

# **СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС В СИСТЕМЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Талых Вероника Юрьевна  
учитель начальных классов  
МБОУ СОШ №4**

# Цель нового образования

Формировать не только знания, но и  
**РАЗВИВАТЬ УМЕНИЯ:**

- **ставить цель и добиваться ее;**
- **самостоятельно добывать и применять знания;**
- **составлять план своих действий и самостоятельно оценивать их последствия;**
- **задавать вопросы;**
- **ясно выражать свои мысли;**
- **заботиться о других, быть нравственным человеком;**
- **сохранять и укреплять своё здоровье.**

# ФГОС НОО: новый результат



# ФГОС НОО: новый результат

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

*Система обобщенных личностно-ориентированных целей образования*

### Цели-ориентиры

*“Зачем нужно изучать данный предмет в ОУ?”*

### Опорные цели

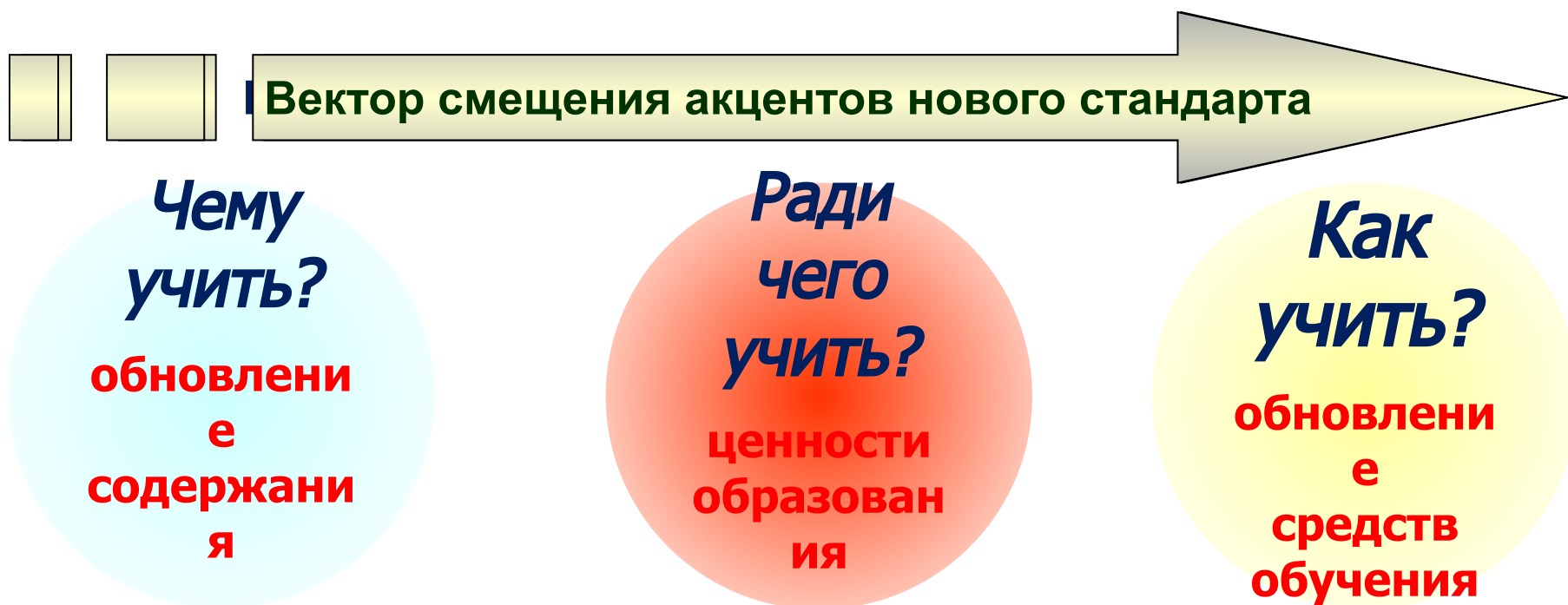
*“Выпускник научится”*

### Расширяющие и углубляющие цели

*“Выпускник получит возможность научиться”*

# Ориентация на парадигму деятельностного развития

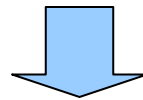
**Основной результат – развитие личности  
ребенка на основе учебной деятельности**



# Системно - деятельностный подход

## Организовать деятельность учеников

- Способность к самоорганизации в решении учебных задач;
- Умение решать учебные задачи;
- Прогресс в личностном развитии



СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ

**Технология - это совокупность  
форм, методов, приемов и средств,  
применяемых в какой-либо  
деятельности**

**Педагогическая технология – это  
содержательная техника  
реализации учебного процесса (В.П.  
Беспалько)**

# Современные образовательные технологии системно-деятельностного подхода

- Технология, основанная на создании **учебной ситуации;**
- Технология, основанная на реализации **проектной и учебно-исследовательской деятельности;**
- Технология, основанная на **уровневой дифференциации обучения;**
- **Информационно-коммуникативные технологии;**
- Технология **сотрудничества**



# Изменение роли участников образовательного процесса



**Мотивация к обучению на разных этапах развития личности обучающихся**

# Проблемно-диалогическая технология

## Традиционный урок

1. Проверка д/з учеников **учителем**
2. Объявление темы **учителем**
3. Объяснение темы **учителем**
4. Закрепление знаний **учениками**

## Проблемно-диалогический урок

1. Создание проблемной ситуации **учителем** и формулирование проблемы учениками
2. Актуализация **учениками** своих знаний
3. Поиск решения проблемы **учениками**
4. Выражение решения
5. Применение знаний **учениками**

# Базовые образовательные технологии

*Между обучением и психическим развитием человека всегда стоит его деятельность*

*образовательная задача состоит в организации условий, провоцирующих детское действие*

**ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ  
(ОБУЧЕНИЕ НА ОСНОВЕ  
«УЧЕБНЫХ СИТУАЦИЙ»)**



**Сущность проблемного обучения состоит в том, что учащиеся систематически включаются учителем в процесс поиска доказательного решения новых для них проблем, благодаря чему они учатся самостоятельно добывать знания, применять ранее усвоенные и овладевают опытом творческой деятельности.**

# ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ

## **Достоинства**

**развивает мыслительные способности, вызывает интерес к учению, пробуждает творческие силы.**

## **Недостатки**

**не всегда можно применять из-за характера изучаемого материала, неподготовленности учащихся, квалификации учителя.**

# Базовые образовательные технологии


## Основа:

дифференциация требований к уровню освоения, явное выделение базового и повышенных уровней

## УРОВНЕВАЯ ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

### Основные принципы:

- открытость системы требований,
- предъявление образцов деятельности,
- «ножницы» между базовым и повышенными уровнями требований,
- посильность базового уровня, обязательность его освоения всеми учащимися,
- добровольность в освоении повышенных уровней требований,
- работа с группами «подвижного» состава,
- накопительная система оценивания.



**Дифференцированное обучение – это форма организации учебного процесса, при которой педагог работает с группой учащихся, составленной с учетом наличия у них каких-либо значимых для учебного процессе общих качеств.**

# Дифференцированное обучение

## Достоинства

1. Обучение каждого на уровне его возможностей и способностей;
2. У педагога появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному;
3. Появляется возможность более эффективно работать с трудными учащимися;
4. Повышается уровень мотивации ученья в сильных группах;
5. В группе, где собраны одинаковые дети, ребенку легче учиться.

## Недостатки


1. Деление детей по уровню развития не гуманно;
2. Слабые лишаются возможности тянуться за более сильными, получать от них помощь, соревноваться с ними;
3. Понижается уровень мотивации ученья в слабых группах.



# Дифференциация заданий

- \* Дифференциация учебных заданий по уровню трудностей.
- \* Дифференциация заданий по объёму учебного материала.
- \* Дифференциация работы по степени самостоятельности.
- \* Дифференциация работы по характеру помощи учащимся.
- \* Дифференциация заданий по уровню творчества.

# Дифференциация заданий по уровню творчества



## **РЕПРОДУКТИВНЫЕ**

- \* **Выполни пересказ сказки.**
- \* **Спиши текст, вставляя буквы и т. д.**

## **ТВОРЧЕСКИЕ**


- \* **Перескажи сказку от лица лисицы.**
- \* **Спиши текст, заменяя имена прилагательные антонимами и т.д.**

# Базовые образовательные технологии

## ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### **Образовательная деятельность на основе ИКТ:**

- открытое (но контролируемое) пространство информационных источников,
- информационная поддержка учебного процесса



**Информационные технологии обучения – это процессы подготовки и передачи информации обучающему, средством осуществления которых является компьютер.**

