



Технологии в начальной школе

Подготовила учитель начальных классов
Филипцова А.В.



Технологии:

- развивающего обучения (Л.С.Выготский, Л.В.Занков, Д.Б. Эль-конин, В. В. Давыдов)
- гарантированного обучения (В. М. Монахов)
- поэтапного формирования умственных действий (П.Я. Гальперин, Д. Б. Эльконин, Н. Ф. Талызина)
- игровая («Сам Самыч» В.В. Репкина, «Мумми- тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино»)
- развитие критического мышления (разработана Международной ассоциацией чтения университета Северной Айовы и колледжей Хобарда и Уильяма Смита. Авторы: Чарльз Темпл, Джинни Стил, Курт Мередит)
- проблемная (Т.В.Кудрявцев, А.М.Матюшкин, М.И.Махмудов, В.Оконь)

Технология развивающего обучения

Из всех существующих отечественных технологий обучения технология развивающего обучения является одной из наиболее признанных.

• Л. С. Выготский доказал, что педагогика должна ориенти-роваться не на вчерашний, а на завтрашний день детского развития. Только тогда она сумеет в процессе обучения вызвать к жизни те процессы развития, которые в данный момент лежат в зоне ближайшего развития. Смысл понятия «зона ближайшего развития» состоит в том, что на определенном этапе развития ребенок может решать учебные задачи под руководством взрослых и в сотрудничестве с более умными товарищами.

- Однако до исследований Л. В. Занкова идеи Л.С. Выготского были не востребованы применительно к дидактике *и практике обучения*. Л.В. Занкову удалось развернуть на базе обучения в начальных классах педагогический эксперимент, в основу которого была положена идея о том, что можно ускорить развитие школьников за счет повышения эффективности обучения.
- Технологию развивающего обучения также активно разрабатывали Д.Б.Эльконин, В.В. Давыдов и их многочисленные ученики. Д.Б. Эльконин с учетом возрастных особенностей школьников обосновал системно-деятельностный подход к обучению.

Технология гарантированного обучения

- Технология гарантированного обучения в деятельности учителя предусматривает два этапа: проектирование и реализация учебного процесса.
- Этап проектирования связан с конструированием **техно-логической карты**, которую автор называет «паспортом проекта будущего учебного процесса в данном классе».
- В **технологической карте** представлены целеполагание, диагностика, внеаудиторная самостоятельная работа (домашние задания), логическая структура проекта, коррекция. Основной объект проектирования учебного процесса — учебная тема.
- Технология гарантированного обучения, по утверждению В. М. Монахова, обеспечивает достижение целей Государственного образовательного стандарта и создает комфортные условия обучения (не допускает перегрузки учащихся).

Технология поэтапного формирования умственных действий

Авторы данной теории установили, что знания, умения и навыки не могут быть усвоены и сохранены вне деятельности человека.

В ходе практической деятельности у человека формируется ориентировочная основа как система представлений о цели, плане и средствах осуществления действия. То есть для безошибочного выполнения действия человек должен знать, что при этом произойдет, на какие аспекты происходящего необходимо обратить внимание, чтобы не выпустить из-под контроля главное.

Эти положения составляют основу теории обучения как поэтапного формирования умственных действий.

Технология поэтапного формирования умственных действий имеет как позитивные, так и негативные стороны.

- Достоинствами данной технологии являются: создание условий для работы ученика в индивидуальном темпе; сокращение времени формирования умений и навыков за счет показа образцового выполнения разучиваемых действий; достижение высокой автоматизации выполняемых действий в связи с их алгоритмизацией; обеспечение доступного контроля качества выполнения как действия в целом, так и его отдельных операций; возможность оперативной коррекции методик обучения с целью их оптимизации.

Недостатками технологии поэтапного формирования умственных действий являются ограничение возможностей усвоения теоретических знаний, сложность разработки методического обеспечения, формирование у обучаемых стереотипных мыслительных и моторных действий в ущерб развитию их творческого потенциала.

Игровая технология

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

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

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

- В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной активностью.
- Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

Концептуальные основы игровых технологий:

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фунда-ментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего (Д.Н. Узнадзе).

