**Современные педагогические технологии в обучении младших школьников**

**в условиях реализации ФГОС**

Что изменилось в школах при переходе на новый федеральный государственный стандарт начального общего образования? Новый стандарт определил требования, которым должны соответствовать образовательный процесс, его результат и, что не менее важно, условия обучения.

Инновации в системе образования связаны с внесением изменений:

• в цели, содержание, методы и технологии, формы организации и систему управления;

• в стили педагогической деятельности и организацию учебно-познавательного процесса;

• в систему контроля и оценки уровня образования;

• в систему финансирования;

• в учебно-методическое обеспечение;

• в систему воспитательной работы;

• в учебный план и учебные программы;

• в деятельность учащегося и преподавателя.

Задача системы образования - делать все возможное для достижения обозначенных результатов: разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети.

Остановимся на педагогических технологиях и подходах в учебно-воспитательном процессе.

***Педагогические технологии и подходы в учебно-воспитательном процессе***

 развивающее обучение;

 проблемное обучение;

 коммуникативное обучение;

 проектная технология;

 игровые технологии;

 диалог культур;

 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. В некоторых ситуациях ученик знает больше, чем он, и роль современного учителя – это в большей степени роль проводника в мире информации.

 дидактическая многомерная технология;

 групповые технологии;

 КСО

 компетентностный подход;

 деятельностный подход; предполагает наличие у детей познавательного мотива (желания узнать, открыть, научиться) и конкретной учебной цели (понимания того, что именно нужно выяснить, освоить); выполнение учениками определённых действий для приобретения недостающих знаний; выявление и освоение учащимися способа действия, позволяющего осознанно применять приобретённые знания; формирование у школьников умения контролировать свои действия – как после их завершения, так и по ходу; включение содержания обучения в контекст решения значимых жизненных задач.

 личностно-ориентированный подход

Организационные формы:

 учебная исследовательская деятельность;

 изготовление учебных продуктов;

 работа в системе погружения.

Использования возможностей современных развивающих технологий, позволит обеспечить формирование базовых компетентностей современного человека:

 информационной (умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем);

 коммуникативной (умение эффективно сотрудничать с другими людьми);

 самоорганизации (умение ставить цели, планировать, ответственно относиться к здоровью, полноценно использовать личностные ресурсы);

 самообразования (готовность конструировать и осуществлять собственную образовательную траекторию на протяжении всей жизни, обеспечивая успешность и конкурентоспособность).

**Что такое развивающее обучение? Инновационные методики обучения**

Основой развивающего обучения является «зона ближайшего развития». Это понятие принадлежит советскому психологу Л.С. Выготскому.

Главная идея заключается в том, что все знания, которым можно научить учащихся, делятся на три вида. Первый вид включает в себя то, что ученик уже знает. Третий – это, наоборот, то, что ученику абсолютно неизвестно. Вторая же часть находится в промежуточном положении между первой и второй. Это и есть зона ближайшего развития.

Таким образом, в развивающем обучении акцент переносится с изучения учебного материала на учебную деятельность ученика по развитию теоретического мышления и на всестороннее развитие личности учащегося. При этом знания все равно передаются ученикам, но с применением дедуктивного подхода.

Знания сообщаются не для их воспроизведения, а в процессе специально организованной разносторонней деятельности. В учебный процесс вносится личностный и деятельностный акценты, которые очень важны для работы с детьми.

**Проблемное обучение**

Проблемная ситуация - это интеллектуальное затруднение человека, возникающее в случае, когда он не знает, как объяснить возникшее явление, факт, процесс действительности, не может достичь цели известным ему способом действия. Это побуждает человека искать новый способ объяснения или способ действия. Проблемная ситуация есть закономерность продуктивной, познавательной творческой деятельности. Она побуждает начало мышления, активную, мыслительную деятельность, которая протекает в процессе постановки и решения проблемы.

