ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

 Усиленное обучение в начальных классах в настоящее время зависит во многом от того, насколько правильно и быстро овладевает каждый учитель основными идеями новых программ, усваивает суть тех изменений, которые существенно влияют на организацию, содержание и характер работы учащихся в новых условиях. Изменения в содержании образования, в системе и в методах обучения в современных условиях, таких как органические сочетание обучения и воспитание, усвоение знаний и развитие познавательных способностей учащихся, повышение теоретического уровня оценки и содержание уровня образования и формирование умений применять знание на практике, выработка необходимых для этого навыков. Реализация этих принципов повлекла за собой заметные изменения в традиционной методической системе. Переход на работу по новым методам не снимает задачи формирования у учащихся традиционной системы основных навыков и умений, но включает многие дополнительные требования.

 Каждый из нас, учителей, задумывался неоднократно над вопросами: «Что необходимо сделать мне, чтобы качество знаний моих учащихся стало выше? Использую ли я, наиболее эффективные формы и методы обучения? Приводит ли это к повышению качества знаний учащихся?»

 Качество знаний – уровень усвоения учебного материала учащимися.

Учитель должен быть специалистом-профессионалом, прекрасно знающим свое дело, своих учеников, владеющим современными психологическими знаниями об учащихся, быть информационно грамотным, современный учитель с новыми взглядами на образование должен стремиться развивать у ученика во-первых потребность в учебной деятельности.

Уже в начальном звене ребенок должен осознавать , что только развивая свои способности, дополняя полученные знания в профессиональных учебных заведениях, в ВУЗах, он может твердо стоять на ногах в самостоятельной жизни. Во-вторых: научить учиться, то есть ученик сам должен уметь находить информацию и работать с нею, а для этого он должен уметь общаться. Сейчас почти каждый учитель «технологизирует» учебный процесс, что позволяет ему обеспечить личностный подход к ребенку через индивидуализацию и дифференциацию обучения. Лишний раз в своей работе я убеждаюсь, что использование педагогических технологий повышает результативность обучения, а именно позволяет за меньший промежуток времени выполнить большое количество заданий. А это уменьшает перегрузки учащихся, стабилизирует их работоспособность и утомляемость, снижает заболеваемость и повышает результативность обучения, то есть приводит к качеству образования.

Сегодня общество заинтересованно в выпускниках с развитыми познавательными потребностями, нацеленных на саморазвитие
и самореализацию, умеющих оперировать полученными знаниями, ориентироваться в современном информационном пространстве, продуктивно работать, эффективно сотрудничать, адекватно оценивать себя и свои достижения.

Главным результатом образования становится не система ЗУН сама по себе, а набор компетентностей, обеспечивающий эффективное решение личностью разнообразных проблем. Появление идей компетентностного подхода в образовании выдвигает на первое место не информированность учащегося, а умение решать проблемы, возникающие в познании, во взаимоотношениях людей, в профессиональной жизни, в личностном самоопределении.

Реально достичь цели образования в новых социальных условиях
мне помогает комплексное использование следующих современных образовательных технологий:

* здоровьесберегающие технологии;
* технологии дифференцированного обучения;
* информационные технологии;
* технология проблемного обучения;
* игровые технологии;
* технология критического мышления

**Игровые технологии**

Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках.

Игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе . Это связано с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Задача учителя в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Учителю начальных классов приходится решать такую задачу почти каждый день. Важно сделать почти ежедневные встречи с новым материалом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала. Игра учит. Следовательно, это средство обучения. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание… в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Учебная  игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности.

Но все это не может заменить столь необходимого живого общения детей между собой.

Жизнь меняется независимо от наших желаний. Современные дети, приходя в школу, уже свободно владеют компьютером. Использование ИКТ - это почти обязательная часть современного урока. Компьютерные обучающие игры необходимы и незаменимы в процессе обучения. Применение ИКТ на уроках, вне всякого сомнения, необходимо. Важно не бросаться из одной крайности в другую. Пусть всего будет в меру. В начальной школе яркая необычная форма подачи учебного материала способствует более прочному усвоению новых знаний. Уроки с использованием ИКТ интересны не только детям, но и самому учителю. Они представляют возможность для саморазвития и учителя, и ученика.