- Игра – пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

- Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

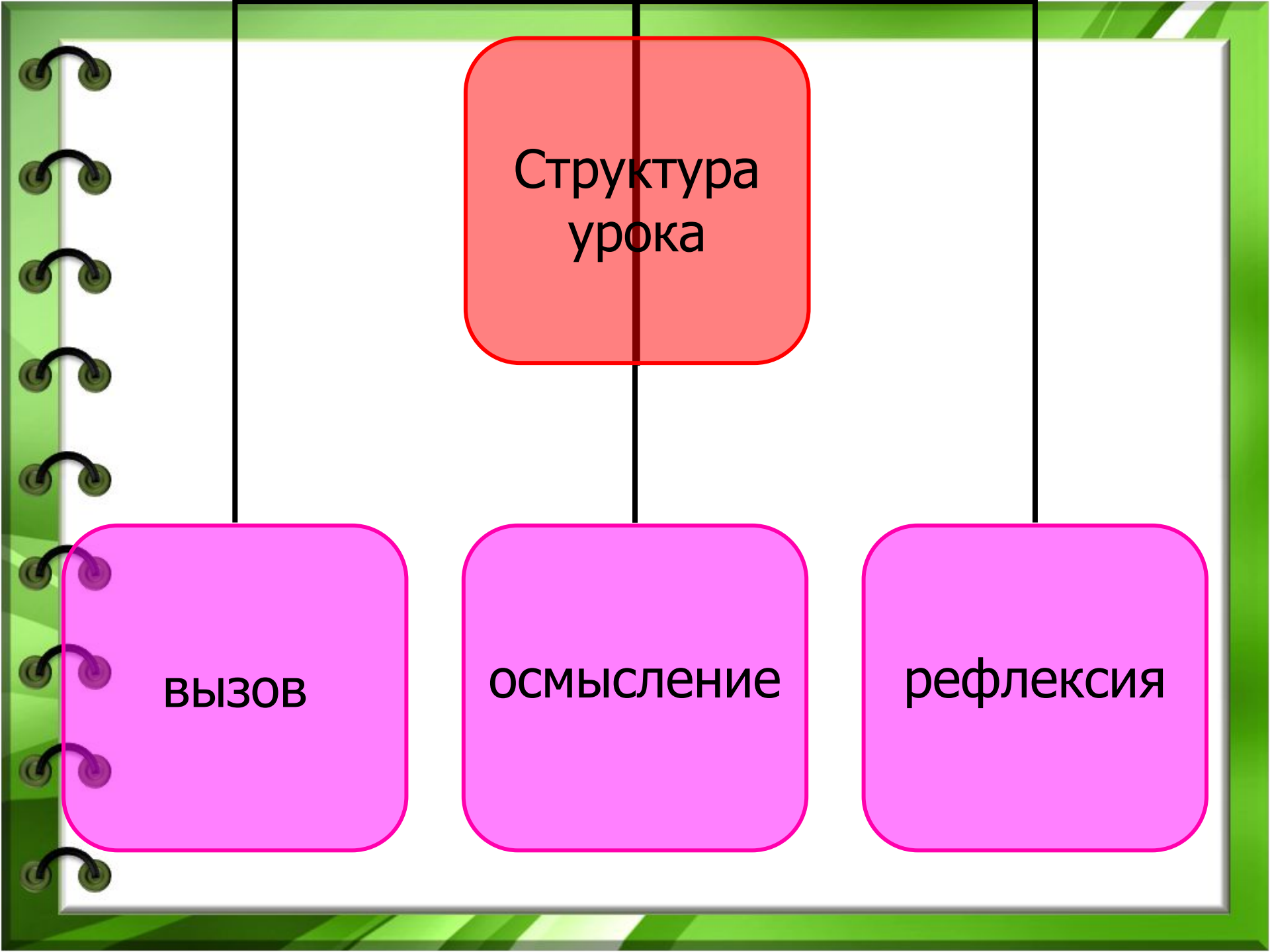
- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

- В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста своё содержание.

Технология развития критического мышления

Развитие критического мышления – это естественный способ взаимодействия; отправная точка для развития мышления. «Людям необходимо думать о том, что они делают и зачем, во что они верят и почему. Ни одного дня не должно пройти без этих вопросов».

Технологию развития критического мышления можно использовать на уроках окружающего мира, литературного чтения, русского языка, реже – на уроках математики (например, кластер).



Структура
урока

The diagram is set against a background of a green spiral-bound notebook. It features a central red box at the top, connected by vertical lines to three pink boxes below it. The red box is labeled 'Структура урока' (Lesson Structure). The three pink boxes are labeled 'ВЫЗОВ' (Challenge), 'ОСМЫСЛЕНИЕ' (Meaning), and 'РЕФЛЕКСИЯ' (Reflection) from left to right.