**Формы использования ИТ разнообразны: от демонстрации на уроке до дистанционного образования.**

## **Достоинства**

**наглядность учебного материала;**  
**объективность контроля;**  
**демонстрация динамических процессов, явлений;**  
**возможность самостоятельно учащимся выбирать скорость обучения;**  
**углубление межпредметных связей за счет интеграции информационной и предметной подготовки**

## **Недостатки**


**требует большого времени педагога для подготовки;**  
**необходима соответствующая квалификация для работы на ПК;**  
**подготовленность учащихся к использованию ИТ.**

# Использование информационно-коммуникативных технологий позволяет:

- активизировать познавательную активность учащихся;
- проводить уроки на высоком эстетическом и эмоциональном уровне;
- обеспечивать высокую степень дифференциации обучения;
- совершенствовать контроль знаний;
- рационально организовывать учебный процесс;
- обеспечивать доступ к различным информационным ресурсам

# Особенности построения уроков с использованием ИКТ

- **Адаптивность:** приспособление компьютера к индивидуальным особенностям ребёнка;
- **Управляемость:** коррекция учителем возможна в любой момент;
- **Интерактивность и диалоговый характер:** ИКТ обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, вступать с ним в диалог;
- **Оптимальное сочетание** индивидуальной и групповой работы;
- **Поддержание** у ученика состояния психологического комфорта при обращении с компьютером



**Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.**

**Игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает отдых.**

**Но исторически одна из первых ее задач — обучение.**



# Игровые технологии в учебном процессе

- игра активизирует познавательную деятельность учащихся;
- игра создает на уроке доброжелательную и жизнерадостную атмосферу;
- игра активизирует творческие способности учащихся, развивает воображение, память, мышление;
- игра помогает снять усталость;
- игра повышает интерес учащихся к изучаемому материалу.

