**Педагогические технологии и их практическое применение в процессе обучения**

**Сущность понятия «педагогическая технология»**

**Педагогическая технология** (от [др.-греч.](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) — совокупность, специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок. Это один из способов воздействия на процессы [развития](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%B5), [обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) и [воспитания](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5) ребёнка.

Любая технология в той или иной мере направлена на реализацию научных идей, положений, теорий в практике. Поэтому педагогическая технология занимает промежуточное положение между наукой и практикой. Педагогические технологии могут различаться по разным основаниям:

- по источнику возникновения (на основе педагогического опыта или научной концепции);

- по целям и задачам (усвоение и закрепление знаний, воспитание и развитие (совершенствование) природных личностных качеств), по возможностям педагогических средств (какие средства воздействия дают лучшие результаты);

- по функциям педагога, которые он осуществляет с помощью технологии (диагностические функции, функции управления конфликтными ситуациями);

- по тому, какую сторону педагогического процесса «обслуживает» конкретная технология, и т. д.

Понятие педагогической технологии прочно вошло в педагогический лексикон. Однако в его понимании и употреблении существуют большие разночтения.

Вот лишь некоторые определения.

***Педагогическая технология*** – это содержательная *техника* реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).

***Педагогическая технология*** – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический *инструментарий* педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).

***Педагогическая технология*** – это *описание* процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П. Волков).

***Педагогическая технология*** – продуманная во всех деталях *модель* совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М. Монахов).

***Педагогическая технология*** – это *комплекс*, состоящий из некоторого представления планируемых результатов обучения, средств диагностики текущего состояния обучаемых, набора моделей обучения, критериев отбора оптимальной модели для данных конкретных условий (В.В. Гузеев).

***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 (ЮНЕСКО).

Из приведенных определений ясно, что понятие «педагогическая технология» в образовательной практике употребляется на трех уровнях:

1. Общепедагогический уровень: характеризует целостный образовательный процесс в данном регионе, учебном заведении, на определенной ступени обучения. Здесь Педагогическая технология синонимична педагогической системе: в нее включается совокупность целей, содержания, средств и методов обучения, алгоритм деятельности субъектов и объектов процесса.

2. Частнометодический (предметный) уровень: употребляется в значении «частная методика», т.е. как совокупность методов и средств для реализации определенного содержания обучения и воспитания в рамках одного предмета, класса, учителя (методика преподавания предметов, методика компенсирующего обучения, методика работы учителя, воспитателя).

3. Локальный (модульный) уровень: представляет собой технологию отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решение частных дидактических и воспитательных задач (технология отдельных видов деятельности, формирование понятий, воспитание отдельных личностных качеств, технология урока, усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.).

В структуру педагогической технологии входят:

а) концептуальная основа;

б) содержательная часть обучения:

* цели обучения – общие и конкретные;
* содержание учебного материала;

в) процессуальная часть – технологический процесс:

* организация учебного процесса;
* методы и формы учебной деятельности школьников;
* методы и формы работы учителя;
* деятельность учителя по управлению процессом усвоения материала;
* диагностика учебного процесса.

**Каким критериям должна удовлетворять педагогическая технология?**

**Концептуальность** – опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

**Системность** – наличие признаков системы: логики процесса, взаимосвязи всех его частей, целостности.

**Управляемость** – возможность планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

**Эффективность** – гарантия достижения определенного стандарта обучения, эффективность по результатам и оптимальность по затратам.

**Воспроизводимость** – возможность применения в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

**КЛАССИФИКАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ**

В настоящее время в педагогике утвердилось представление о единстве содержательных и процессуальных компонентов образовательной системы: целей, содержания. Методов, форм и средств обучения. В процессе совершенствования и вариаций педагогических технологий их компоненты проявляют различную степень консервативности: чаще всего варьируются процессуальные аспекты обучения, а содержание изменяется лишь по структуре, дозировке, логике. При этом содержание образования во многом определяет и процессуальную часть. Между ними есть еще один опосредующий компонент – важнейшее дидактическое средство – школьный ученик. В последние годы создано большое количество вариативных учебников, что в сочетании с разнообразием выбора педагогических технологий теоретически делает возможным дальнейшее повышение качества образования.

*В.П. Беспалько предложена такая* ***классификация педагогических технологий:***

* лекционное обучение;
* обучение с помощью аудиовизуальных технических средств;
* система «консультант»;
* обучение с помощью учебной книги;
* система «малых групп»;
* компьютерное обучение;
* система «репетитор»;
* «программное обучение».

