«Если ученик в школе не научился сам ничего творить,
то и в жизни он будет только подражать, копировать»
(Л.Н. Толстой)

 В настоящее время в сфере российского образования происходят кардинальные изменения. Стандарты второго поколения нацеливают учителя на формирование у школьников универсальных учебных действий, которое может быть обеспечено только в результате деятельности ученика в условиях выбора и при использовании учителем индивидуально-ориентированных технологий, что делает освоение и внедрение последних особенно актуальными.

 Что же такое технология?

 Как пишет В. А. Сластенин,  технология – это совокупность и последовательность методов и процессов преобразования исходных материалов, позволяющих получить продукцию с заданными параметрами.

Г. М. Коджаспирова дает понятие  образовательной технологии – это система способов, приемов, шагов, последовательность выполнения которых обеспечивает решение задач воспитания, обучения и развития личности воспитанника, а сама деятельность представлена процедурно, т. е. как определенная система действий; разработка и процедурное воплощение компонентов педагогического процесса в виде системы действий, обеспечивающих гарантированный результат.

*У учителей возникла проблема – превратить традиционное обучение, направленное на накопление знаний, умений, навыков, в  процесс развития личности ребенка.*

Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются [современные образовательные технологии](http://www.uchportal.ru/load/131-1-0-7424), дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности учащихся за счет снижения времени, отведенного на выполнение домашнего задания. Современные образовательные технологии ориентированы на индивидуализацию, дистанционность и вариативность образовательного процесса, академическую мобильность обучаемых, независимо от возраста и уровня образования. В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе.

В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными становятся технологии:

* Информационно – коммуникационная технология; 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.
* Технология развития критического мышления
* Проектная технология
* Технология развивающего обучения
* Здоровьесберегающие технологии
* Игровые технологии
* Модульная технология
* Технология мастерских
* Кейс – технология
* Технология интегрированного обучения
* Педагогика сотрудничества.
* Технологии уровневой дифференциации
* Групповые технологии.
* Традиционные технологии (классно-урочная система)

Расскажу о некоторых из них.

*1). Информационные и коммуникационные технологии*

Информатизация образования – это приведение системы образования в соответствие с потребностями и возможностями информационного общества.

Образовательная деятельность на основе ИКТ:

* открытое (но контролируемое) пространство информационных источников,
* инструменты «взрослой» информационной деятельности,
* среда информационной поддержки учебного процесса,
* гибкое расписание занятий, гибкий состав учебных групп,
* современные системы управления учебным процессом.

В качестве ведущих направлений использования ИКТ на начальной ступени обучения, как правило, выступают следующие:

* *формирование первичных навыков работы с информацией*– ее *поиска и сортировки, упорядочивания и хранения*;
* *освоение информационных и коммуникационных средств* как одного из основных инструментов деятельности, приобретения навыков работы с *общепользовательскими инструментами*(прежде всего, с *текстовым редактором* и *редактором презентаций*, *динамическими таблицами*); различными *мультимедийными источниками*; некоторыми *инструментами коммуникации* (прежде всего, с Интернетом).

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.

2). Технология развития критического мышления.

 Что понимается под критическим мышлением? *Критическое мышление* – тот тип мышления, который помогает критически относится к любым утверждениям, не принимать ничего на веру без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям, методам. Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения. Критическое мышление, таким образом, по сути – некоторая тавтология, синоним качественного мышления

Позволяет развивать критическое мышление учащихся при организации их работы с различными источниками информации (специально написанные тексты, параграфы учебника, видеофильмы, рассказы учителя и т.д.).

Мотивацию учащихся к изучению нового материала осуществляют, привлекая их к самостоятельному полаганию, рефлексии, а также организуя коллективную, парную и индивидуальную работу на уроке.

         Цель технологии: 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 плане прирощенного 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»

3). Проектная технология.

   Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Он возник еще в начале нынешнего столетия в США. Его называли также методом проблем и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником В. Х. Килпатриком. Чрезвычайно важно было показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания, новые знания, которые еще предстоит приобрести.

   Цель технологии - стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.

В современной российской школе проектная система обучения начала возрождаться лишь  в 1980-х – 90-х годах, в связи с реформированием школьного образования, демократизацией отношений между учителем и учениками, поиском активных форм познавательной деятельности школьников.