Трудно спорить с их эффективностью в учебном процессе. Дети часть общества, которое постоянно совершенствуется в мире компьютерных технологий. И хотим мы этого или нет, ребенок будет осваивать этот мир, особенно интернет-сообщество. Наша задача быть впереди, чтобы показать «верный» путь. Ученик не должен быт пассивным наблюдателем, он должен быть активным создателем.

На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок

построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока мы слышим от детей фразу: « Давайте ещё поигрем», что свидетельствует об успешности урока. Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

Развивающие технологии: Стержнем развивающего обучения является достижение максимального результата в общем развитии школьников. Поэтому основной путь направлен на формирование знаний, умений и навыков не большим количеством упражнений или заданий, а самостоятельным добыванием новых знаний всем классом. Двигателем процесса познания становится желание узнать новое, неизвестное. Дети уже в самом начале обучения испытывают удовлетворение от направленной умственной деятельности, радость от выполнения сложного задания.

Таким образом, развивающее обучение все чаще утверждается как ключевой психолого-педагогический принцип организации учебно-воспитательного процесса, от которого во многом зависит эффективность переориентации системы образования на развитие творческой личности.

Конечная цель развивающего обучения состоит в том, чтобы иметь потребность в самоизменении и быть способным удовлетворять ее посредством учения, т.е. хотеть, любить и уметь учиться.

Технология развития критического мышления

\ Одно из важнейших положений **технологии** заключается в совместном *(учитель-ученик, родители-дети)* конструировании своего знания и всего процесса учения.

**Критическое мышление** — это способность анализировать информацию с позиции логики и личностно-психологического подхода с тем, чтобы применять полученные результаты, как к стандартным, так и нестандартным ситуациям, вопросам и проблемам. **Критическое мышление** — способность ставить новые вопросы, вырабатывать разнообразные аргументы, принимать независимые продуманные решения.

Цель данной **технологии - обеспечить развитие критического мышления** посредством интерактивного включения учащихся в образовательный процесс.

При **использовании данной технологии урок** является основной формой обучения. Основой урочной деятельности является тематическое планирование, которое позволяет вписать каждый конкретный **урок в систему уроков** по одной теме и в систему годичного **школьного курса**.

**Технология развития критического мышления** относится к типу рамочных. Своеобразной рамкой, в которую вписывается **урок**, является так называемая базовая модель **технологии**, которая представлена на схеме

Этапы учебного занятия

этап Задачи Содержание

Первый этап *«Вызов»*

1)Актуализировать имеющиеся у учащихся знания и смыслы в связи с изучаемым материалом;

2)Пробудить познавательный интерес к изучаемому материалу;

3) Помочь учащимся самим определить направление в изучении темы.Учитель настраивает на получение новой информации: ученики активизируются, чему способствует индивидуальный ответ на вопрос, актуализируют предшествующие знания и, что особенно важно, формируют запрос на получение новой информации. Кроме того, обращение к личному опыту формирует личную заинтересованность в получении знаний.

Второй этап

*«Осмысление»* *(реализация смысла)*

1) Помочь активно воспринимать изучаемый материал;

2) Помочь соотнести старые знания с новыми.

Заключается в создании ситуации преодоления: учитель *(ученик)* сознательно ставит себе или партнеру задачу, решение которой потребует определенных усилий. Ситуация требует осознанного участия в процессе познавательной деятельности, принятия ответственности за собственные действия, т. е. формирует реальную субъективную позицию в учении и обучении.

Третий этап *«Рефлексия»* 1)Помочь учащимся самостоятельно обобщить изученный материал;

2)Помочь самостоятельно определить направления в дальнейшем изучении материала. Возникает **условие** для гибкого конструирования информации, учебного материала, что **развивает** креативность восприятия, - именно поэтому данный этап называю сотворчество.

Основное его содержание -осмысление результатов работы, их общая и индивидуальная оценка, соучастие учеников в определении домашнего задания.

Приемы **развития критического мышления**, которые я **использую в своей работе**:

*«Корзина»* идей, понятий, имен.

Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на **начальной стадии урока**, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний, он позволяет выяснить все, что знают или думают ученики по обсуждаемой теме **урока**. На доске можно нарисовать значок корзины, в которой **условно** будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме.

Прием *«Составление кластера»*

Смысл этого приема заключается в попытке систематизировать имеющиеся знания по той или иной проблеме. Он связан с приемом *«корзина»*, поскольку систематизации чаще всего подлежит содержание *«корзины»*.

Кластер может быть **использован** на самых разных стадиях **урока**.

На стадии вызова - для стимулирования мыслительной деятельности.

На стадии осмысления - для структурирования учебного материала.

На стадии рефлексии - при подведении итогов того, что учащиеся изучили.

Прием *«Пометки на полях»*

**Технология развития критического мышления** предлагает методический прием, известный как инсерт. Этот прием является средством, позволяющим ученику отслеживать свое понимание прочитанного задания, текста. **Технически он достаточно прост**. Учеников надо познакомить с рядом маркировочных знаков и предложить им по мере чтения ставить их карандашом на полях специально подобранного и распечатанного текста. Помечать следует, отдельные задания или предложения в тексте.

Пометки должны быть следующие:

Знаком *«галочка»* *(V)* отмечается в тексте информация, которая уже известна ученику. Он ранее с ней познакомился. При этом источник информации и степень достоверности ее не имеет значения.

Знаком *«плюс»* *(+)* отмечается новое знание, новая информация. Ученик

ставит этот знак только в том случае, если он впервые встречается с прочитанным заданием, текстом.

Знаком *«минус»* *(-)* отмечается то, что идёт вразрез с имеющимися у ученика представлениями, о чём он думает иначе.

Знаком *«вопрос»*) отмечается то, что осталось непонятным ученику и требует дополнительных сведений, вызывает желание узнать подробнее.

Технология проблемного обучения

Главные цели проблемного обучения:

1. Усвоение учащимися знаний, умений, добытых в ходе активного поиска и самостоятельного решения проблем, в результате эти знания, умения более прочные, чем при традиционном обучении.
2. Проблемное обучение вызывает со стороны учащихся живые споры, обсуждения, эмоции, создаётся обстановка увлечённости, раздумий, поиска. Дети сами планируют свои действия, отбирают материал для достижения цели, контролируют свою деятельность и оценивают её результаты. Это положительно сказывается на отношении школьника к учению.
3. С использованием на уроках проблемных ситуаций существенно меняется роль учителя в учебном процессе. Он осмысленно идёт на творческое сотрудничество со школьниками при выполнении учебных задач, что предполагает совместное обсуждение различных подходов к решению, борьбу мнений, столкновение точек зрения. Учитель и учащиеся становятся равноправными участниками совместной учебной деятельности. Проблемное обучение обеспечивает более прочное усвоение знаний; развивает аналитическое мышление, делает учебную деятельность для учащихся более привлекательной, основанной на постоянных трудностях; оно ориентирует на комплексное использование знаний. Важно и то, что решение проблем на уроках приучает учащихся думать, искать решение, а это является одним из средств формирования мышления.
4. Основными элементами проблемной ситуации являются вопросы, задача, наглядность. Вопрос имеет первостепенное значение, т. к. стимулирует и направляет мыслительную деятельность учащихся.
5. Задача является важным фактом повышения познавательной активности учеников. Наглядность служит инструментом «схватывания» обобщенного «видения» содержания новых абстрактных понятий и представлений и облегчает формирование научных понятий.

Методы развития учебной мотивации

Прием «Мозговой штурм»

Проводится на начальных этапах урока, когда за короткий промежуток времени важно получить как можно больше ответов, идей.

С целью формирования мотивации младших школьников к учебной деятельности полезно через преднамеренно допущенные ошибки при выполнении какого-либо задания вызвать реакцию младших школьников на ошибку, выяснить причины и определить последующие действия.

Прием «Лови ошибку!»

1. Объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибку. Сначала ученики заранее предупреждаются об этом. Можно указывать на «опасные места» с помощью интонации или жеста.
2. Ученик получает текст или разбор решения задачи со специально допущенными ошибками. Задания могут быть приготовлены и другими учениками.