# Игровые технологии в учебном процессе

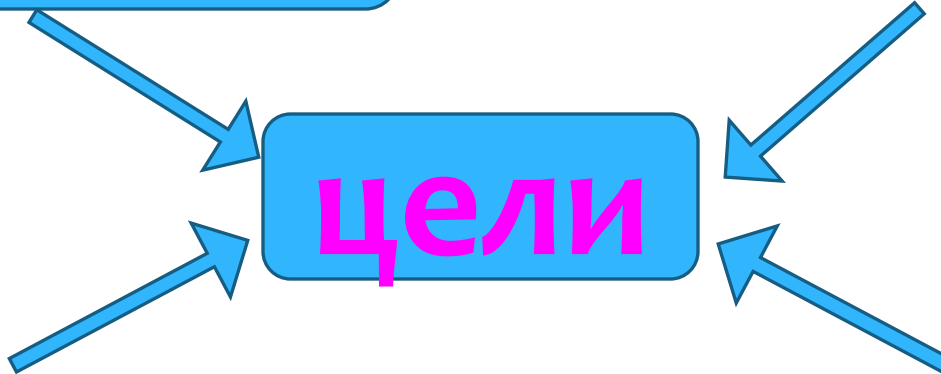
ДИДАКТИЧЕСКИЕ

ВОСПИТЫВАЮЩИЕ

цели

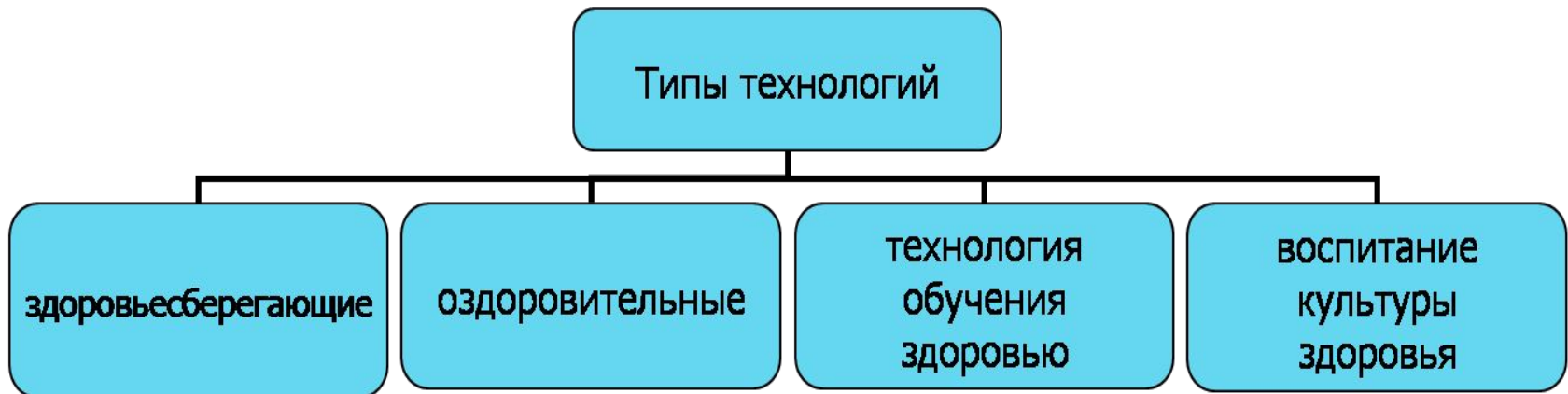
РАЗВИВАЮЩИЕ

СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ

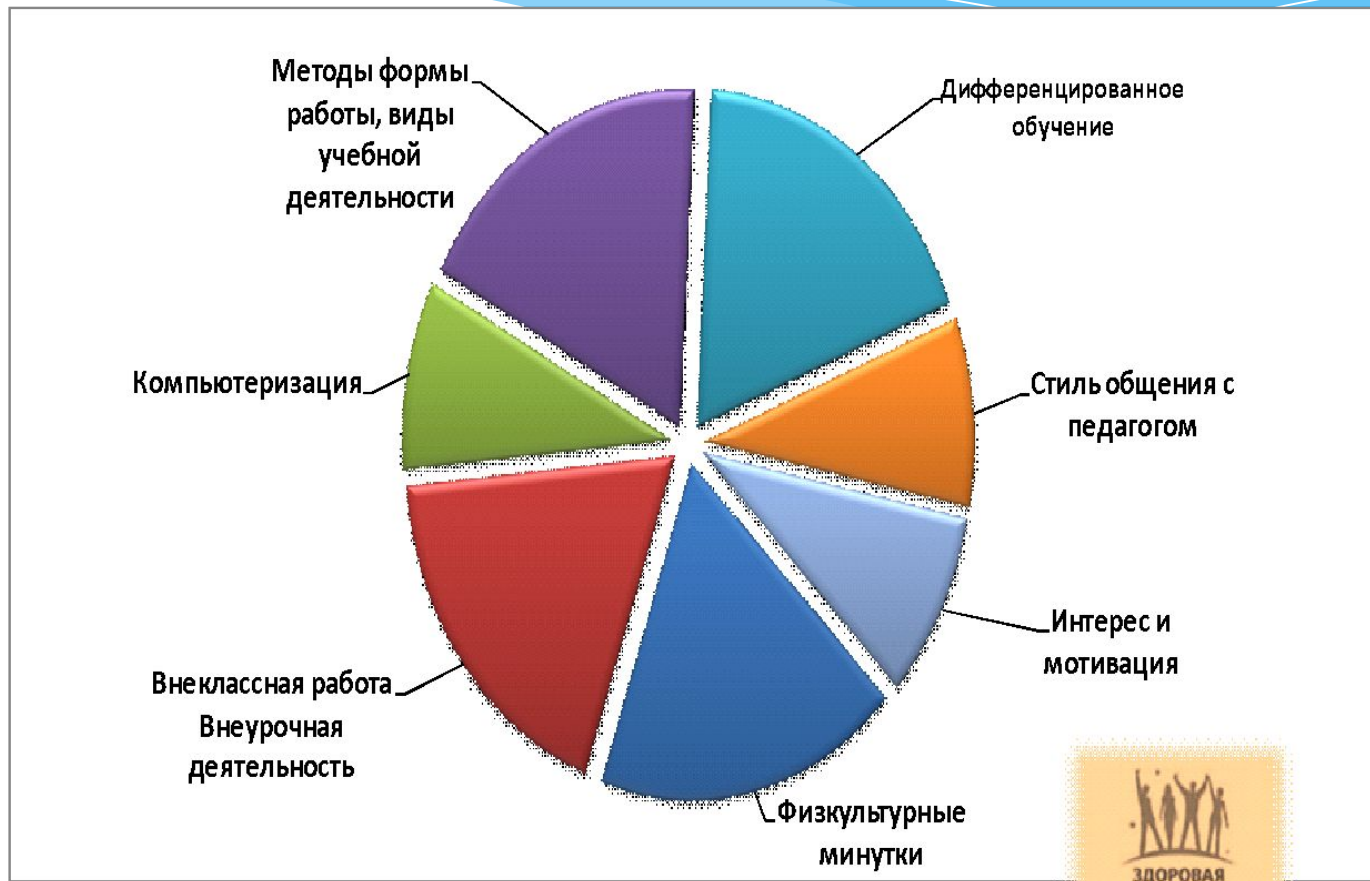


# Здоровьесберегающие образовательные технологии

**Здоровьесберегающие образовательные технологии – это системный подход к обучению и воспитанию, построенный на стремлении педагога не нанести ущерб здоровью учащихся.**



