**СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ**

В основе современной российской системы образования, ее стратегии и тактики лежат ценностные ориентиры и современнные социокультурные тенденции, которые нашли свое отражение в Национальном проекте «Образование»», Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года и, конечно, в ФГОС начального общего и основного общего образования, утвержденных в мае 2021 года. Ценностные ориентиры современного образования демонстрируют потребности общества и государства, а также отдельной личности к результатам освоения программы соответствующего уровня.

Целью всей системы образования является создание условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций; обеспечение возможностей для самореализации и развития талантов.

ФГОС третьего поколения прямо указывает на то, что результатом освоения программы начального общего образования является освоение обучающимися «знаний, компетенций, необходимых как для жизни в современном обществе, так и для успешного обучения на уровне основного общего образования, а также в течение жизни».

Таким образом, именно в начальной школе закладывается фундамент функциональной грамотности обучающихся: читательской, математической, финансовой, естественнонаучной, закладывается база креативного мышления и глобальных компетенций.

Достижение выше указанных целей на всех моих уроках обеспечивается через реализацию системно-деятельностного подхода.

В своей практике использую современные активные и интерактивные педагогические технологии, которые, с одной стороны, позволяют организовать максимально самостоятельную, активную и разностороннюю познавательную деятельность обучающихся, а с другой – имеют широкие возможности для достижения обучающимися личностных результатов в соответствии с традиционными российскими социкультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения, способствующими самопознанию, самовоспитанию, саморазвитию, формированию внутренней позиции личности.

Остановлюсь на некоторых из них.

Среди современных технологий одной из самых эффективных считаю **кейс-технологию,** хотя знаю, что многие считают данную технологию сложной для использования с младшими школьникамми.

Кейс-технология - это интерактивная технология, основанная на реальных или вымышленных ситуациях, целью которых является формирование у обучающихся умения анализировать информацию, выявлять главные проблемы, генерировать альтернативные пути решения и оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.

Решить кейс – это значит проанализировать предложенную ситуацию и найти оптимальное решение, что так важно научиться делать моим ученикам на протяжении всей своей жизни.

Врач решает кейсы каждый раз, когда ставит пациенту диагноз и назначает лечение. Юрист решает кейс, разбираясь в перипетиях дела и предлагая клиенту наилучший выход. Менеджер решает кейсы на всех этапах бизнес-процесса…

Данную технологию прежде всего отличает от остальных наличие модели социально-экономической системы, состояние которой рассматривается в некоторый момент времени.

Кейс-технология – это обучение действием…Она позволяет сформировать у детей высокую мотивацию к учёбе; а возможность применения в малых группах, позволяет развивать такие личностные качества младшего школьника как способность к сотрудничеству, чувство лидерства, ответственности за решение группы, закладывает основы этики, позволяет формировать ценностные ориентиры.

На своих уроках я использую кейсы различной степени сложности:

1. есть практическая ситуация – есть решение – учащиеся определяют, правильно ли предложено решение и есть ли другие варианты, какие проблемы могут вытекать из той, что есть;
2. есть практическая ситуация – нет решения – учащиеся осуществляют поиск ее решения, принимают решение;
3. есть практическая ситуация – определи проблему и найди решения – решений может быть множество и каждое из них имеет право на существование.

Данная технология предполагает использование различных методов, все они представлены на слайде ( метода инцидентов; разбора деловой корреспонденции; игрового проектирования; ситуационно - ролевых игр, метод дискуссии, кейс – стадии)

Таким образом, кейс-технология объединяет в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Формы кейсов могут быть самыми разнообразными: художественные произведения, произведения изобразительного искусства и музыки, иллюстрации, фото, фрагменты из видео - и мультфильмов, видеоклипы, лайфхаки, конкретные жизненные ситуации и многое другое, что позволяет использовать их на всех без исключения уроках с целью формирования функциональной грамотности и внеурочных мероприятиях, в том числе, для освоения обучающимся социальных и нравственных ценностей.

В своей практике применяю **технологию эдьютейнмент.** Термин «edutainment» образовался из сочетания двух других английских слов: education (образование) и entertainment (развлечение). Таким образом, она предполагает обучение через развлечение, в том числе, внедрение игровых практик в традиционные форматы обучения.