Если учитель будет добиваться понимания «ошибкоопасного» места, а не механического запоминания ответа, то дети не запомнят эту ошибку и не будут ее повторять.

Большую роль при формировании мотивации младших школьников к учебной деятельности может сыграть прерывание и незавершённость учебной деятельности через создание ситуации дефицита знаний и самостоятельное определение целей последующей деятельности. С этой целью можно предложить следующие методические приемы.

Прием «Тонкие и толстые вопросы»

Перед изучением учебного текста учащимся формулируется целевая установка: составить к тексту список вопросов. Иногда целесообразно оговорить их количество и содержание.
«Тонкие вопросы» требуют простого, однозначного ответа. «Толстые» вопросы - это проблемные вопросы, предполагающие неоднозначные ответы. (Пример «тонкого» вопроса: Как называются стороны прямоугольного треугольника? Пример «толстого» вопроса: Почему параллелограмм называется « параллелограммом» ?)

Прием «Синквейн»

Использование данного приема дает возможность проверить усвоение основных моментов изученного материала; творчески переработать ключевые понятия темы, способствует умственной активности учащихся, поддерживает высокий уровень познавательного интереса и содействует формированию учебной мотивации. Правила написания синквейна:
-1 строка - тема (одно существительное);
-2 строка - описание предмета (два прилагательных);
-3 строка - описание действия предмета (три глагола);
- 4 строка - фраза из четырех слов, выражающая отношение к предмету;
- 5 строка - синоним, обобщающий или расширяющий смысл темы (одно слово).
(Пример: Повесть Интересная, увлекательная Читать, узнавать, воображать Я восхищаюсь мудрой повестью Это зеркало жизни!)

Прием «Свои примеры». Ученики подготавливают свои примеры к новому материалу. Возможно также сочинение своих задач, выдвижение идей по применению изученного материала.

Дидактические игры - специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых ученикам предлагается найти выход. Главное назначение данного метода - стимулировать познавательный процесс.

«Верные - неверные утверждения». Предлагаются несколько утверждений по еще не изученной теме. Дети выбирают «верные» утверждения, полагаясь на собственный опыт или просто угадывая. В любом случае они настраиваются на изучение темы, выделяют ключевые моменты, а элемент соревнования позволяет удерживать внимание до конца урока. На стадии рефлексии возвращаемся к этому приему, чтобы выяснить, какие из утверждений были верными.

Прием «Лови ошибку». Объясняя материал, намеренно допускаю ошибку. Сначала ученики предупреждаются об этом заранее. Иногда им можно в случае обнаружения моей преднамеренной ошибки «сигналить» об этом интонацией или жестом. Надо научить учащихся мгновенно пресекать ошибки условным знаком или пояснением, если таковое требуется. Нужно поощрять внимание учащихся.

**Метод «Соревнование»** - это метод, при котором естественная потребность школьников к соперничеству направляется на воспитание нужных человеку и обществу свойств. Соревнуясь между собой, школьники быстро осваивают опыт общественного поведения, развивают физические, нравственные, эстетические качества. Особенно большое значение имеет соревнование для отстающих: сравнивая свои результаты с достижениями товарищей, они получают новые стимулы для роста и начинают прилагать больше усилий.

Метод создание проблемной ситуации. Сущность её в том, чтобы «не вводить знания в готовом виде. Даже если нет никакой возможности повести детей к открытию нового, всегда есть возможность создать ситуацию поиска…». Создание проблемной ситуации возможно через формулирование проблемных вопросов, задач, заданий поискового характера.

Повышению учебно-познавательной мотивации младших школьников также будут способствовать дифференцированные задания. Дифференцированное обучение позволяет каждому ученику работать в своем темпе, дает возможность справиться с заданием, способствует повышению интереса к учебной деятельности, формирует положительные мотивы учения. В основе дифференцированного обучения лежит создание разноуровневых групп учащихся с определенной целью. Для каждой группы подбирается то содержание обучения, которое соответствует уровню обученности и потребностям младших школьников. Создание подобных групп может быть на этапе изучения нового материала, закрепления и применения усвоенных знаний.