# Элементы здоровьесберегающих технологий, применяемые на уроках в начальной школе



# Принципы здоровьесбережения:

**«Не навреди!».**

**·Приоритет заботы о здоровье учителя и учащегося.**

**· Непрерывность и преемственность.**

**·Субъект-субъектные взаимоотношения.**

**·Соответствие содержания и организации обучения возрастным особенностям учащихся.**

**· Комплексный, междисциплинарный подход.**

**·Успех порождает успех.**

**·Активность.**

**·Ответственность за свое здоровье.**

# Базовые образовательные технологии

## ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

**Триада:**  
**замысел-**  
**-реализация-**  
**-продукт**



# Метод проекта

**Это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе которой лежит:**

- развитие познавательных навыков учащихся, критического и творческого мышления;
- умение самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве.
- способствует формированию ключевых компетентностей учащихся и подготовки их к реальным условиям жизнедеятельности.
- выводит процесс обучения и воспитания из стен школы в окружающий мир.

# УУД:

- оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели;
- обеспечивать бесконфликтную совместную работу в группе;
- устанавливать с партнёрами отношения взаимопонимания;
- проводить эффективные групповые обсуждения;
- обеспечивать обмен знаниями между членами группы для принятия эффективных совместных решений;
- чётко формулировать цели группы и позволять её участникам проявлять инициативу для достижения этих целей;
- адекватно реагировать на нужды других.



# Перечень продуктов проектной деятельности может быть достаточно большим:

рисунок, открытка, поделка, скульптура, игрушка, макет, рассказ, считалка, загадка, концерт, спектакль, викторина, газета, книга, модель, костюм, фотоальбом, оформление стендов, выставок, доклад, конференция, электронная презентация, праздник и т.д.



# Базовые образовательные технологии

## Исследовательская деятельность



**Развиваются умения ставить проблему, формулировать гипотезу, применять методы исследования (наблюдения, опыт, эксперимент, опрос, сравнение, анализ)  
Умение презентовать полученные результаты.**

# ууд:

- постановка проблемы и аргументирование её актуальности;
- формулировка гипотезы исследования и раскрытие замысла — сущности будущей деятельности;
- планирование исследовательских работ и выбор необходимого инструментария;
- собственно проведение исследования с обязательным поэтапным контролем и коррекцией результатов работ;
- оформление результатов учебно-исследовательской деятельности как конечного продукта;
- представление результатов исследования широкому кругу заинтересованных лиц для обсуждения и возможного дальнейшего практического использования.

# Базовые образовательные технологии

## Технология дискуссий

Развиваются коммуникативные умения: высказывать мнение, слушать других, вести диалог, аргументировать свою точку зрения)

## Коллективные способы обучения

**КСО – это организация учебного процесса, при котором обучение осуществляется путем общения в «динамических парах», когда каждый учит другого.**

### **Ситуации:**

- изучение текстового материала по любому учебному предмету;
- взаимообмен заданиями;
- выполнение упражнений в парах;
- работа по вопросам к тексту.



# Базовые образовательные технологии

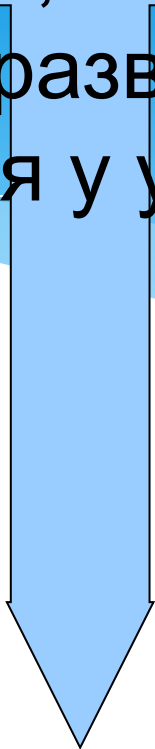
**Технология развития критического мышления через чтение и письмо**



**Развиваются коммуникативные умения, умения работать с информацией**

*критического мышления* – система

учебных стратегий, методов и приемов,  
направленных на развитие критического  
мышления у учащихся.



Стратегия – это совокупность методов,  
выстроенных в определенной  
последовательности, и направленных на  
достижение определенных ориентиров

# Цель технологии:

обеспечить развитие критического мышления посредством интерактивного включения обучающихся в образовательный процесс.

