**Доклад на МО учителей нач. классов :**

**«Использование информационных технологий как средства усиления учебной мотивации учащихся начальной школы.»**

 В феврале 2011 года Президент РФ утвердил Концепцию Федеральной

целевой программы развития образования на 2011 – 2015 годы, одной из

целей которой является обеспечение инновационного характера базового образования. Российское образование стало на новую ступень развития, где теперь учитель идет рядом с учеником, а не ведет его.

Исходя из этого, осуществляется использование новых учебных технологий через решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания личность ученика, деятельность учения, познавательная деятельность, а не преподавание.

Для решения данной темы применяются многочисленные инновационные технологии, наиболее адекватные из которых метод проектов, технология работы в группах, индивидуальное и дифференцированное обучение, личностно-ориентированное обучение, разноуровневое обучение, здоровьесберегающие технологии.

Проблемой инновационных технологий занималось и продолжает заниматься большое число талантливых ученых и педагогов. Среди них В.И. Андреев, И. П. Подласый, профессор, доктор педагогических наук К.К. Колин, доктор педагогических наук В.В Шапкин, В.Д. Симоненко, В.А Сластёнин и другие. Все они внесли неоценимый вклад в развитие инновационных процессов в России.

 К инновационным технологиям обучения относят: **интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.**

 **Интерактивные технологии обучения**

В психологической теории обучения интерактивным называется обучение, основывающееся на психологии человеческих взаимоотношений. Технологии интерактивного обучения рассматриваются как способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимоотношений и взаимодействий педагога и обучаемого как субъектов учебной деятельности. Сущность их состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания, но, прежде всего, на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. При этом процесс обучения организуется таким образом, что обучаемые учатся общаться, взаимодействовать друг с другом и другими людьми, учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций, ситуационных профессиональных задач и соответствующей информации.

В интерактивных технологиях обучения существенно меняются роли обучающего (вместо роли информатора — роль менеджера) и обучаемых (вместо объекта воздействия — субъект взаимодействия), а также роль информации (информация не цель, а средство для освоения действий и операций).

Все технологии интерактивного обучения делятся на **неимитационные и имитационные.** В основу классификации положен признак воссоздания (имитации) контекста профессиональной деятельности, ее модельного представления в обучении.

**Неимитационные технологии** не предполагают построения моделей изучаемого явления или деятельности. В основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.

Рассмотрим некоторые формы и методы технологий интерактивного обучения.

**Проблемная лекция** предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение. В проблемной лекции моделируются противоречия реальной жизни через их выражение в теоретических концепциях. Главная цель такой лекции — приобретение знаний учащимися при непосредственном действенном их участии. Среди смоделированных проблем могут быть научные, социальные, профессиональные, связанные с конкретным содержанием учебного материала. Постановка проблемы побуждает учащихся к активной мыслительной деятельности, к попытке самостоятельно ответить на поставленный вопрос, вызывает интерес к излагаемому материалу, активизирует внимание обучаемых.

**Семинар-диспут** предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей ее достоверного решения. Семинар-диспут проводится в форме диалогического общения его участников. Он предполагает высокую умственную активность, прививает умение вести полемику, обсуждать проблему, защищать свои взгляды и убеждения, лаконично и ясно излагать мысли. Функции действующих лиц на семинаре-диспуте могут быть различными.

**Учебная дискуссия** — один из методов проблемного обучения. Она используется при анализе проблемных ситуаций, когда необходимо дать простой и однозначный ответ на вопрос, при этом предполагаются альтернативные ответы. С целью вовлечения в дискуссию всех присутствующих целесообразно использовать методику кооперативного обучения (учебного сотрудничества). Данная методика основывается на взаимном обучении при совместной работе учащихся в малых группах. Основная идея учебного сотрудничества проста: учащиеся объединяют свои интеллектуальные усилия и энергию для того, чтобы выполнять общее задание или достичь общей цели (например, найти варианты решения проблемы).