**Приемы повышения интереса к учебному материалу**

Приемы, активизирующие мышление

Приемы управления вниманием, памятью и мышлением

Опираясь на сведения о состоянии интереса учащихся, можно использовать следующие приемы:

• обогащение содержания урока за счет привлечения дополнительного занимательного материала;

• необходимо такое начало урока, где есть интересный материал по теме урока (показ старинной книги, журнала, использование видеотехники и т.д.);

• внести в урок материал, связанный с деятельностью самих школьников (участие в археологических раскопках, географических и фольклорных экспедициях, турпоходах, поездках по историческим местам и т.д.); аналогичное использование краеведческого материала, особенно взятого из школьных музеев, кабинетов и т.д.;

• применение элементов дискуссии (особенно при организации коллективной познавательной деятельности).

**Использование игровых приемов**

На своих уроках учителя стараются использовать именно игровые приемы, так как, использование игровых приемов на уроке побуждает интерес школьников друг к другу. Игровые обязательства, добровольно принятые ими и друг перед другом и перед учителем, обеспечивают повышение внимательности и работоспособности. Педагоги ищут на своих уроках время и место для использования игровых заданий, рассеивающих ученические страхи, и нежелание некоторых учеников работать.

Для повышения умственной работоспособности детей, предупреждения преждевременного наступления утомления и снятия у них мышечного статического напряжения я провожу физкультминутки, примерно через 10-15 минут от **начала** урока или с развитием первой фазы умственного утомления у значительной части учащихся. Кроме того, фиксирую психологический климат на уроке, провожу эмоциональную разрядку, слежу за соблюдением правильной осанки, позы, за её соответствием виду работы и чередованием в течение урока. Физкультминутки я провожу, учитывая специфику предмета, зачастую с музыкальным сопровождением, с элементами самомассажа и другими средствами, помогающими восстановить оперативную работоспособность.

В состав упражнений для физминуток я включаю:

- упражнения по формированию осанки;

- укреплению зрения;

- укрепления мышц рук;

- отдых позвоночника;

- релаксационные упражнения для мимики лица;

- упражнения, направленные на выработку рационального дыхания.

* [Физкультурная минутка](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpedsovet.su%2Fload%2F244) — динамическая пауза во время интеллектуальных занятий. Проводится по мере утомляемости детей. Это может быть дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз, легкие физические упражнения. Время — 2-3 минуты.
* [Пальчиковая гимнастика](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpedsovet.su%2Fdou%2F6797_palchikovaya_gymnastika_dlya_detey_3_4_let) — применяется на уроках, где ученик много пишет. Это недолгая разминка пальцев и кистей рук.
* Гимнастика для глаз. Проводится в ходе интеллектуальных занятий. Время — 2-3 минуты.
* Смена видов деятельности — это целесообразное чередование различных видов деятельности на уроке (устная работа, письменная, игровые моменты и пр.). Проводится с целью предупреждения быстрой утомляемости и повышения интереса учащихся.
* Артикуляционная гимнастика. К ней можно отнести работу по развитию речи, считалки, ритмические стихи, устные пересказы, хоровые повторения, которые используются на уроках не только для умственного, психологического и эстетического развития, но и для снятия эмоционального напряжения.
* Игры. Любые: [дидактические, ролевые, деловые](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpedsovet.su%2Fpubl%2F66) — игры призваны решать не только учебные задачи. Вместе с этим они развивают творческое мышление, снимают напряжение и повышают заинтересованность учащихся к процессу познания.
* Релаксация — проводится во время интеллектуальных занятий для снятия напряжения или подготовки детей к восприятию большого блока новой информации. Это может быть прослушивание спокойной музыки, звуков природы, мини-аутотренинг.
* Чтобы повысить качество образования следует:
* - улучшать процессы преподавания и обучения;
* - чётко регламентировать урок по времени и длительности деятельности обучающего и обучаемых;
* - использовать разнообразные методики, приёмы и технологии;
* - применять информационно-коммуникационный подход в процессе обучения.
* Только в процессе слаженной работы всех учителей можно поставить деятельность педагога в новых условиях ФГОС НОО на высокий уровень, способствующий повышению эффективности и качества образования, удовлетворяющую потребности всех участников образовательного процесса.