Проблемная ситуация стимулирует мыслительную деятельность учащегося в процессе обучения.

Проблемная ситуация - центральное звено проблемного обучения, с помощью которого пробуждается мысль, познавательная потребность, активизируется мышление, создаются условия для формирования правильных обобщений.

Совершенствование процесса обучения определяется стремлением учителей активизировать учебно-познавательную деятельность учащихся. Суть активизации обучения младшего школьника заключается в такой организации учебной деятельности, при которой учащийся приобретает основные навыки получения знаний и на основе этого научится самостоятельно «добывать знания».

Педагогическая практика показывает, что возникновение проблемной ситуации и ее осознание учащимися возможно при изучении почти каждой темы. Подготовленность ученика к проблемному обучению определяется, прежде всего, его умением (или возникшую в ходе урока) увидеть выдвинутую учителем проблему, сформулировать ее, найти решение и решить ее эффективными приемами. На основе анализа психолого-педагогических исследований можно сделать вывод, что проблемная ситуация представляет собой затруднение, новых знаний и действий. В проблемной ситуации ученик ставится перед противоречиями и потребностью самостоятельного поиска выхода из этих противоречий.

Основными элементами проблемной ситуации являются вопросы, задача, наглядность, задание. Вопрос имеет первостепенное значение, т. к. стимулирует и направляет мыслительную деятельность учащихся.

Задача является важным фактом повышения познавательной активности учеников. Наглядность служит инструментом «схватывания» обобщенного «видения» содержания новых абстрактных понятий и представлений и облегчает формирование научных понятий.

**Метод проектов на уроках в начальной школе**

Инновационный поиск новых средств приводит педагогов к пониманию того, что нам нужны деятельностные, групповые, игровые, ролевые, практико-ориентированные, проблемные, рефлексивные и прочие формы и методы учения/обучения.

Ведущее место среди таких методов, обнаруженных в арсенале мировой и отечественной педагогической практики, принадлежит сегодня методу проектов.

В основу метода проектов положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы.

Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности.

Внутренний результат – опыт деятельности – становится бесценным достоянием учащегося, соединяя в себе знания и умения, компетенции и ценности.

На долю учителя остается трудная задача выбора проблем для проектов, а проблемы эти можно брать только из окружающей действительности, из жизни.

***Основные требования к проекту.***

В современной педагогике метод проектов используется не вместо систематического предметного обучения, а наряду с ним как компонент системы образования.

1.Необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы) –исследовательской, информационной, практической.

2.Выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы, иными словами – с проектирования самого проекта, в частности – с определения вида продукта и формы презентации.

Наиболее важной частью плана является пооперационная разработка проекта, в которой указан перечень конкретных действий с указанием выходов, сроков и ответственных.

3.Каждый проект обязательно требует исследовательской работы учащихся.

Таким образом, отличительная черта проектной деятельности – поиск информации, которая затем будет обработана, осмыслена и представлена участникам проектной группы.

4.Результатом работы над проектом, иначе говоря, выходом проекта, является продукт.

5.Подготовленный продукт должен быть представлен заказчику и (или) представителям общественности, и представлен достаточно убедительно, как наиболее приемлемое средство решения проблемы.

Таким образом, проект требует на завершающем этапе презентации своего продукта.

Проблема – Проектирование (планирование) – Поиск информации – Продукт – Презентация.

**Практико-ориентированный проект** нацелен на социальные интересы самих участников проекта или внешнего заказчика.

Продукт заранее определен и может быть использован в жизни класса, школы, микрорайона, города, государства. Палитра разнообразна – от учебного пособия для кабинета до пакета рекомендаций по восстановлению экономики России. Важно оценить реальность использования продукта на практике и его способность решить поставленную проблему.

**Исследовательский проект** по структуре напоминает подлинно научное исследование.

Он включает обоснование актуальности избранной темы, обозначение задач исследования, обязательное выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение полученных результатов. При этом используются методы современной науки: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос и другие.

