**ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ СРЕДСТВ ИКТ**

Государственная политика в сфере российского образования характеризуется значительными изменениями. В стратегическом документе «Модель образования 2020, ориентированная на решение задач инновационного развития экономики» подчеркивается, что «получение качественного образования продолжает оставаться одной из наиболее важных жизненных ценностей граждан, решающим фактором социальной справедливости и политической стабильности». Эта позиция государства особенно актуальна в условиях глобальной конкуренции, требующей постоянного обновления технологий, ускоренного освоения инноваций, быстрой адаптации к запросам и требованиям динамично меняющегося мира. Социальным заказом современного общества востребована личность, ориентированная на непрерывное саморазвитие и самосовершенствование.

В связи с этим важнейшая задача системы образования заключается в создании условий для получения универсального и даже «опережающего» образования как результата гуманистической направленности педагогического процесса. Одним из средств достижения поставленной задачи является обучение **проектированию как универсальному умению**. Проектные формы организации обучения получают все большее признание, так как они обеспечивают формирование самостоятельной творческой учебной деятельности учащихся и направлены на решение реальных жизненных задач. Эти технологии относят к технологиям XXI века, предусматривающим умение адаптироваться к стремительно изменяющимся условиям жизни человека постиндустриального общества. **Благодаря ИКТ проектная деятельность стала более насыщенной и эффективной. Данный метод соответствует требованиям ФГОС НОО по созданию обучающей среды, мотивирующей учащихся самостоятельно добывать, обрабатывать полученную информацию, обмениваться ею.**

Рассмотрим применение проектной деятельности с использованием ИКТ с позиции реализации различных подходов в области образования в рамках концепции развития универсальных учебных действий:

***Компетентностный подход*** - владение универсальными способами деятельности и специальными учебными умениями; владение информационно-коммуникативными навыками; владение навыками коллективного труда; владение специфическими навыками учебного труда; усвоение норм и эталонов социальной жизнедеятельности (воспитанности).

Проблемно-ориентированный подход - увеличение удельного веса теоретических знаний и объема информации; особая организация информационной основы деятельности учащихся; индивидуализация обучения; осознание учащимися хода своих умственных действий в процессе обучения, обеспечивающее развивающий эффект.

***Личностно-ориентированный подход*** - обеспечение развития каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей и личностного профиля; организация модели сбалансированных инициатив взрослого и ребенка как равноправных партнеров; преобразования педагогической учебной ситуации в проблемную.

***Системно-деятельностный подход*** - организация системы учебных действий.

Особое значение применение проектного метода с использованием ИКТ имеет для реализации Основной образовательной программы начального общего образования. Обратимся к разделу «Планируемые результаты. Формирование ИКТ-компетентности обучающихся» с целью определения практической значимости изучаемого вопроса. Итак, основные метапредметные результаты, достигаемые благодаря применению проектной деятельности с применением ИКТ:

 знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером;

 обработка и поиск информации;

 создание, представление и передача сообщений;

 планирование деятельности, управление и организация.

**----------------------------------------------------------------------**

 **Актуальность**

 Сегодня очень остро стоит проблема увлечённости детей гаджетами, компьютерными играми и, как следствие, отставание в развитии коммуникативных компетенций, сниженное внимание, преобладание зрительной памяти, что создаёт определённые трудности в развитии метапредметных навыков и усвоении предметных знаний.

 Оторвать ребёнка от компьютера уже невозможно и не нужно. Надо изменить отношение. Из источника удовольствия от игр компьютер может стать инструментом.

 Мы попытались решить эту сложную задачу, вернув детей к настольным играм, наполненным дидактическим содержанием, к живому общению и вместе с тем не спорить со временем и использовать современные ИКТ технологии в новом для детей качестве как инструмент для создания продукта, а, для педагога, как инструмент формирования метапредметных УУД и предметных знаний.

 Возможность не только играть в интересную и полезную дидактическую настольную игру, а участвовать в её **создании** с применением ИКТ является крайне притягательной. Интерактивная технология *«Сами подбираем материал, сами создаём настольную игру, сами тестируем, сами редактируем, сами играем»* даёт безграничные возможности для развития метапредметных навыков и прочного усвоения предметных знаний.