В практике обычно выступают различные комбинации этих организационных систем, самыми распространенными из которых являются:

* *классическая классно-урочная система* Я. А. Коменского, представляющая собой комбинацию лекционного способа изложения и самостоятельной работы с книгой;
* *современное традиционное обучение*, использующее классическую систему в сочетании с техническими средствами;
* групповые и дифференцированные способы обучения, когда педагог имеет возможность обмениваться информацией со всей группой, а также уделять внимание отдельным учащимся в качестве репетитора;
* *программированное обучение*, основывающееся на адаптивном программном управлении с частичным использованием всех остальных видов.

Называют технологию обычно по той идее, которая характеризует основную модернизацию традиционной системы, делает наибольший вклад в достижение *целей обучения.*

1. Педагогические технологии на основе гуманизации и демократизации педагогических отношений. Это технологии с процессуальной ориентацией приоритетом личностных отношений, индивидуального подхода, нежестким демократическим управлением и яркой гуманистической направленностью содержания. К ним относится, например, педагогика сотрудничества.
2. Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. Примеры: игровые технологии, проблемное обучение.
3. Педагогические технологии на основе эффективности организации и управления процессом обучения. Примеры: программированное обучение, уровневая дифференциация, технологии индивидуализации обучения, компьютерные (информационные) технологии.
4. Педагогические технологии на основе методического усовершенствования и дидактического реконструирования учебного материала.

*Обучение в учреждениях системы дополнительного образования направлено прежде всего на раскрытие творческого потенциала личности ребенка, развитие индивидуальных способностей, самореализацию, социализацию учащегося, поэтому необходимо тщательно подходить к отбору педагогических технологий, используемых в образовательно-воспитательном процессе. Ниже приведены некоторые педагогические технологии обучения, которые позволят творчески конструировать учебно-воспитательный процесс в системе дополнительного образования детей и молодежи. При выборе педагогической технологии необходимо руководствоваться целями образовательной программы, возрастом, возможностями и потребностями учащихся.*

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Обучение в сотрудничестве**

В центре внимания личностно-ориентированных технологий – уникальная целостная личность, которая стремится к максимальной реализации своих возможностей (самоактуализации), открыта для восприятия нового опыта, способна на осознанный и ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. Именно достижение личностью таких качеств провозглашается главной целью воспитания, в отличие от формализованной передачи воспитаннику знаний и социальных норм при традиционном обучении. Личностно-ориентированные технологии противопоставляются авторитарному, обезличенному и обездушенному подходу к ребенку в традиционной технологии. *Обучение в сотрудничестве* является личностно – ориентированной технологией.

Чтобы осознать идеи обучения в сотрудничестве, авторы метода советуют обратиться к понятию слова «ошибка». Скорее всего, «ошибку» можно определить как неверное действие или утверждение, исходящее из неверного суждения, неадекватного знания или невнимания. Авторы предлагают добавить к этому определению следующую фразу: «что указывает на необходимость дополнительной практики и большей тренировки, чтобы овладеть необходимым умением или знанием». Если вы осознаете, что ошибки учащихся свидетельствуют только о том, что они не овладели еще необходимыми умениями, то вы будете рассматривать их просто как факт. Следовательно, вам нужно предоставить возможность дополнительной практики, причем в таком объеме, пока они (каждый в отдельности и все вместе) не овладеют знанием в достаточной мере.

В процессе обучения ошибаются все, только одним нужно больше времени и усилий, чтобы овладеть материалом, другим меньше. Практика показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Главная идея обучения в сотрудничестве – учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе.

***Отличия обычного группового обучения от обучения в малых группах по методике сотрудничества:***

1. Взаимозависимость членов группы с личной ответственностью каждого члена группы за свои успехи и успехи своих товарищей.
2. Особое внимание – социальным аспектам обучения: способам общения между членами группы. Этому аспекту специально обучают, он обсуждается на уровне группы и всего коллектива.
3. Общая оценка работы группы складывается из оценки общения учащихся в группе наряду с академическими результатами работы. После совместной работы отводится специальное время для обсуждения вопроса, как учащиеся работали, помогая друг другу; они обсуждают свое поведение; анализируют, что удалось, и намечают пути совершенствования своего сотрудничества.

*Организация обучения в сотрудничестве:* учащиеся разбиваются на группы по 4 человека (разные по уровню обученности). Педагог объясняет новый материал, а затем предлагает учащимся закрепить его в группах. Группам дается определенное задание, необходимые опоры. Задание выполняется либо по частям (каждый учащийся – свою часть), либо по «вертушке» (каждое последующее задание выполняется следующим ребенком). Выполнение каждого задания объясняется каждым учащимся и контролируется всей группой. После выполнения задания всеми группами педагог дает тест на проверку понимания нового материала; задания теста выполняются индивидуально, вне группы. Педагог дифференцирует задания по трудности для сильных и слабых учащихся. Оценки за индивидуальное выполнение теста суммируются, общая оценка объявляется группе.