**Информационный проект** направлен на сбор информации о каком-то объекте, явлении с целью ее анализа, обобщения и представления для широкой аудитории.

Выходом такого проекта часто является публикация в СМИ, в т.ч. в Интернете. Результатом такого проекта может быть и создание информационной среды класса или школы.

**Творческий проект** предполагает максимально свободный и нетрадиционный подход к оформлению результатов. Это могут быть альманахи, театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т.п.

**Ролевой проект**. Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участвуя в нем, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п. Результат проекта остается открытым до самого окончания. Чем завершится судебное заседание? Будет ли разрешен конфликт и заключен договор?

***По комплексности*** (иначе говоря, по предметно – содержательной области) ***можно выделить два типа проектов.***

**1) Монопроекты** проводятся, как правило, в рамках одного предмета или одной области знания, хотя и могут использовать информацию из других областей знания и деятельности.

**2) Межпредметные проекты** выполняются исключительно во внеурочное время и под руководством нескольких специалистов в различных областях знания.

Последние два типа проектов (межрегиональные и международные), как правило, являются телекоммуникационными, поскольку требуют для координации деятельности участников взаимодействия в сети Интернет и, следовательно, ориентированы на использование средств современных компьютерных технологий.

**Презентация проектов.**

Как уже отмечалось, одним из важных этапов осуществления учебного проекта является презентация. Выбор формы презентации проекта – задача не менее, а то и более сложная, чем выбор формы продукта проектной деятельности. Набор “типичных” форм презентации, вообще говоря, весьма ограничен, а потому здесь требуется особый полет фантазии (в сочетании с обязательным учетом индивидуальных интересов и способностей проектантов – артистических, художественных, конструкторско-технических, организационных и т.п.)

**Виды презентационных проектов** могут быть различными, например:

- Воплощение (в роль человека, одушевленного или неодушевленного существа).

- Деловая игра.

- Демонстрация видеофильма – продукта, выполненного на основе информационных технологий.

- Диалог исторических или литературных персонажей.

- Защита на Ученом Совете.

- Игра с залом.

- Иллюстративное сопоставление фактов, документов, событий, эпох, цивилизаций…

- Инсценировка реального или вымышленного исторического события.

- Научная конференция.

- Отчет исследовательской экспедиции.

- Пресс-конференция.

- Путешествие.

- Реклама.

- Ролевая игра.

- Соревнования.

- Спектакль.

- Спортивная игра.

- Телепередача.

- Экскурсия.

**Готовность младших школьников к проектной деятельности.**

Учитывая безусловные достоинства проектного метода и возрастные возможности учащихся 7-10 лет, а также беря во внимание опыт работы, реально и целесообразно его применение уже в начальном звене школьного обучения. В связи с этим необходимо рассмотреть особенности и варианты организации метода проектов с детьми младшего школьного возраста.

Сформированность у учащихся ряда коммуникативных умений, лежащих в основе эффективных социально-интеллектуальных взаимодействий в процессе обучения, к которым относится:

- умение спрашивать (выяснять точки зрения других учеников, делать запрос учителю в ситуации “дефицита” информации или способов действий);

- умение управлять голосом (говорить четко, регулируя громкость голоса в зависимости от ситуации, чтобы все слышали);

- умение выражать свою точку зрения (понятно для всех формулировать свое мнение, аргументировано его доказывать);

- умение договариваться (выбирать в доброжелательной атмосфере самое верное, рациональное, оригинальное решение, рассуждение).

Данные умения формируются с первых дней ребенка в школе, когда дети совместно с учителем в учебных ситуациях “открывают” и доступно для себя формулируют необходимые “Правила общения”, регулирующие как внешнюю сторону, построение высказываний, так и внутреннюю сторону, содержание высказываний.