ВЫЗОВ

ОСМЫСЛЕНИЕ

рефлексия

ВЫЗОВ:

- Мозговая атака (штурм)
- Верите ли вы, что ...
- Корзина идей
- Таблица «Знаю – Хочу узнать – Узнал»

Осмысление:

- Кластер
- Таблица «Знаю – Хочу узнать – Узнал»
- Чтение с остановками
- Бортовой журнал

Рефлексия:

- Синквейн
- Таблица «толстых» и «тонких» вопросов
- Ассоциации

Таблица

«ТОЛСТЫХ» И «ТОНКИХ»

вопросов

- «ТОНКИЕ» вопросы

*Тонкие вопросы –
требуют
фактического
ответа*

- «ТОЛСТЫЕ вопросы»

*Толстые вопросы
требуют
обстоятельного
развернутого
ответа*

Таблица «Знаю – Хочу узнать – Узнал»

«Знаю»	«Хочу узнать»	«Узнал»
• Степь – природная зона	<ul style="list-style-type: none">• Как выглядит степь в разное время года?• Кто живет в степи?• ...	• ...

«Откуда пришла книга?»

Я знаю

1. Что первая бумага была изобретена в КНР

2. Папирус - Египет

Хочу узнать

1. Что такое папирус?

2. В каком году появилась бумага?

3. Где появились деньги?

4. За какую битву папируса бьют монеты египтяне?

Узнал

1) Пергамент делал из кожи телят

2) Пергамент появился во II веке до н. эр.

3) Стебли

на в руку.