Таким образом, каждый «соревнуется сам с собой», стараясь выполнить свои задания; и сильный, и слабый учащийся могут принести группе одинаковые баллы. Тем самым всем участникам предоставляются равные условия, позволяющие максимально раскрыть личностный потенциал.

Существует и другая разновидность организации работы. Группа разбивается на однородные (по обученности) группы в 3 – 5 человек. Каждая группа выполняет одно задание, которое является подзаданием какой-либо большой темы, над которой работает вся группа. В результате совместной работы отдельных групп достигается усвоение всего материала.

К популярным личностно-ориентированным технологиям обучения относится **технология коллективного взаимообучения** А. Г. Ривина и его учеников. Методики А.Г. Ривина имеют различные названия: «организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективное взаимообучение», «коллективный способ обучения (КСО)», «работа учащихся, в парах сменного состава»

«Работа в парах, сменного состава» по определённым правилам позволяет плодотворно, развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

Можно выделить **следующие основные преимущества КСО:**

* в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мышления и понимания;
* в процессе речи развиваются навыки мыследеятельности, включается работа памяти, идёт мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знаний;
* каждый чувствует себя раскованно, работает в индивидуальном темпе;
* повышается ответственность не. только, за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;
* отпадает необходимость в сдерживании темпа продвижения одних и в понукании других учащихся, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе;
* формируется адекватная самооценка личности, своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;
* И обсуждение одной информации с несколькими сменными партнёрами увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение.

Парную работу можно использовать в трёх видах:

**•статическая пара,** которая объединяет по желанию двух учеников, меняющихся ролями «учитель» -«ученик»; так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимного расположения;

* **динамическая пара**: выбирают четверо учащихся и готовят одно задание, но имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля школьник обсуждает задание трижды с каждым партнёром, причём каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и т.п., то есть включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарищей;
* **вариационная пара**, в которой каждый член группы получает своё задание, выполняет его, анализирует, вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Ещё Я.А. Каменский в «Великой дидактике» оценивал «обращённую мысль» как катализатор мышления. Он писал: «Если нужно откажи себе в чём-нибудь и плати тому, кто будет тебя слушать»; «многое спрашивать, усваивать, учить других тайны великой учёности».

Современная психология утверждает: эффективность произвольной памяти старшего школьника может быть оценена такими критериями:

10% - читает глазами, 26% - слышит, 30% - видит, 50% видит и слышит, 70% обсуждает, 80% опирается на опыт, 90% говорит и делает совместно, 95% обучает других.

**Технология разноуровневого обучения**

Теоретическое обоснование данной технологии базируется на педагогической парадигме, согласно которой различия основной массы учащихся по уровню обучаемости сводятся прежде всего ко времени, необходимому ученику для усвоения учебного материала.

Если каждому учащемуся отводить время, соответствующее его личным способностям и возможностям, то можно обеспечить гарантированное усвоение базисного ядра программы (Дж. Кэрролл, Б.Блум, З.И. Калмыкова и др.).

Система обучения с уровневой дифференциацией функционирует путём деления ученических потоков на подвижные и относительно гомогенные по составу группы, каждая из которых овладевает программным материалом в различных образовательных областях на следующих уровнях: 1 минимальном (государственный стандарт), 2 базовом, 3 вариативном (творческом).

В качестве основных принципов педагогической технологии были выбраны следующие:

1. **всеобщая талантливость** - нет бесталанных людей, а есть занятые не своим делом;
2. **взаимное превосходство**  если у кого-то что-то получается хуже, чем у других, значит что-то должно получаться лучше; это что-то нужно искать.

**3) неизбежность перемен**  ни одно суждение о человеке не может считаться окончательным.

В дальнейшем эта технология получила название **«технология обучения базису без отстающих».** Выбор значимых в обучении индивидуальных особенностей ребёнка для отслеживания эффективности технологии проводится с опорой на категорию «структура личности», отражающей в обобщённом виде все стороны личности.

В системе разноуровневого обучения в качестве базисной выбрана структура личности, предложенная К.К. Платоновым. Эта структура включает в себя следующие подсистемы:

1) индивидуально-типологические особенности, проявляющиеся в темпераменте, характере, способностях и пр.;

1. психологические характеристики: мышление, воображение, память, внимание, воля, чувства, эмоции и др.;
2. опыт, включающий знания, умения, привычки;
3. направленность личности, выражающая её потребности, мотивы, интересы, эмоционально-ценностный опыт.