Технология не нова, скажите Вы, да, согласна. Но в условиях цифровизации образования, технология получила новые возможности через мультимедийный формат и ресурсы социальных медиа. К современным ресурсам данной технологии относятся различные электронные системы (электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок, библиотек), персональные компьютерные системы (электронные тренажеры, энциклопедии), веб-ресурсы (веб-квесты, блоги, чаты, видеоконференции). Актуальность применения данной технологии возросла в тот момент, когда нам, педагогам, пришлось проводить онлайн-обучение, давать онлайн-уроки.

Организовать занятия в формате данной технологии возможно в кафе, парке, музее, офисе, клубе, галерее, везде, где можно обеспечить трансляцию социального опыта, применить знания на практике, главное, чтобы атмосфера была непринужденной. Такие занятия называют «занятия с открытым пространством».

Для достижения результатов обучения: предметных, метапредметных, личностных в начальной школе по-прежнему имеют важное значение **традиционные игровые технологии**. Только среди привычных дидактических, сюжетно-ролевых, деловых игр все чаще прибегаем к их современным моделям: уже на слуху геокешинг, фото-квест, квест-перфоманс, квизы, челлендж и другие. В преддверии праздника 9 мая проведите такой челлендж: объявите песенный марафон в социальных сетях (на выбор), где обучающиеся будут делиться своим или семейным исполнением песен военных лет или устройте ученикам небольшой недельный марафон в VK - проведите фоточеллендж, где обучающиеся будут рассказывать историю военных фотографий своей семьи.

Считаю, что игровые технологии незаменимы для раскрытия творческого потенциала обучающихся, их самостоятельности, достижения обучающимися личностных результатов, определенных образовательной программой.

Конечно, отбирая образовательные технологии для организации деятельности обучающихся, нельзя не учитывать современные тенденции развития нашего общества и на этом фоне особенности современных школьников.

XX век по праву можно назвать текстовой цивилизацией. В XXI веке мы становимся свидетелями становления цивилизации изображений. В повседневной жизни мы постоянно сталкиваемся с визуализацией информации: нас окружают схемы, карты, пиктограммы.Поколения «зумеров» и «альф» растут в мире, где возможности безграничны, а времени ни на что не хватает. Они адаптировались быстро оценивать и просеивать огромные объемы информации. Различные картинки, схемы, значки помогают делать это еще быстрее: главную мысль уловить проще визуально, чем углубляться и читать текст.

В связи с этим особую актуальность приобретают **технологии визуализации информации.**

Визуализация информации – это процесс представления абстрактных данных в виде изображений, которые облегчают понимание и запоминание информации, позволяют обучающимся проводить аналогии, осознавать и обосновывать свою точку зрения, аргументировать свою позицию, закреплять изученный материал; интегрировать новые знания, развивать критическое мышление, воображение и фантазию.

В своей практике использую различные техники визуализации, в том числе:

**Таймлайн** (от англ. timeline – букв. «линия времени») –это временная шкала, прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события. Например, линии или ленты времени используются при работе с биографиями или творчеством писателя.

Другая сфера использования таймлайнов – управление проектами. Таймлайны в проектной деятельности помогают участникам отмечать и видеть этапы реализации проекта, сроки его окончания.

**Интеллект-карта** (ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей, ассоциативная карта, mind map) – это графический способ представить идеи, взгляды, подходы, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем. То есть, это инструмент для структурирования идей, планирования своего времени, запоминания больших объемов информации, проведения мозговых штурмов.

**Скрайбинг** (от английского «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки) – это визуализация информации при помощи графических символов, просто и понятно отображающих ее содержание и внутренние связи. Техника скрайбинга была изобретена британским художником Эндрю Парком. Выступление в технике скрайбинга – это прежде всего искусство сопровождения произносимой речи «налету» рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги). Как правило, иллюстрируются ключевые моменты рассказа и взаимосвязи между ними. Создание ярких образов вызывает у слушателя визуальные ассоциации с произносимой речью, что обеспечивает высокий процент усвоения информации.