**Технология работы учебной группы** при учебном сотрудничестве может быть следующей:

• постановка проблемы;

• формирование малых групп (микрогрупп по 5-7 человек), распределение ролей в них, пояснения преподавателя об ожидаемом участии в дискуссии;

• обсуждение проблемы в микрогруппах;

• представление результатов обсуждения перед всей учебной группой;

• продолжение обсуждения и подведение итогов.

**"Мозговой штурм"** ставит своей целью сбор как можно большего количества идей, освобождение учащихся от инерции мышления, активизацию творческого мышления, преодоление привычного хода мыслей при решении поставленной проблемы. "Мозговой штурм" позволяет существенно увеличить эффективность генерирования новых идей в учебной группе.

Основные принципы и правила этого метода — абсолютный запрет критики предложенных участниками идей, а также поощрение всевозможных реплик и даже шуток.

**Дидактическая игра** выступает важным педагогическим средством активизации процесса обучения в профессиональной школе. В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие. Технология дидактической игры состоит из трех этапов.

Вовлечение в дидактическую игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному освоению профессии.

**Стажировка с выполнением должностной роли** — активный метод обучения, при котором "моделью" выступает сфера профессиональной деятельности, сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки — выполнение под контролем учебного мастера (преподавателя) определенных действий в реальных производственных условиях.

**Имитационный тренинг** предполагает отработку определенных профессиональных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. Имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве "модели" выступает само техническое средство (тренажеры, приборы и т. д.).

**Игровое проектирование** является практическим занятием, в ходе которого разрабатываются инженерные, конструкторские, технологические, социальные и другие виды проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, от каждого знания технологии процесса проектирования, а с другой — умения вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.

 **Технологии проектного обучения**

Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия или в учебно-производственные мастерские. Например, работа по заказу предприятий, работа в конструкторских ученических бюро, изготовление товаров и услуг, относящихся к сфере профессиональной деятельности обучаемых. Технология проектного обучения рассматривается как гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе, ориентированная на творческую самореализацию личности обучаемого путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг. Результатом проектной деятельности являются учебные творческие проекты, выполнение которых осуществляется в три этапа.

Учебный творческий проект состоит из пояснительной записки и самого изделия (услуги).

В пояснительной записке должны быть отражены:

• выбор и обоснование темы проекта, историческая справка по проблеме проекта, генерирование и развитие идей, построение опорных схем размышления;

• описание этапов конструирования объекта;

• выбор материала для объекта, дизайн-анализ;

• технологическая последовательность изготовления изделия, графические материалы;

• подбор инструментов, оборудования и организация рабочего места;

• охрана труда и техника безопасности при выполнении работ;

• экономическое и экологическое обоснование проекта и его реклама;

• использование литературы;

• приложение (эскизы, схемы, технологическая документация).

К проектируемому изделию предъявляются такие требования, как технологичность, экономичность, экологичность, безопасность, эргономичность, эстетичность и др.

Технология проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности учащегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии.

 **Компьютерные технологии**

Включение ИКТ в учебный процесс позволяет организовать разные формы учебно-познавательной деятельности на уроках, сделать активной и целенаправленной самостоятельную работу учащихся. ИКТ рассматриваются как средство доступа к учебной информации, обеспечивающее возможности поиска, сбора и работы с источником, в том числе в сети Интернет, а так же средство доставки и хранения информации. Использование ИКТ в учебном процессе позволяет повысить качество учебного материала и усилить образовательные эффекты.

К настоящему времени наибольшее распространение получили такие технологические направления, в которых компьютер является:

• средством для предоставления учебного материала учащимся с целью передачи знаний;

• средством информационной поддержки учебных процессов как дополнительный источник информации;

• средством для определения уровня знаний и контроля за усвоением учебного материала;

• универсальным тренажером для приобретения навыков практического применения знаний;

• средством для проведения учебных экспериментов и деловых игр по предмету изучения;

• одним из важнейших элементов в будущей профессиональной деятельности обучаемого.