  Данная технология подразумевает триаду действий учащихся при поддержке и направляющей функции учителя: *замысел-реализация-продукт;*а также прохождение следующих этапов деятельности:

1. Принятие  решения о выполнении какой-либо деятельности (подготовка к каким-либо мероприятиям, исследования, изготовление макетов и др.).
2. Формулирование цели и задач деятельности.
3. Составление плана и программы.
4. Выполнение плана.
5. Презентация готового продукта.

То есть проект – это “пять П”:

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

Шестое “П” проекта – его Портфолио, т.е. папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта, в том числе черновики, дневные планы и отчеты и др.

Важное правило: каждый этап работы над проектом должен иметь свой конкретный продукт!

 Подготовка различных плакатов, памяток, моделей, организация и проведение выставок, викторин, конкурсов, спектаклей, проведение мини-исследований, предусматривающих обязательную презентацию полученных результатов – далеко не полный список примеров проектной деятельности в начальной школе.

Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению.

4). Технология развивающего 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.

 Развивающее обучение разрабатывалось с конца 50-х годов в рамках школ Л.В. Занкова и Д.Б. Эльконина.
Сегодня под *проблемным обучением*понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Технология проблемного обучения предполагает организацию под руководством учителя самостоятельной поисковой деятельности учащихся по решению учебных проблем, в ходе которых у учащихся формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие личностно значимые качества.

Проблемная ситуация в обучении имеет обучающую ценность только тогда, когда предлагаемое ученику проблемное задание соответствует его интеллектуальным возможностям, способствует пробуждению у обучаемых желания выйти из этой ситуации, снять возникшее противоречие.
   В качестве проблемных заданий могут выступать учебные задачи, вопросы, практические задания и т. п. Однако нельзя смешивать проблемное задание и проблемную ситуацию. Проблемное задание само по себе не является проблемной ситуацией, оно может вызвать проблемную ситуацию лишь при определенных условиях. Одна и та же проблемная ситуация может быть вызвана различными типами заданий. В общем виде технология проблемного обучения состоит в том, что перед учащимися ставится проблема и они при непосредственном участии учителя или самостоятельно исследуют пути и способы ее решения, т. е.

* строят гипотезу,
* намечают и обсуждают способы проверки ее истинности,
* аргументируют, проводят эксперименты, наблюдения, анализируют их результаты, рассуждают, доказывают.

 По степени познавательной самостоятельности учащихся проблемное обучение осуществляется в трех основных формах: проблемного изложения, частично-поисковой деятельности и самостоятельной исследовательской деятельности. Наименьшая познавательная самостоятельность учащихся имеет место при проблемном изложении : сообщение нового материала осуществляется самим преподавателем. Поставив проблему, учитель вскрывает путь ее решения, демонстрирует учащимся ход научного мышления, заставляет их следить за диалектическим движением мысли к истине, делает их как бы соучастниками научного поиска. В условиях частично-поисковой деятельности работа в основном направляется преподавателем с помощью специальных вопросов, побуждающих обучаемого к самостоятельному рассуждению, активному поиску ответа на отдельные части проблемы.

 Технология проблемного обучения, как и другие технологии, имеет положительные и отрицательные стороны.

Преимущества технологии проблемного обучения: способствует не только приобретению учащимися необходимой системы знаний, умений и навыков, но и достижению высокого уровня их умственного развития, формированию у них способности к самостоятельному добыванию знаний путем собственной творческой деятельности; развивает интерес к учебному труду; обеспечивает прочные результаты обучения.

Недостатки: большие затраты времени на достижение запланированных результатов, слабая управляемость познавательной деятельностью учащихся.

5). Здоровьесберегающие технологии.

 Обеспечение школьнику возможности сохранения здоровья за период обучения в школе, формирование у него необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни и  применение полученных знаний в  повседневной жизни.

