

Е.В. Алексеенко
(ФГБОУ ВО «Орловский государственный
университет имени И.С. Тургенева»)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В статье рассматриваются педагогические условия (формы, методы, приемы), позволяющие активизировать познавательную деятельность младших школьников. Рассматриваются примеры использования активных методов обучения на уроках технологии.

В педагогической науке педагогические условия являются компонентом педагогического процесса. К внешним характеристикам педагогических условий относятся формы, методы, педагогические приемы и технологии, средства кадровой и материально-технической базы и пр. Рассмотрим педагогические условия как совокупность мер учебного процесса, которые обеспечивают переход учащихся на более высокий уровень познавательной активности.

В рамках данной статьи мы рассмотрим возможности оптимального сочетания форм и методов обучения, ориентированных на развитие познавательной активности школьника: включение эвристических упражнений и задач, направленных на интеграцию знаний и получение метапредметных образовательных результатов.

Важное место в повышении познавательной активности младших школьников занимает дидактическая игра (игры-путешествия, сюжетно-ролевые игры и т. п.). Игры-путешествия могут быть основаны на донаучных представлениях детей о современной технике, с раннего детства представленных ребенку в форме игрушек. Они связаны с воображаемой ситуацией. Обычно такую игру педагог начинает со слов «представьте себе...», а во время игры использует наглядные пособия: картины, слайды, фрагменты фильмов, позволяющие детям лучше представить место действия.

Игры-загадки чаще используются при закреплении, контроле знаний учеников. Учитель задает классу вопросы: Что за чем? Из чего? Что лишнее? При этом выясняются свойства материала, последовательность технологических операций и т. п. Например, на доске написано: «вырезание, разметка, отделка, соединение». Отвечая на вопрос «что за чем?», ученики определяют последовательность работы над изделием. Коллективные игры с элементами соревнования повышают эффективность использования дидактических игр: обсуждение проблемы на всех этапах игры

с педагогом и другими детьми, осмысление полученных результатов и принятие решений о дальнейших действиях. Коллективные игры и творческие задания помогут младшим школьникам освоить проектную деятельность.

Применение технологических карт дает возможность существенно повысить самостоятельность учащихся в процессе обучения, позволяет более осознанно приступать к практической работе над изделием, повышает активность учащихся, обостряет их внимание, способствует развитию умения ориентироваться в задании, планировать свои действия. Графическое изображение образцов (инструкционные карты) может быть использовано как на этапе анализа задания, так и в самостоятельной практической деятельности детей в качестве информационной поддержки.

Для освоения нового материала используются такие методы, как «Инфо-угадайка», «Кластер», «Инфографика», позволяющие сориентировать обучающихся в теме, представить им основные направления движения для самостоятельной работы.

Кластер – графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Данный прием направлен на развитие умения систематизировать учебный материал, формулировать оценочные суждения. Одним из примеров кластера является «звездочка обдумывания», она заменяет письменные инструкции по анализу образца и планированию предстоящих трудовых действий. Для активизации мыслительной деятельности ее можно использовать с 1 класса.

Одним из эффективных приемов развития познавательной активности учащихся является прием «Верные и неверные утверждения» или «Верите ли вы?». Предположения детей в начале изучения темы (что знали?) и в конце урока (что знаем?) могут совпадать или не совпадать.

Инфографика относится к сфере коммуникативного дизайна. Это графическое представление информации, связей, числовых данных и знаний. Она помогает быстро и четко преподнести сложную информацию в наглядном виде. С точки зрения дизайна следует учитывать некоторые положения в оформлении инфографики: своевременность, привлекательная и понятная тема, эстетика, учет целевой аудитории, выбор интересных фактов, визуализация, упрощение и т. д.

Другой эффективной технологией активизации познавательной деятельности учащихся является создание дидактической папки – лэпбук. Лэпбук (lepbuk, lap – колени, book – книга) – книжка на коленях – интерактивная папка на заданную тему (учебное пособие, самодельная книжка-копилка, книжка-сокровищница). Лэпбук – результат совместной работы

с детьми по той или иной теме; практический результат детской проектной деятельности. Его изготовлению должны предшествовать тематические занятия и игры, обсуждение сложных вопросов, выполнение заданий. На уроках технологии и внеурочных занятиях дети смогут оформить лэббуки: фигурные кармашки и конвертики, вращающиеся круги, блокнотики разрезные, книжки простые, книжки-гармошки и пр. Результатом работы над лэббуком должны стать: развитие внимания, мыслительной деятельности, памяти (быстрое и функциональное запоминание информации), повышение интереса и внутренней мотивации к освоению темы, самостоятельность, обогащение словаря и развитие речи, развитие мелкой моторики.