Целенаправленное формирование как обобщенности умственных действий, так и названных качеств мышления осуществляется с 1-го по 4-й класс в русле работы над становлением у учащихся центрального психического новообразования младшего школьного возраста - теоретического мышления через особое учебное теоретическое содержание, активные методы и приемы обучения, диалоговые формы взаимодействия учителя с детьми и учеников друг с другом.

Требуется особо подчеркнуть, что формирование выделенных показателей готовности учащихся начальной школы к проектной деятельности является необходимым условием для становления субъективности младшего школьника в процессе обучения.

Метод проектов в урочное и внеурочное время.

Опыт работы свидетельствует, что в использовании проектного метода в начальных классах эффективна следующая последовательность его модификаций: от недолговременных (1-2 урока) однопредметных проектов к долговременным, межпредметным, от личных проектов к групповым и общеклассным.

Каковы бы ни были опыт учащихся и их возраст, какова бы ни была сложность учебного проекта, степень активности – самостоятельности можно представить в следующей схеме:

1-й этап

УЧИТЕЛЬ ученик

2-й и 3-й этапы

учитель УЧЕНИК

Последний этап

УЧИТЕЛЬ ученик

Как видно из схемы, роль учителя, несомненно, велика на первом и последнем этапах. И от того, как учитель выполнит свою роль на первом этапе – этапе погружения в проект, - зависит судьба проекта в целом. Здесь есть угроза свести работу над проектом к формулированию и выполнению задания по самостоятельной работе учащихся. На последнем этапе роль учителя велика, поскольку ученикам не под силу сделать обобщение всего того, что они узнали или исследовали, протянуть мостик к следующей теме, прийти, может быть, к неожиданным умозаключениям, которые поможет сделать учитель с его богатым житейским опытом, научным кругозором, аналитическим мышлением.

Метод проектов – это одна из конкретных возможностей использовать жизнь для воспитательных и образовательных целей. Вот почему можно сказать, что метод проектов расширяет горизонты в педагогической теории и практике. Он открывает путь, показывающий, как перейти от словесного воспитания к воспитанию в самой жизни и самой жизнью.

Организация проектной деятельности в технологическом образовании школьников способствует развитию творческого потенциала учащихся; проведению самостоятельных исследований; принятию решений; развитию умений работать в команде и отвечать за результаты коллективного труда; проведению экономической и экологической оценок процесса и результатов труда; формирует привычку к анализу потребительских, и технологических ситуаций.

Итак, благодаря использованию метода проектов в образовательной области “Технология” повышается вероятность творческого развития учащихся; естественным образом происходит соединение теории и практики, что делает теорию более интересной и более реальной; развивается активность учащихся, которая приводит их к большей самостоятельности; укрепляется чувство социальной ответственности, а, кроме всего прочего, дети на занятиях испытывают истинную радость.

Учебный проект с точки зрения учителя – это дидактическое средство, позволяющее обучать проектированию, т.е. целенаправленной деятельности по нахождению способа решения проблемы путем решения задач, вытекающих из этой проблемы при рассмотрении ее в определенной ситуации.

Итак, это и задание для учащихся, сформулированное в виде проблемы, и их целенаправленная деятельность, и форма организации взаимодействия учащихся с учителем и учащихся между собой, и результат деятельности как найденный ими способ решения проблемы проекта.

Метод творческих проектов, наряду с другими активными методами, эффективно применяется в начальных классах. При этом учебный процесс по методу проектов существенно отличается от традиционного обучения.

**Игровые технологии**

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

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.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

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.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

***Портфолио*** ученика начальной школы,

как средство мотивации личностного развития.

( или «***Дневник моего роста***»)

Идея портфеля (папки портфолио) индивидуальных учебных достижений учащихся становится

все более популярной.

