приносила ученику радость, «Все дети талантливы», исключить акценты на отставание в учебе и другие недостатки ребенка, не нанося ущерба его достоинству, «Ребенок хорош, плох его поступок», помогать детям реализовывать себя в положительной деятельности, «В каждом ребенке – чудо; ожидай его!»).

Использование приемов рефлексии.

         - Что на вас произвело наибольшее впечатление?

         - Что получилось лучше всего?

         - Какие задания показались наиболее интересными?

         - Что вызвало затруднения?

         - Над чем хочется поразмышлять?

         - Какой совет дали бы себе?

         - Кому захотелось сделать комплимент?

         - Пригодятся ли вам знания сегодняшнего урока в дальнейшем?

2.      Использую п роведение физкультминуток.

«Здоровьесберегающие образовательные технологии», по определению Н.К.Смирнова, - это все те психолого-педагогические технологии, программы, методы, которые направлены на воспитание у учащихся культуры здоровья, личностных качеств, способствующих его сохранению и укреплению, формирование представления о здоровье как ценности, мотивацию на ведение здорового образа жизни.

Вывод: к омплексное использование здоровьесберегающих технологий в учебном и воспитательном процессе позволяет снизить утомляемость, улучшает эмоциональный настрой и повышает работоспособность младших школьников, а это в свою очередь способствует сохранению и укреплению их здоровья.

Список использованной литературы

1.    Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987.

2.    Баев ИМ. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.

3.    Беспалько, В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия)М.: Изд-во МПСИ, – 2008.

4.    Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.

5.    Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе 1-4 классы. М.: Вако. 2004.

6.    Лакоценина Т.П. Современный урок. – Ростов-на-Дону: Учитель, 2007.

7.    Мельникова Е.Л. Проблемный урок ли как открывать знания с учениками. Москва, 2006.

8.    Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998.

9.    Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся. – М., 2005.

10.             Смирнов Н.К. Здоровьесберегающие образовательные технологии в современной школе. М.: АПК ПРО. 2002.

11.             Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.

12.             Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001