

Вергей Людмила Викторовна
учитель начальных классов высшей категории
ГУО «Средняя школа №2 г. Ельска»
Vergey Lyudmila Viktorovna
State educational institution "Secondary School No. 2 of Yelsk"

**ИННОВАЦИОННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ПРИ ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES
IN TEACHING MATHEMATICS TO PRIMARY SCHOOL CHILDREN**

Аннотация. В статье рассматривается применение и использование инновационных педагогических технологий для повышения эффективности процесса обучения учащихся начальных классов.

Abstract. The article discusses how innovative pedagogical technologies are applied and used to make primary school learning more effective.

Ключевые слова: Педагогические технологии, инновация, качество обучения, образовательный процесс.

Keywords: Pedagogical technologies, innovation, quality of education, educational process.

Интенсивные изменения, происходящие в настоящее время в нашем обществе, требующие творчески развитой, креативно мыслящей, компетентной, активной личности, ориентируют педагогов на новый уровень преподавания и воспитания учащихся. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных технологий и методов обучения, которые активизировали бы мысли школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Существует множество педагогических технологий, с помощью которых педагог обучает учащихся самостоятельно принимать решения, развивать критическое мышление. Что же такое педагогическая технология? Педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования» [2]. Для того, чтобы учащиеся могли решать задачи, каждый педагог в первую очередь должен выработать навык решения как простых, так и составных задач. Но не просто решение задач любой сложности, а решение таким способом, который требует творчески развитой, креативно мыслящей, компетентной, активной личности. Современные учреждения образования нуждаются в таких педагогах, которые, не боясь трудностей и инноваций, «выходят» на новый уровень преподавания и воспитания учащихся. На первый план выдвигается задача развития творческого мышления учащихся в процессе обучения, умение самостоятельно ориентироваться в стремительном потоке современной научной информации, развивать их способность адаптироваться к постоянно меняющимся жизненным ситуациям, искать пути нестандартного разрешения ситуаций и проблем. В этих условиях учителю необходимо не только ориентироваться в широком спектре инновационных технологий, идей, направлений, но и, тщательно изучив их, не открывая уже открытое, применять их на практике.

Вышесказанное можно изобразить в виде двух парадигм образования: модель прошлых лет парадигмы трёх «У» – «учитель – учебник – ученик», которая должна быть заменена на новую – «ученик – учебник – учитель».

Понятие «инновация» определяется как нововведение, приращение чего-то нового к хорошо изученному, способствующее качественному изменению образовательной среды. Каждый современный педагог должен понимать, что введение новых технологий вносит радикальные изменения в систему образования: ранее ее центром являлся педагог, а теперь – учащийся. Это дает возможность каждому обучающемуся обучаться в подходящем для него темпе и на том уровне, который соответствует его способностям. Другими словами, каждый учащийся обучается в соответствии с его индивидуальными особенностями и возможностями.



Представим наиболее часто используемые педагогами инновационные технологии:

1. Информационно-коммуникационные технологии.

На сегодняшний день ИКТ занимают все большее место в образовательном процессе в виде наглядности (большая доля информации усваивается с помощью зрительной памяти). Использование ИКТ на уроках математики позволяет педагогу: сделать процесс обучения более интересным, ярким, увлекательным за счет богатства мультимедийных возможностей; эффективно решать проблему наглядности обучения; расширить возможности визуализации учебного материала, делая его более понятным и доступным для учащихся.

Использовать ИКТ можно на любом этапе урока: для проверки домашнего задания; для обозначения темы урока в начале урока; с помощью вопросов по изучаемой теме, создавая проблемную ситуацию; как сопровождение объяснения учителя (презентации, формулы, схемы, рисунки, видеофрагменты и т.д.); для контроля знаний.

