

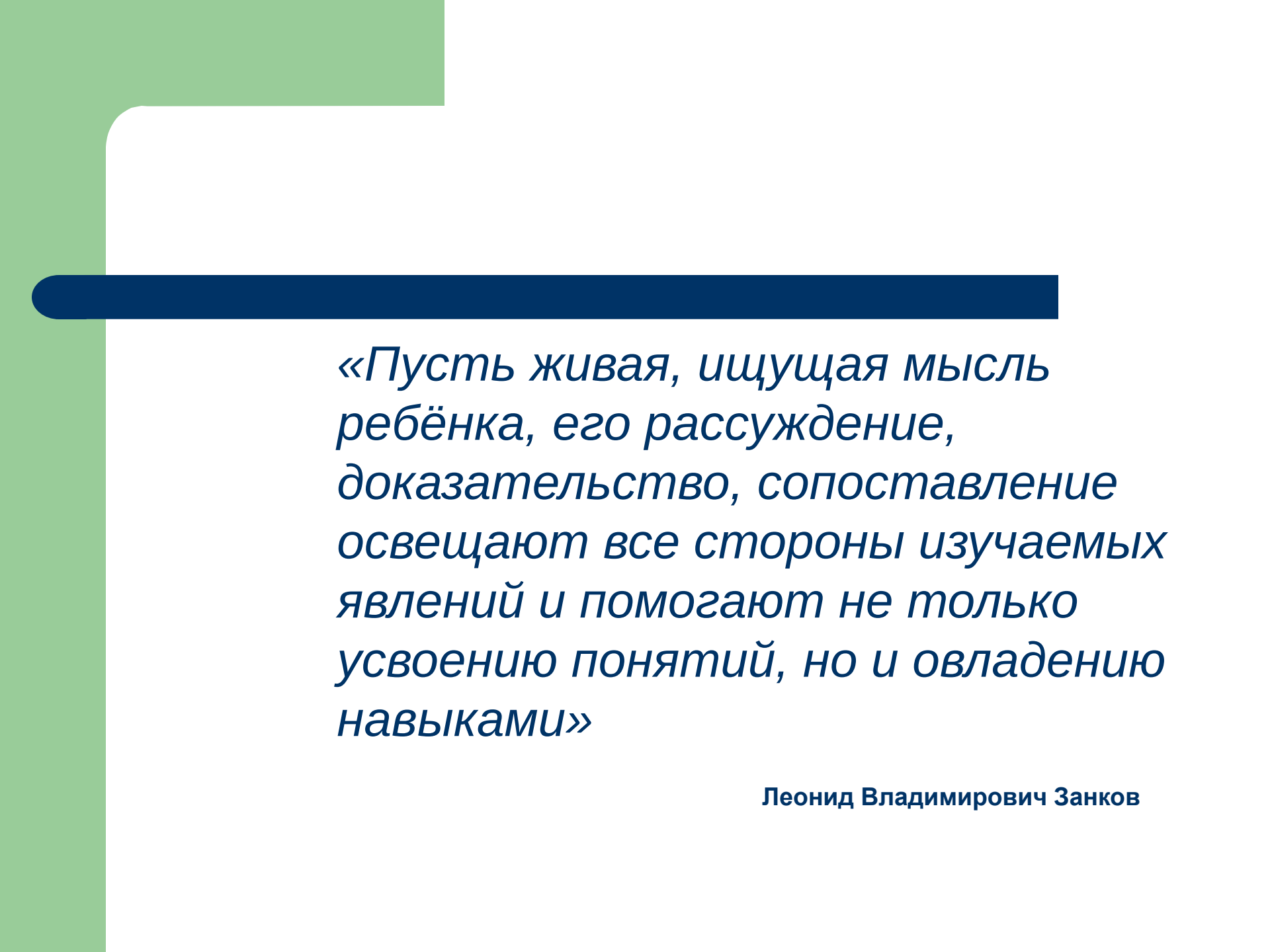
« ПРИМЕНЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ »

г. Нижневартовск
2014 – 2015 учебный год

Цель компетентного похода:

- получение на выходе из школы личности, способной к свободному развитию, творческой инициативе, самостоятельности, конкурентноспособности, мобильности, и умеющей все эти качества применить в жизни.*





*«Пусть живая, ищущая мысль
ребёнка, его рассуждение,
доказательство, сопоставление
освещают все стороны изучаемых
явлений и помогают не только
усвоению понятий, но и овладению
навыками»*

Леонид Владимирович Занков

Технология проекта



Проект – это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта.



Цели и задачи проектного метода:

- развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.



- Проектная деятельность обучающихся – это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата.



Проектная деятельность - это средство развития личности

Включение школьников в проектную деятельность учит их размышлять, прогнозировать и, главное, происходит интенсивное развитие детей.

А деятельность в свою очередь формирует мышление, умения, способности, межличностные отношения.



Что такое исследования для маленького ребёнка?

- Это наблюдения за жизнью
- Открытие многих явлений, известных взрослым, но неизвестных конкретному ребёнку
- Возникают вопросы
- Находятся ответы
- Он хочет узнать новые подробности и таким образом вовлекается в новые исследования окружающей жизни



Использование метода проектов в практической деятельности.