Методика «Бортовой журнал»
Схема заполнения журнала

Имя _____
Тема _____
Дата _____
Время работы _____

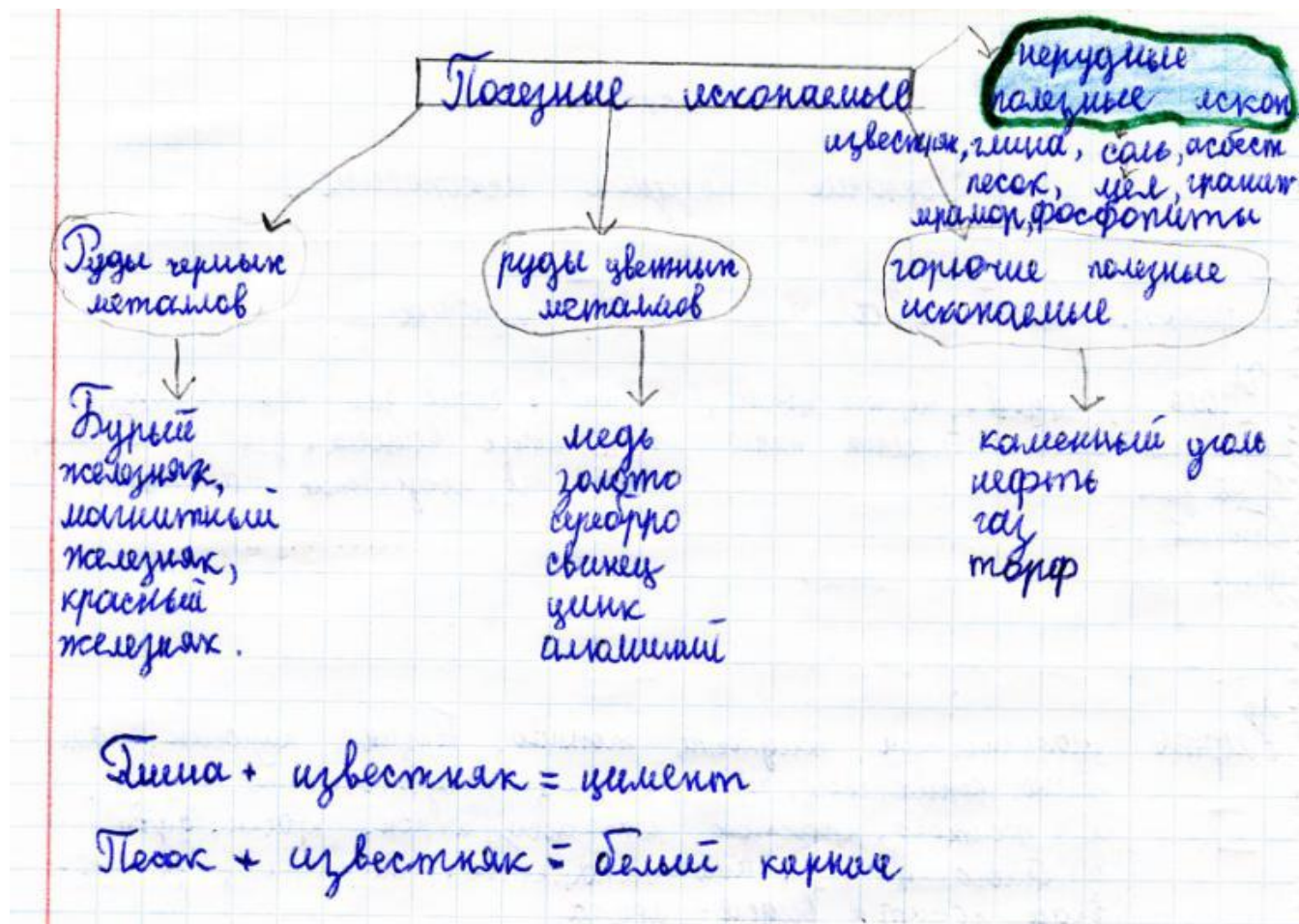
Ключевые понятия

Рисунок или схема

Кластер



Пример кластера



Сюжетная таблица

Литературное чтение.

Н.Носов «Заплата»

Кто?	Что?	Когда?	Где?	Почему?
Бобка	Порвал штаны	Однажды	На заборе	Зацепился
Мама	Ругала	Увидела		
Ребята				
Бобка				

Синквейн

Первая строка – существительное, тема синквейна.

Вторая строка – два прилагательных, описывающих тему.

Третья строка – три глагола: действия, которые производит существительное.

Четвертая строка – фраза из 4-х слов, передающая ваше отношение к существительному.

Пятая строка – синоним существительного или ваши ассоциации к этому слову.

1. Весна

2. Тёплая, радостная

3. Тает, пробуждает, веселит.

4. Весной все природа оживает

5. Жизнь

1) Снег

2) Пушистый, мягкий

3) Лежит, хрустит, сверкает

4) Белоснежный ковер покрывает землю

5) Красота!

ПРИЕМ «КОРЗИНА ИДЕЙ»

Мы говорим почва. А что же такое почва?
Каждая группа после обсуждения высказывает
свои предположения.

- Почва – это ...