Стоит отметить, что на уроках технологии изменить пассивную позицию учащихся на этапе «вызова», который зачастую проводится формально или вообще не проводится, так как наиболее распространенные формулировки домашнего задания касаются только практической деятельности учащихся: «Завершить работу по ... (долепить, довышивать и т. п.)», можно, применив активные методы обучения. Например, стоит использовать методику «перевернутый урок», где учитель не является единственным источником информации. Конечно, начинать надо не с видеолекций, видеоуроков, а с элементарной работы по учебнику (или его электронному приложению). Так, домашнее задание (в конце предыдущего урока) для первоклассников может выглядеть следующим образом: «К следующему уроку рассмотрите зрительный ряд на странице... Подумайте, о чем..., как» и т. п. Для хорошо читающих детей: «Прочитайте текст на странице..., подумайте, о чем вы уже знаете...? Что нового узнали...?», «Рассмотрите инструкционную карту на странице... Какие материалы..., какие инструменты...? Каково назначение изделия?» и т. п. «При необходимости найдите дополнительную информацию по данной теме, обсудите информацию с друзьями, родителями» и пр. Использование данной методики позволит ребенку осваивать новую информацию (по теме следующего урока) в индивидуальном темпе, активизирует познавательную деятельность, создаст условия для самостоятельной исследовательской деятельности. Такое самостоятельное пропедевтическое освоение изучаемого материала позволит из этапа «вызова» перейти к основному этапу урока – этапу освоения новых знаний.

Мультипликация в образовательном процессе – универсальный многогранный способ развития ребенка. При создании мультфильма, учащиеся знакомятся с разными профессиями и выступают в роли режиссера, сценариста, редактора, художника-мультипликатора, дизайнера, мастера по обработке разных материалов, оператора, музыканта, актера. Им предстоит не только освоить, как правильно выполнять технологические операции, но научиться думать, как конструкторы, дизайнеры, сценаристы и т. п. В условиях внеурочной деятельности появится мульт-студия, название которой придумывают учащиеся.

Такой широкий спектр их учебно-творческой деятельности возможен не только в содружестве с учителем начальных классов, но и с учителями-предметниками, родителями. Отметим важность выбора методов обучения, различающихся по характеру взаимодействия учителя и обучающихся: пассивный, активный и интерактивный. Процесс работы над созданием мультфильма возможен при интерактивном взаимодействии участников: преподаватель-ученик; ученик-ученик. Здесь важны коммуникативные умения, направленные на построение благоприятных межличностных отношений с учащимися, создание позитивного психологического климата в классе.

Планируя работу, следует продумать возможность экскурсий в театр, музей и т. п., расширить словарь профессиональных терминов: план, ракурс точка съемки и т. п.; придерживаться определенного алгоритма действий по его созданию: от этапа выбора небольшого литературного произведения или придумывания сюжета совместно с детьми до съемки мультфильма. Монтаж может выполняться учителем или готовыми к такой работе учащимися. Самым долгожданным для маленьких мультипликаторов является момент, когда на большом экране появляются первые кадры мультфильма. Показывая свою работу взрослым и сверстникам, ребенок делится плодами своего творчества, отмечает самые яркие и интересные для него моменты работы, или, наоборот, трудные, неудачные. Оценивает свою роль в коллективе, желание дальнейшего сотрудничества в составе группы. Такая рефлексия (способность ученика к оценке собственной учебной деятельности с точки зрения ее соответствия правилам, требованиям, адекватности задаче и т. д.) имеет важную воспитательную функцию. Отметим, что каждый этап их деятельности должен быть рефлексивно завершен.

Благодаря использованию в работе ИКТ удастся создать условия для формирования таких социально значимых качеств личности, как познавательная активность, самостоятельность, креативность, способность к адаптации в условиях информационного общества. Это такие средства обучения, как документ-камера, интерактивная доска.

Так, использование документ-камеры на уроках художественно-творческой деятельности позволяет наглядно продемонстрировать этапы практической работы. Также к функциям документ-камеры относится демонстрация изображений: фотографий, рисунков, мелких таблиц из учебника, карточек-заданий и т. п., предметов, которые можно вращать и тем самым, рассматривать их с разных сторон всем классом на экране; заполнение различного рода таблиц, анкет и пр.; функция фотографирования, видеозаписи процесса урока, мастер-класса с целью создания видеоархива.

Данные методики и приемы работы пробуждают в учащихся интерес и мотивацию к учению, развивают познавательную активность.