Задачи обучения

- пробуждать интерес к предлагаемой деятельности;
- приобщать детей к процессу познания;
- привлекать детей к воспроизведению образов, используя различные варианты;
- побуждать детей к совместной поисковой деятельности, экспериментированию.



Познавательное развитие:



- обогащение и расширение представлений об окружающем мире
- **Эстетическое развитие:**
- развитие эмоционально- ценностного отношения произведения искусства к художественным образам;
- овладение художественной деятельностью.



Задачи развития:

- обеспечение психологического благополучия и здоровья детей;
- развитие познавательских способностей;
- развитие творческого воображения;
- развитие творческого мышления;
- развитие коммуникативных навыков.



Линии развития личности.

- Стимулирование естественного процесса развития двигательных способностей и качеств;
- Формирование осознанных представлений о необходимости заботиться о своем здоровье
- социальное развитие;
- Формирование способов общения



Совершенство вание психических процессов.

- формирование эмоциональной заинтересованности
- знакомство с предметами и действиями с ними;
- развитие мышления и воображения;
- речевое развитие.



Виды проектов в начальной школе:



- проекты наблюдения;
- проекты рассказы;
- конструктивные проекты;
- экскурсионные проекты.



Этапы работы над проектом

- **I этап: Подготовительный**
- «Погружение» в проблему (выбор и осознание проблемы)
- Сбор и обработка информации
- **II этап Организация деятельности:**
- Разработка собственного варианта решения проблемы:
- актуальность и важность данной проблемы;
- анализ разнообразной информации;
- программа действий;
- разработка варианта реализации своей программы;
- деление на группы и распределение ролей в группе.

- **III этап Осуществление деятельности**

- Реализация плана действий (проекта)
- подготовка к защите проекта
- «добывают» необходимые знания
- оформляют портфолио
- готовят стендовую защиту
- разрабатывают электронную презентацию и т.д.

- **IV этап: Презентация проекта**

- (для младших школьников применимы все виды представления проекта: доклад-защита, инсценировка, электронная презентация и т.д.)
- Рефлексия (самоанализ и самооценка проделанной работы, свои впечатления).

Вывод:

- От успеха каждого обучающегося зависит успех всего проекта
- Через проектные задания школьник приучается творчески мыслить, самостоятельно планировать свои действия
- Реализовывать усвоенные им средства и способы работы

Проблемное обучение

Цель:

научить
учащихся
идти путем
самостоятель
ных находок и
открытий.



Задачи:

- 1. Создать условия для приобретения учащимися средств познания и исследования.
- 2. Повысить познавательную активность в процессе овладения знаниями.
- 3. Применять дифференцированный и интегрированный подход в учебном и воспитательном процессе.

Приемы создания проблемных ситуаций:

- подвести школьников к противоречию и предложить им самим найти способ его разрешения;
- изложить различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- предложить классу рассмотреть явление с различных позиций;
- побудить учащихся делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты.
- ставить конкретные вопросы на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику, рассуждения.

Виды проблемных заданий:

- Разрыв причинно – следственных связей.
«Если ..., то ...»
- Подход к расположению фраз (с известного факта). *«Известно, что...»*.
- *«Как объяснить тот факт, что ...»*.
- Проблемное задание на предположение.
«Как вы полагаете ...».
- Конкретный пример, который нужно подтвердить или опровергнуть.

Вывод:

- Формирует творческую личность, способную логически мыслить, находить решение в проблемных ситуациях.
- Формирует способность к высокому самоанализу, саморазвитию, самокоррекции.
- Появляется уверенность в своих силах и знаниях.

Игровые технологии

- **Цель** игр, проводимых на уроках, — пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

Дидактическая игра — это одно из действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям.

Функции игр:

- игра облегчает учебный процесс, оживляет его;
- «театрализация» учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент персонажей;
- вносит элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству, игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к литературному творчеству



Вывод:

- Систематическое использование игровой технологии позволяет формировать ключевые компетентности учебно-познавательной деятельности



ИНФОРМАЦИОННО – КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- **Целью** внедрения информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс должно стать появление новых видов учебной деятельности, характерных именно для современной информационной среды.



ИКТ на уроках:

- Тренажеры – отработка практических навыков
- Дидактические материалы *«Ступенька к грамотности»*
- Электронные учебные пособия *«Азбука»*, *«Прописные буквы алфавита»* и др.

Вывод:

- Информационно-коммуникационные технологии расширяют возможности учителя для введения учеников в увлекательный мир, где им предстоит самостоятельно добывать, анализировать и передавать другим информацию.

Рефлексия

- Современная начальная школа не может оставаться в стороне от процессов модернизации образования. Начального звена школы, как важного и неотъемлемого этапа образования личности, касаются все мировые тенденции и инновации: личностно ориентированный подход, информатизация, интеграция и др. К числу таких тенденций относится и компетентностный подход, появление которого связано, прежде всего, с кризисом образования, состоящим в противоречии между программными требованиями к ученику, запросами общества и потребностями самой личности в образовании.