... земля

- ... растительная земля

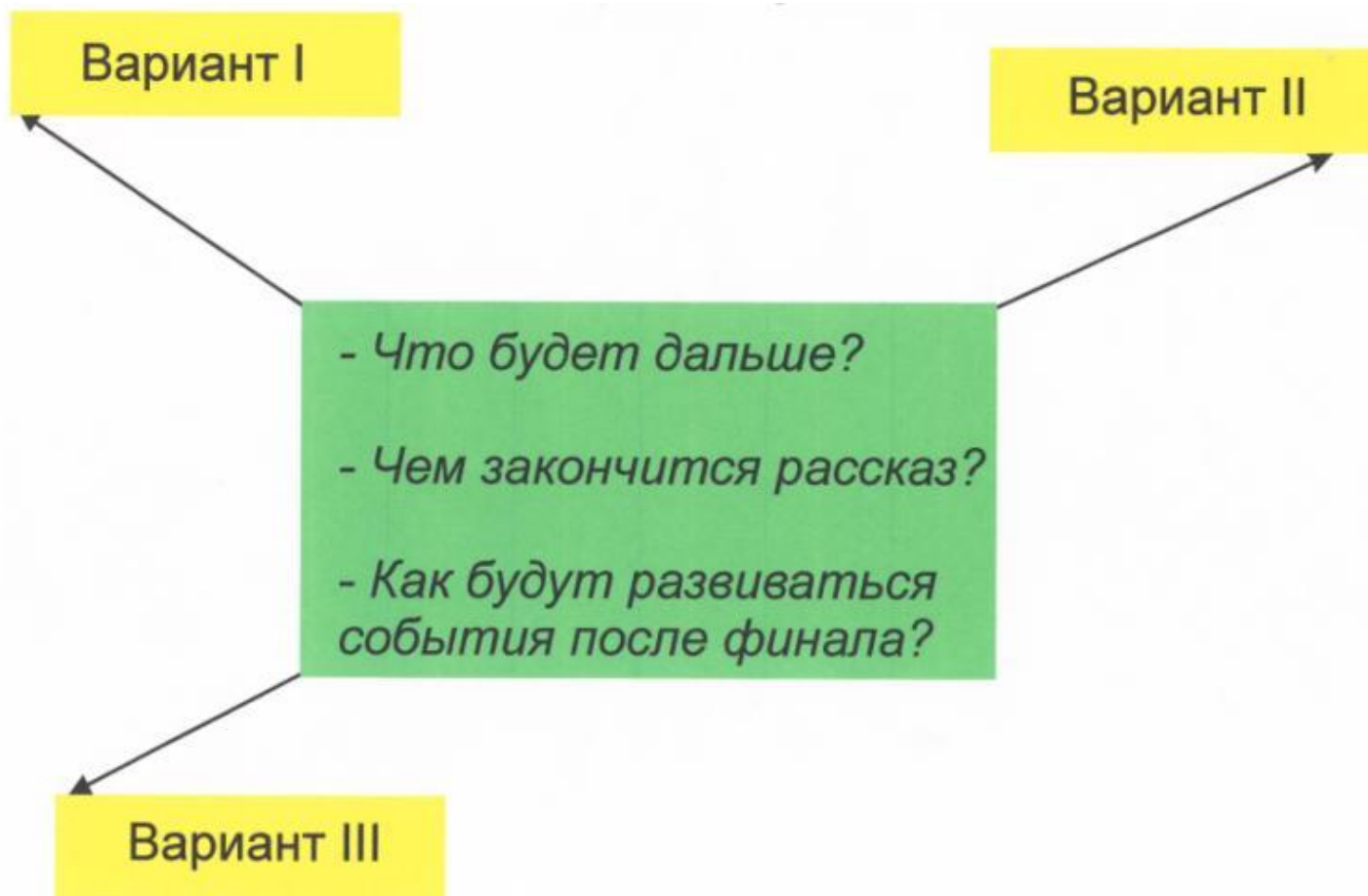
... вещество

- ... суша, а не вода

- ... место обитания, дом животных

...

«Дерево предсказаний»



Результаты:

- умение работать с увеличивающимся и постоянно обновляющимся информационным потоком в разных областях знаний;
- умение выражать свои мысли (устно и письменно) ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим;
- умение вырабатывать собственное мнение на основе осмысления различного опыта, идей и представлений; умение решать проблемы;
- способность самостоятельно заниматься своим обучением (академическая мобильность);
- умение сотрудничать и работать в группе;
- способность выстраивать конструктивные взаимоотношения с другими людьми.

Проблемная технология

Цели:

- Создавать условия для возникновения у ученика внутренней потребности включения в учебную деятельность;
- Формировать способности к самоанализу, самовоспитанию и готовность к саморазвитию;
- Включать новые знания в систему знаний и обеспечить непрерывность развития предметного содержания;
- Развивать творческие возможности учащегося, учитывая интересы каждого;
- Воспитывать самостоятельность, инициативность.

Описание порядка использования (применение технологии) методики в практической профессиональной деятельности

- Учебная задача ставится перед учащимися в форме проблемной ситуации, создаются все условия для проявления познавательной активности учеников, что вызывает со стороны обучающихся живые споры, обсуждения. Создается обстановка увлеченности, раздумий, поиска, что плодотворно сказывается по отношению школьника к учению.
- Проблемные ситуации могут создаваться на всех этапах процесса обучения: на уроке «открытия нового знания», при закреплении и контроле знаний.
- Проблемная технология – это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, требующих актуализации знаний, отработки умений по применению нового способа, включения в систему знаний.

Результат использования технологии.

- Качественное усвоение учениками учебного материала;
- Возрастающий познавательный интерес;
- Развитие способности к самомотивированию к деятельности;
- Развитие способности к проведению мыслительной реконструкции собственных действий, к контролю процесса достижения конечного результата;
- Развитие деятельностных и личностных качеств, отношений внутри коллектива;
- Снятие стрессообразующих факторов учебного процесса, создание на уроках доброжелательной атмосферы.

A spiral-bound notebook with a green cover and a white page. The spiral binding is on the left side. The text "Спасибо за внимание!" is written in the center of the page in a bright pink color.

Спасибо за внимание!