По целям различают портфолио как способ оценивания учебных достижений и так называемые предметные (или тематические), основная цель которых – позитивно влиять на процесс обучения. В первом случае обычно говорят о «папке достижений», в которую помещают уже готовые, выбранные и специально оформленные работы. Они отражают «образовательную биографию» и уровень достижений ученика. В предметном портфолио речь идет о документации работ школьника в рамках определенного предмета (курса, кружка) и служит по преимуществу именно инструментом обучения.

По содержанию можно также выделить три основных типа портфолио:

1. ***Портфолио документов***
2. ***Портфолио работ*** (собрание различных творческих, проектных, исследовательских работ ученика, а также описаниеосновных форм и направлений его учебной и творческой активности: участие в научных конференциях, конкурсах, прохождение курсов, спортивных и художественных достижений).
3. ***Портфолио отзывов о достижениях ученика*** «включает в себя характеристики отношения школьника к различным видам деятельности, представленные учителями, родителями, возможно одноклассниками, работниками системы дополнительного образования и др., а также письменный анализ самого школьника своей конкретной деятельности и ее результатов».

Портфолио может представлять собой специальную папку с файлами, картотеку, небольшие коробки для хранения бумаг и т.п. (предоставляется полный простор для инициативы учащихся). Единственное требование – удобство в хранении.

Индивидуальная папка личных достижений ***ученика начальной школы*** должна представлять собой интегрированный или комбинированный вариант существующих видов портфолио (отзывов, работ, документов).

**Учебный «портфолио»** в начальной школе – специальное образовательное пространство (место), где происходит совместная работа детей и учителя ***по накоплению, систематизации, анализу и представления каждым учащимся своих результатов и достижений за определенный отрезок времени.***

Т.о., общая цель такой работы в начальной школе – **выращивание опыта детей** по работе со своими материалами, их систематизации, планированию учебной деятельности, ее анализу и оценке, формам презентации своих достижений.

**«Основное предназначение портфолио** – продемонстрировать достижения ученика в различных областях деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной.

Почему образовательная практика нуждается в современных технологиях?

Известно, что сфера образования как разновидность социальной практики ощущает влияние культуры, науки, экономики, политики и техники в ходе их развития. Особенно заметно влияние интегральных факторов, которые проявляют себя в виде таких тенденций, как:

глобализация

открытость

неопределенность

**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).

 Повышение эффективности урока за счет наглядности. Конечно, достигнуть этого можно и другими методами (плакаты, карты, таблицы, записи на доске), но компьютерные технологии, бесспорно, создают гораздо более высокий уровень наглядности.

 Возможность продемонстрировать явления, которые в реальности увидеть невозможно. Современные персональные компьютеры и программы позволяют с помощью анимации, звука, фотографической точности моделировать различные учебные ситуации, имеют возможность представления в мультимедийной форме уникальных информационных материалов (картин, рукописей, видеофрагментов); визуализации изучаемых явлений, процессов и взаимосвязей между объектами.

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

Учебные электронные ресурсы можно разделить на три группы, в зависимости от выполняемой функции.

1. Иллюстрация учебного материала (таблицы, схемы, опыты, видеофрагменты);

2. Поддержка учебного материала (задания, тесты и т.д.)

3. Источник учебного материала (электронный учебник, разработка задания для самостоятельной работы учащегося).

Роль учителя на уроке с использованием ИКТ изменяется, учитель теперь не только источник знаний, но и менеджер процесса обучения, главными задачами педагога становятся: управление познавательной деятельностью учащегося.

Применение новых информационных технологий раскрывает неограниченные возможности для повышения качества знаний обучающихся, обеспечивая интеллектуальное развитие каждого ребенка; обеспечивается эффективная организация познавательной деятельности учащихся. Урок с применением компьютерных технологий не только оживил учебный процесс (что особенно важно, если учитывать психологические особенности младшего школьника, в частности длительное преобладание наглядно образного мышления над абстрактно-логическим), но и повысил мотивацию в обучении. Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя. Это способствует значительному повышению качества образования, что ведет к решению главной задачи образовательной политики.