На современном этапе во многих профессиональных учебных заведениях разрабатываются и используются как отдельные программные продукты учебного назначения, так и автоматизированные обучающие **системы (АОС)** по различным учебным дисциплинам. АОС включает в себя комплекс учебно-методических материалов (демонстрационных, теоретических, практических, контролирующих), компьютерные программы, которые управляют процессом обучения.

С появлением операционной системы Windows в сфере профессионального обучения открылись новые возможности. Прежде всего, это доступность диалогового общения в так называемых интерактивных программах. Кроме того, стало осуществимым широкое использование графики (рисунков, схем, диаграмм, чертежей, карт, фотографий). Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшить ее понимание.

Возросшая производительность персональных компьютеров сделала возможным достаточно широкое применение технологий мультимедиа. Современное профессиональное обучение уже трудно представить без этих технологий, которые позволяют расширить области применения компьютеров в учебном процессе.

Новые возможности в системе профессионального образования открывает **гипертекстовая технология**. Гипертекст (от англ. hypertext — "сверхтекст"), или гипертекстовая система, — это совокупность разнообразной информации, которая может располагаться не только в разных файлах, но и на разных компьютерах. Основная черта гипертекста — это возможность переходов по так называемым гиперссылкам, которые представлены либо в виде специально сформированного текста, либо определенного графического изображения. Одновременно на экране компьютера может быть несколько гиперссылок, и каждая из них определяет свой маршрут "путешествия".

Современную гипертекстовую обучающую систему отличает удобная среда обучения, в которой легко находить нужную информацию, возвращаться к уже пройденному материалу и т. п.

Автоматизированные обучающие системы, построенные на основе гипертекстовой технологии, обеспечивают лучшую обучаемость не только благодаря наглядности представляемой информации. Использование динамического, т. е. изменяющегося, гипертекста позволяет провести диагностику обучаемого, а затем автоматически выбрать один из возможных уровней изучения одной и той же темы. Гипертекстовые обучающие системы представляют информацию так, что и сам обучаемый, следуя графическим или текстовым ссылкам, может использовать различные схемы работы с материалом.

Применение компьютерных технологий в системе профессионального образования способствует реализации следующих педагогических целей:

• развитие личности обучаемого, подготовка к самостоятельной продуктивной профессиональной деятельности;

• реализация социального заказа, обусловленного потребностями современного общества;

• интенсификация образовательного процесса в профессиональной школе.

Инновационные технологии обучения, отражающие суть будущей профессии, формируют профессиональные качества специалиста, являются своеобразным полигоном, на котором учащиеся могут отработать профессиональные навыки в условиях, приближенных к реальным.

 Применение этих технологий немыслимо без применения новых информационных компьютерных технологий, которые помогают раскрывать педагогические и дидактические функции этих методов.

Процесс модернизации современного образования направлен на принципиальное изменение качества образования. Сегодня на первый план выдвигаются образовательная и развивающая функции становления и развития личности младшего школьника. Учитель, идущий в ногу со временем, сегодня психологически и технически готов использовать информационные технологии в преподавании. Любой этап урока следует оживить внедрением новых технических средств.

Почему применение информационных технологий всё больше становится популярным и повышает эффективность урока?

Во-первых, формирует у детей начальных классов позитивную мотивацию к учебе, активизирует их познавательную деятельность на уроках.

 Во-вторых, позволяет обеспечить наглядность, привлечь больший объём дидактического материала, тем самым повысить эстетический и эмоциональный уровень урока.

В-третьих, расширяет возможность самостоятельной деятельности, обеспечивает высокую степень дифференциации обучения, формирует навыки исследовательской деятельности.

 В-четвертых, обеспечивает доступ к различным справочным системам.