*Организация учебной деятельности с учетомосновных  требований к уроку с комплексом здоровьесберегающих технологий:*

· соблюдение санитарно - гигиенических требований (свежий воздух, оптимальный тепловой режим, хорошая освещенность, чистота), правил техники безопасности;

· рациональная плотность урока (время, затраченное школьниками на учебную работу) должно составлять не менее 60 % и не более 75-80 %;

· четкая организация учебного труда;

· строгая дозировка учебной нагрузки;

· смена видов деятельности;

· обучение   с учетом ведущих каналов восприятия информации учащимися (аудиовизуальный, кинестетический и т.д.);

· место и длительность применения ТСО;

· включение  в урок технологических приемов и методов, способствующих самопознанию, самооценке учащихся;

· построение урока с учетом работоспособности учащихся;

· индивидуальный подход к учащимся с учетом личностных возможностей;

· формирование внешней и внутренней мотивации деятельности учащихся;

· благоприятный психологический климат, ситуации успеха и эмоциональные разрядки;

· профилактика стрессов:

 работа в парах, в группах, как на местах, так и у доски, где ведомый, более "слабый” ученик чувствует поддержку товарища;  стимулирование учащихся к использованию различных способов решения, без боязни ошибиться и получить  неправильный ответ;

· проведение физкультминуток и динамических пауз на уроках;

· целенаправленная рефлексия в течение всего урока и в его итоговой  части.

Применение таких технологий помогает сохранению и укрепление здоровья  школьников:, предупреждение переутомления учащихся на уроках; улучшение психологического климата в детских коллективах; приобщение родителей к работе по укреплению здоровья школьников; повышение концентрации внимания; снижение показателей заболеваемости детей, уровня тревожности.

Использование данных технологий позволяют равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении.

6). 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. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям. Хочется отметить работу А.Б.Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе», А.В.Финогенова «Игровые технологии в школе» и О.А.Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей».

 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.

 Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Классификация педагогических игр

*1.     По области применения:*

—физические

—интеллектуальные

—трудовые

—социальные

—психологические

*2.     По (характеристике) характеру педагогического процесса:*

—обучающие

—тренинговые

—контролирующие

—обобщающие

—познавательные

—творческие

—развивающие

*3.     По игровой технологии:*

—предметные

—сюжетные

—ролевые

—деловые

—имитационные

—драматизация

*4.     По предметной области:*

—математические, химические, биологические, физические, экологические

—музыкальные

—трудовые

—спортивные

—экономически

*5.     По игровой среде:*

—без предметов

—с предметами

—настольные

—комнатные

—уличные

—компьютерные

—телевизионные

—циклические, со средствами передвижения

*Какие задачи решает использование такой формы обучения:*

—Осуществляет более свободные, психологически раскрепощённый контроль знаний.

—Исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.

—Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.

*Обучение в  игре  позволяет научить:*

Распознавать, сравнивать, характеризовать, раскрывать понятия , обосновывать, применять

*В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели:*

§        стимулируется познавательная деятельность

§        активизируется мыслительная деятельность

§        самопроизвольно запоминаются сведения

§        формируется ассоциативное запоминание

§        усиливается мотивация к изучению предмета

*Всё это говорит об эффективности обучения в процессе игры, которая является*профессиональной деятельностью, имеющей

Таким образом, используя инновационные образовательные технологии, можно решить следующее взаимообусловленные проблемы:

1. Через формирование умений ориентироваться в современном мире, способствовать развитию личности учащихся с активной гражданской позицией умеющей ориентироваться в сложных жизненных ситуациях и позитивно решать свои проблемы.

2.Изменить характер взаимодействия субъектов школьной системы образования: учитель и ученик – партнеры, единомышленники, равноправные члены “одной команды”.

3.Повысить мотивацию обучающихся к учебной деятельности.

Позитивная мотивация к учебе у ребенка может возникнуть в том случае, когда соблюдены 3 условия:

* мне интересно то, чему меня учат;

 • мне интересен тот, кто меня учит;

 • мне интересно как меня учат.

Высокая мотивация к учебной деятельности обусловлена еще и многогранностью учебного процесса. Идет развитие разных сторон личности обучающихся, путем внедрения в учебный процесс различных видов деятельности учащихся.

4. Уделять больше внимания изучению и овладению современными педагогическими технологиями, позволяющими существенно изменить методы организации образовательного процесса, характер взаимодействия субъектов системы, и, наконец, их мышление и уровень развития.