

**Использование в
образовательном процессе
современных
образовательных
технологий
деятельностного типа.**

МБОУ «СОШ № 31»

Среда учения – деятельность, разнообразная по содержанию, мотивированная для ученика, проблемная по способу освоения деятельности. Необходимое условие для этого – отношения в образовательной среде, которые строятся на основе доверия, сотрудничества, равнопартнёрства, общения

Основные задачи современного образования:

не просто вооружить выпускника фиксированным набором знаний, а сформировать у него умение и желание учиться всю жизнь; работать в команде; способность к самоизменению и самореализации.

каждому ребенку стать счастливым:

- Найти свое место в жизни;
- Приобрести верных друзей;
- Построить семью;
- Самореализоваться в выбранной профессии.

Деятельностный метод- это метод обучения, при котором ребенок не получает знания в готовом виде, а добывает их сам в процессе собственной учебно-познавательной деятельности

Деятельностный метод отвечает необходимым требованиям к технологиям обучения, реализующим современные образовательные цели:

- Обеспечивает включение детей в деятельность;
- Создает благоприятные условия для разноуровневого обучения и практической реализации всех дидактических принципов деятельностного подхода;
- Обеспечивает прохождение всех необходимых этапов усвоения понятий, что позволяет существенно увеличить прочность знаний.

Деятельностный метод обучения позволяет осуществлять:

- Формирование мышления через обучение деятельности (самоопределение, осознанное построение своей деятельности по достижению цели самореализация, адекватное оценивание собственной деятельности и ее результатов -рефлексия);
- Формирование системы культурных ценностей и ее проявлений в личностных качествах;
- Формирование целостной картины мира, адекватной современному уровню научного знания.

Система дидактических принципов деятельностного подхода

Содержание и формы обучения в технологии деятельностного подхода

- Креативный метод
- Эвристический (поисковый) метод
- Метод проектов
- Педагогические игры (учебно-познавательные)

- Системный подход (с позиций принципа целостной картины мира, принципа непрерывности, принципа минимакса)

- Коллективный диалог (обмен информацией, общение «учитель-ученик», «ученик-ученик», при котором происходит усвоение учебного материала через речевую деятельность на уровне личностной адаптации)

- Групповой метод (формируются навыки общения, нравственные качества личности, умение подчинять свои желания общей цели)

Метод проектов

- **Подготовительный этап** - исследовательский (ставится проблема перед учащимися, мозговая атака с целью коллективного поиска проблем, определяется цель деятельности)
- **Открытие новых знаний** (рекомендуются источники получения информации)
- **Технологический этап** (используется метод упражнений т.к. идет формирование у учащихся умений и навыков деятельности)
- **Заключительный этап** (коррекция проекта и его защиты, сравнение выполненного проекта с тем, который был задуман, конкурс творческих работ, оценка выполненных проектов должна носить стимулирующий характер- «Познавательный проект», «Веселый проект», «Красочный проект» и т. д.)

Группы умений ,на которые проектная деятельность оказывает наибольшее влияние:

- Исследовательские(выбирать лучшее решение)
- Социального взаимодействия (сотрудничать в процессе деятельности, помогать товарищам, принимать их помощь)
- Оценочные(оценивать результат своей деятельности и своих товарищей)
- Информационные(самостоятельно находить нужную информацию)
- Презентационные(выступать перед аудиторией, отвечать на вопросы)
- Рефлексивные(отвечать на вопросы «Чему я научился?, «Чему мне необходимо научиться?»)
- Менеджерские (проектировать процесс, планировать деятельность, принимать решение, распределять обязанности при выполнении коллективного дела)

Игровые педагогические технологии

- Игра – сильнейшее средство социализации ребенка(становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу)
- Игра дает возможность моделировать разные жизненные ситуации, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессии.
- Игра – это пространство самореализации(раскрываются возможные или имеющиеся проблемы у человека и моделируется их снятие)
- Игра – деятельность коммуникативная. Она вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений.
- Игра – это особое «поле самовыражения»
- Игра должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении.

Этапы работы над понятием в технологии деятельностного метода

- Самоопределение к деятельности (мотивация, побуждающая ученика к вступлению в деятельность)
- Актуализация знаний и фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии (технология проблемного диалога)
- Постановка ученой задачи (выявление учащимися места и причины затруднения)

- Открытие нового знания (построение проекта выхода из затруднения)
- Первичное закрепление (комментирование установленных алгоритмов действия)
- Самостоятельная работа с проверкой в классе (самоконтроль и самооценка ;создание ситуации успеха)
- Повторение и закрепление ранее изученного (индивидуальная работа; положительная самооценка важна для каждого ученика)

Роль учителя начальных классов по новым образовательным стандартам

Создавать условия, чтобы дети сами добывали знания в процессе познавательной, исследовательской деятельности, в работе над заданиями,

непосредственно связанными с проблемами реальной жизни.

Учение выступает как сотрудничество – совместная работа учителя и учеников в ходе овладения знаниями и решения проблем, в связи с этим меняются задачи педагогической деятельности учителя начальной школы

Функция учителя при деятельностном подходе проявляется в деятельности по управлению процессом обучения. Как образно замечал Л.С. Выготский «учитель должен быть рельсами, по которым свободно и самостоятельно движутся вагоны, получая от них только направление собственного движения».