Но учителя, использующие информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе должны помнить, что компьютер не сможет заменить учителя или привычные для нас учебники, он лишь позволяет решить многие проблемы на уроке:

– совершенствовать организацию преподавания;

– распознать индивидуальные особенности ребёнка;

– устранить пробелы в знаниях;

–повысить продуктивность самоподготовки после уроков (как учащихся ,так и учителя). **Компьютер на уроке** – это средство повышения мотивации и познавательной деятельности учащихся. Педагогическая идея опыта использования ИКТ в учебном процессе построена на выдвинутой гипотезе и организации познавательной деятельности учащихся . Обучение строится в зависимости от способностей учащегося, его интересов и культурного уровня. Это обеспечивает положительный фон для успешной учебы и развития качеств, необходимых всесторонне развитой личности.

Поэтому педагоги уделяют особое внимание современному состоянию использования ИКТ и путям модернизации образования. В педагогической литературе рассматриваются новые условия обучения и воспитания учащихся, которые должны активизировать жизненную позицию обучаемого, помочь ему самоутвердиться и самореализоваться в стенах школы. Для этого учителю необходимо активизировать эмоциональный, интеллектуальный и волевой потенциал учащегося. Следовательно, познавательная активность школьника зависит от уровня включенности его в образовательный процесс, что в свою очередь зависит от организации и проведения уроков учителем. **Познавательная активность** – это качество личности учащегося, которое характеризуется мобильностью в выборе познавательной стратегии, осознанным отношением к достигнутым и планируемым результатам образовательной деятельности. Современная психология и педагогика рассматривают виды познавательной деятельности человека: предметную, игровую, учебную, трудовую и др., в процессе которой приобретается система знаний. Особое внимание в работах педагогов уделено методам активизации познавательной деятельности как процесса и как результата образовательной деятельности. Выготский Л.С. характеризует познавательную деятельность как сознательную и свободную, с высоким уровнем развития интереса. Интерес выступает как движущая сила познания. С информатизацией общества изменилась образовательная среда и организация учебно-воспитательного процесса в школе. Применение ИКТ на уроках способствует повышению интереса, мотивации к учебе. Это подтверждено психолого-дидактическими исследованиями Доманова С.Р., Полат Е.С., Роберт И. В. и др. Вопросы появления новых видов учебной деятельности как по форме, так и по методам представления знаний отражены в работах следующих ученых: А.А. Андреева, Я.А. Ваграменко, К.К.Колин, М.П. Лапчик, И.В. Роберт и др. Исследования подтверждают, что посредством мультимедийного предоставления информации можно проектировать учебную деятельность таким образом, чтобы учащийся мог самостоятельно приобретать новые знания, развивать инициативу, трудиться и находить ответы на возникающие вопросы. Реализация педагогической идеи применения ИКТ на интегрированных уроках построена на применении основных педагогических принципов:

развивающего обучения;

научности и посильной доступности;

целеполагания и мотивации;

сознательности и прочности усвоения знаний;

самостоятельности и творческой активности;

наглядности.

Использование компьютерных технологий выигрывает по сравнению с традиционным обучением по ряду причин:

* На уроке создаётся положительный эмоциональный настрой: красивая графика, элементы сказки, «волшебства» в обучающих программах вовлекают детей в атмосферу творчества, они с нетерпением ждут компьютерных уроков. В итоге повышается мотивация обучения.
* Игровая цель выходит на первый план по сравнению с учебной, поэтому удаётся организовать такое обучение, которое даёт прочные знания и и не утомительно для учащихся. Происходит интенсификация обучения. Ученики, каждый в своём темпе, решают, например, за 20 минут около 30 языковых головоломок или 30-40 примеров устного счета, причем мгновенно получают оценку правильности своего решения.
* Параллельно у ребёнка формируется потребность использовать компьютер как инструмент, который помогает ему учиться. Он осваивает клавиатуру, умеет ввести требуемую информацию, исправить ошибку, т.е. приобретает навыки пользователя.

Однако компьютер не заменяет учителя, а только дополняет! Разумное использование компьютера на уроках в начальной школе продвигает учащихся в интеллектуальном развитии, воспитывает любознательность, научное мировоззрение, стремление к саморазвитию и творческому росту.