развитие мыслительных навыков учащихся, необходимых в обычной жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, анализировать различные стороны явлений и т.п.).



Технологией РКМЧП называют базовую  
модель обучения

**(вызов – осмысление содержания –  
рефлексия)**

в совокупности с целым набором приемов  
и методов.

# Технологический алгоритм урока (серии уроков)

## Технологические этапы

I стадия	II стадия	III стадия
<p><b>Вызов:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•имеющиеся знания;</li><li>•интерес к получению информации;</li><li>•постановка учеником собственных целей обучения</li></ul>	<p><b>Осмысление содержания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•получение новой информации;</li><li>•корректировка учеником поставленных целей обучения</li></ul>	<p><b>Рефлексия:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•размышление, рождение нового знания;</li><li>•постановка учеником новых целей обучения</li></ul>

# I. ВЫЗОВ

## Деятельность учителя

- направлена на вызов у учащихся уже имеющихся знаний по изучаемому вопросу;
- активизацию их деятельности;
- мотивацию к дальнейшей работе

## Деятельность учащихся

- вспоминает, что ему известно по изучаемому вопросу (делает предположения);
- систематизирует информацию до ее изучения,
- задает вопросы, на которые захотел бы получить ответ

## Информация, полученная на стадии ВЫЗОВА:

- \* выслушивается;
- \* записывается;
- \* обсуждается.

## Работа ведется:

- \* индивидуально;
- \* в парах;
- \* в группах.

# Приемы таблица ЗХУ

Знаю	Хочу узнать	Узнал

# II. Осмысление содержания

## Деятельность учителя

- направлена на сохранение интереса к теме при непосредственной работе с информацией;
- постепенное продвижение от знания старого к новому

## Деятельность учащихся

- читает (слушает) текст, используя предложенные учителем активные методы чтения;
- делает пометки на полях или ведет записи по мере осмысления новой информации

На стадии осмысления содержания осуществляется непосредственный контакт с новой информацией:

- \* текст;
- \* фильм;
- \* лекция;
- \* материал параграфа.

Работа ведется:

- \* индивидуально;
- \* в парах.

# III. Рефлексия

## Деятельность учителя

- следует вернуть учащихся к первоначальным записям – предположениям, внести изменения, дополнения;
  - дать творческие, исследовательские или практические задания на основе изученной информации

## Деятельность учащихся

соотносят «новую» информацию со старой, используя знания, полученные на стадии осмысления



# Методическая копилка

- \* **Мозговой штурм**  
(индивидуально, в паре, в группе, все вместе)
- \* **Кластер**
- \* **Синквейн**
- \* **6 шляп мышления**
- \* **Тонкие и толстые вопросы**
- \* **Таблица 3-Х-У**
- \* **Совместный поиск**
- \* **Инсерт**
- \* **Эссе (3, 5, 10 минутное эссе)**
- \* **и многие другие....**

# Творческая форма рефлексии – Синквейн

Синквейн – это стихотворение, представляющее собой синтез информации в лаконичной форме, что позволяет описывать суть понятия или осуществлять рефлексию на основе полученных знаний.

Обычно рекомендуется использовать синквейн на стадии рефлексии.

**Синквейн»** происходит от французского слова «пять». Это стихотворение, состоящее из пяти строк.

# Правила написания синквейна:

- \* В первой строчке тема называется одним словом (**обычно существительным**).
- \* Вторая строчка – это описание темы в двух словах (**двумя прилагательными**).
- \* Третья строчка – это описание действия в рамках этой темы тремя словами (**глаголы**).
- \* Четвёртая строка – это фраза из четырёх слов, показывающая отношение к теме (**чувства одной фразой**).
- \* Последняя строка – **это синоним** из одного слова, который повторяет суть темы.

технологии дистанционного обучения и др.

систему инновационной оценки «портфель достижений»;

здоровьесберегающие технологии

информационно-коммуникационные технологии

обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

технологии развития «критического мышления»;

технологии использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и другие видов обучающих игр

развивающее обучение;

проблемное обучение;

разноуровневое обучение;

коллективную систему обучения (КСО);

проектные методы обучения;

исследовательские методы в обучении;

технологии решения изобретательских задач (ТРИЗ);

**«Если ребенку удастся добиться  
успеха в школе, у него есть все  
шансы на успех в жизни»**

У. Глассер