Таким образом, использование информационных технологий помогает учителю повышать мотивацию обучения детей к предмету на разных этапах урока и приводит к целому ряду положительных результатов: психологически облегчает процесс усвоения материала учащимися; возбуждает живой интерес к предмету познания; расширяет общий кругозор детей; возрастает уровень использования наглядности на уроке; происходит более полное усвоение теоретического материала; идет овладение учащимися умения добывать информацию из разнообразных источников, обрабатывать ее с помощью компьютерных технологий; формируется умение кратко и четко формулировать свою точку зрения; повышается производительность труда учителя и учащихся на уроке.

Однако педагогу при использовании информационно-коммуникационных технологий очень важно учитывать продолжительность использования компьютера на уроке.

2. Технология уровневой дифференциации и индивидуализации.

Использование данной технологии на уроках математики в начальных классах способствует более прочному и глубокому усвоению знаний, развитию индивидуальных способностей, развитию самостоятельного творческого мышления. Разноуровневые задания облегчают организацию занятия в классе, создают условия для продвижения учащихся в учебе в соответствии с их возможностями.

При использовании данной технологии необходим особый педагогический такт, чтобы ни в коем случае не унижить учащегося перед его ровесниками, давая ему облегченное задание, а дать ему возможность вместе со всеми переживать радость от правильно выполненного задания, тем самым «окрылить» его для дальнейшей работы над более сложным заданием [2].

3. Игровые технологии.

Игровые технологии являются составной частью инновационных педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Применение игровых технологий на уроках в начальных классах необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает: успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития; развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию; принципы ее проведения.

Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий. При выборе правил игры необходимо учитывать особенности детей. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя. Используются игровые технологии на разных этапах учебного процесса. Например, при обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн – ринг» [1].



4. Тестовые технологии.

Задания на тестовой основе получили широкое распространение в практике преподавания. Данную технологию можно использовать на различных этапах урока, при проведении занятий разных типов, в ходе индивидуальной, групповой и фронтальной работы, в сочетании с другими средствами и приемами обучения. Тестовые задания необходимо составлять с учетом задач урока, специфики изучаемого материала, познавательных возможностей учащихся и уровня их готовности. Тестовая технология помогает при контроле знаний учащихся. Тест обеспечивает субъективный фактор при проверке результатов, а также развивает у ребят логическое мышление и внимательность. Тестовые задания различаются по уровню сложности и по форме вариантов ответов.

5. Здоровьесберегающие технологии.

Здоровьесберегающие технологии – это комплекс мер по охране и укреплению здоровья детей в образовательном учреждении. К ним относят педагогические, психологические, медицинские программы и подходы, которые обеспечивают безопасный для педагогов и учащихся учебный процесс.

Технологии здоровьесбережения основываются на благополучном влиянии факторов учебного процесса на жизнь ребенка, а именно: комфортные условия обучения – доброжелательная атмосфера со стороны педагога и коллектива, отсутствие стрессовых ситуаций, адекватность требований к ребенку на учебных занятиях; соответствие учебной нагрузки возрасту ребенка; рациональная организация учебного процесса в соответствии с возрастными, индивидуальными, психологическими особенностями ребенка; достаточная двигательная активность.

Здоровьесберегающие технологии подразделяют на три направления:

1. Технологии стимулирования и сохранения здоровья: физкультурные игры, динамическая пауза, гимнастика для глаз, пальцев, дыхательная гимнастика.

2. Технологии обучения здоровому образу жизни: физкультурные занятия и мероприятия, гимнастика, массаж, самомассаж, закаливание, активный отдых, игры, направленные на корректировку проблем.

3. Коррекционные технологии: музыкотерапия, сказкотерапия, библиотерапия, артикуляционная гимнастика.

Эффективность здоровьесберегающих технологий наиболее существенна при их коллективном и комплексном использовании в учебном процессе [3].

Таким образом, применяя инновационные технологии на уроках математики, педагоги дают возможность учащемуся работать творчески, что способствует развитию любознательности, повышает активность, приносит радость, формирует у обучающегося желание учиться и, следовательно, повышается качество знаний по учебному предмету.

Список литературы:

1. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии. – К., 2016.
2. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 2018.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 2014