**Инфографика** – это графический способ подачи информации, данных и знаний. Основными принципами инфографики являются содержательность, смысл, легкость восприятия и аллегоричность. В образовательном процессе используется инфографика следующих типов: таблицы, диаграммы, графические элементы, инструкция, памятка, плакат, путеводитель, статистика и т. д.

Основное отличие инфографики от других видов визуализации информации – ее метафоричность, то есть это не просто график или диаграммы, построенные на основе большого количества данных, это график, в который вставлены визуальная информация, аналоги из жизни, предметы обсуждения.

Попытки визуализации учебной информации предпринимались педагогами-новаторами еще в советские времена. Так, например, все помнят известную технологию опорных конспектов Виктора Федоровича Шаталова. По формальным признакам ее можно сравнить с инфографикой.

Идеально выполненная инфографика представляет собой законченный информационный блок, который можно усвоить самостоятельно, без чьей-либо помощи (комментария), причём весьма эффективно.

**Кроссе́нс** (от англ. cross sense — «пересечение смыслов», «крестосмыслица») — ассоциативная головоломка, придуманная и опубликованная в 2002 году Владимиром Бусленко и Сергеем Фединым. Внешне головоломка представляет собой таблицу 3×3 из девяти картинок. Это могут быть фотографии, рисунки или даже формулы и надписи. Решающему предлагается найти ассоциативные связи между соседними (то есть имеющими общую сторону) картинками. Связи могут быть как поверхностными, так и глубинными, но в любом случае это отличное упражнение для развития логического и творческого мышления.

Использование такой техники возможно при изучении нового материала, при определении темы урока, при постановке проблемной ситуации, проведении рефлексии и т.п. Кроссенс можно использовать в качестве домашнего задания и на внеурочных мероприятиях.

**QR-код** — это двухмерный штрихкод, который состоит из черных и белых пикселей и позволяет кодировать до нескольких сотен символов. Достаточно навести камеру телефона на QR-код, и вы тут же получите доступ к его содержимому. Как можно использовать данную технику?

Можно создать QR-коды, ведущие на мультимедийные источники и ресурсы или самостоятельно подготовленные материалы, необходимые ученикам. Можно дополнить школьную выставку QR-кодами, адресующими к интересной информации об экспонатах, зашифровать ответы на задачи, а позже предложить ученикам проверить себя, считав код, оптимизировать информационные стенды, усложнить игры-квесты, проводить онлайн-опросы опросы и многое другое. Это позволяет не только разнообразить обучение, сделать его занимательным, но и учит ребят искать с помощью смартфонов полезную информацию.

**Скетчноутинг -**  это иллюстрированные заметки с персонажами, цитатами, стрелками и другими элементами, которые помогают структурировать, запомнить и осмыслить информацию. Лучше вместе с детьми придумать систему знаков и персонажей для каждого предмета. Это позволит удобно повторять материал, вспоминать, если что-то забудется.

**Облако слов или тегов** (англ. tag cloud, word cloud, wordle) — это визуальное представление списка категорий или тегов, также называемых метками, ярлыками, ключевыми словами. Автором идеи создания «Облака слов» является заместитель директора образовательного центра Парка высоких технологий Васильева Ирина Николаевна.

Суть методики при работе с данным приемом заключается в особом способе подачи текстовой информации, в визуализации: исследуемый объект или явление описывается в виде набора ключевых слов, которые особым образом вписываются в графическую фигуру. В голове учащегося картинка начинает ассоциироваться с набором слов, что облегчает усвоение нового материала, т.к. более 90% информации усваивается при помощи зрения.

«Облако слов» созданное при помощи Интернет-сервисов, находит успешное применение практически на всех этапах урока.

Доступность электронных сервисов позволяет создавать самостоятельно или использовать готовые средства визуализации. Некоторые из них представлены на слайде.

В своем выступлении я остановилась на тех педагогических практиках, которые с моей точки зрения создают осознанную мотивацию обучающихся к учению, среду для самостоятельности, творчества, самовыражения. Именно в такой среде дети смогут принять и потом руководствоваться в жизни социкультурными и духовно-нравственными ценностями, правилами и нормами поведения, принятыми в обществе.