На основании выбранной концепции сформировалась система психолого-педагогической **диагностики** развития личности в обучении, учитывающая следующие элементы:

* **воспитанность;**
* **познавательный интерес;**
* **общеучебные умения и навыки;**
* **фонд действенных знаний (по уровням);**
* **мышление;**
* **память;**
* **тревожность;**
* **темперамент.**

**Технология модульного обучения**

Модульное обучение возникло как альтернатива традиционному обучению, интегрируя в себе всё то прогрессивное, что накоплено в педагогической теории и практике нашего времени. Наиболее полно основы модульного обучения разработаны и изложены в монографии П. Ю. Цявичене. (Цявичене, П. Ю. Теория и практика модульного обучения / П. Ю. Цявичене. – Каунас, 1989).

Сущность модульного обучения состоит в том, что учащийся полностью самостоятельно (или с определённой дозой помощи) достигает конкретных целей учения в процессе работы с модулем.

Модуль - это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание и технология овладения им.Содержание обучения представляется в законченных самостоятельных комплексах (информационных блоках), усвоение которых осуществляется в соответствии с целью. Дидактическая цель формулируется для обучаемого и содержит в себе не только указание на объём знания, но и на уровень его усвоения. Модули позволяют перевести обучение на субъект-субъектную основу, индивидуализировать работу с отдельными учащимися, дозировать индивидуальную помощь, изменить формы общения учителя и ученика.

Педагог разрабатывает программу, которая состоит из комплекса модулей и последовательно усложняющихся дидактических задач, обеспечивая при этом входной и промежуточный контроль, позволяющий учащемуся вместе с педагогом осуществлять управление обучением.

**Технология интерактивного обучения**

Интерактивные технологии по В.В. Гузееву - это вид информационного обмена учащихся с окружающей информационной средой. *Интерактивный режим:* информационные потоки идут на учащегося или группу. Учащиеся выступают здесь как субъекты учения себя. Этот режим характерен для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития.

Простейшими примерами интерактивных технологий могут быть беседа или консультация. Самой общей задачей педагога-ведущего в интерактивной технологии является фасилитация (поддержка, облегчение) - направление и помощь процессу обмена информацией: выявление многообразия точек зрения; обращение к личному опыту участников; поддержка активности участников; соединение теории и практики; взаимное обогащение опыта участников; облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников; поощрение творчества участников. Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов. Интерактивное общение способствует умственному развитию. При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Обратная связь способствует значительному повышению эффективности обмена учебной информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением. Учебная среда выступает как реальность, в которой учащийся находит себя как область осваиваемого опыта, причем речь идет о не просто о подключении его эмпирических наблюдений, жизненных впечатлений ребенка в качестве вспомогательного материала или иллюстративного дополнения. В традиционной обучении педагог играет роль «фильтра», пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном – роль помощника в работе, одного из факторов, активизирующих взамонаправленные потоки информации.

Педагог выступает в интерактивных технологиях в нескольких основных ролях. В каждой их них он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды. В роли информатора - эксперта педагог излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д. В роли организатора - фасилитатора он налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини - презентаций и т.д.). В роли консультанта педагог обращается к профессиональному опыту участников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

**Игровые технологии**

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Прежде всего, следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. В процессе игры:

* осваиваются правила поведения и роли социальной группе класса (мини-модели общества), переносимые затем в "большую жизнь";
* рассматриваются возможности самих групп, коллективов - аналогов предприятий, фирм, различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре;
* приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей;
* накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, учителями, привлеченными дополнительными средствами - наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованны в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в. качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

*Социокультурное назначение игры*. Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

*Функция самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

*Коммуникативная игра.* Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

*Диагностическая функция игры.* Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказуемостью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

*Игротерапевтическая функция игры.* Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учений. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Развлекательная функция игры.* Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх - поиск Игра обладает магией, способной давать пишу фантазии выводящей на развлекательность.

**Игровые мотивы и организация игр**

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

1. ***Мотивы общения:***
	* Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
	* При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.
	* Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.
2. ***Моральные мотивы.*** В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свои характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.
3. ***Познавательные мотивы:***
	* Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
	* В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умении, характера.
	* Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.
	* Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
	* Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
	* В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.
	* В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

***Выбор игры*** в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), "продуктов" художественного творчества, новых знаний. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

*Первая цель* - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

*Цель второго уровня* - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

*Цель третьего уровня* отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

***Предложение игры детям.*** Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т.п. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

***Оборудование и оснащение игровой площади, ее архитектура.*** Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей). Любой микромир игры во дворе - в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

**Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре.** Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности, жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх - распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т. е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, педагог использует следующие приемы:

* назначение на роль непосредственно взрослым;
* назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
* выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
* добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
* очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать, так, чтобы роль помогала «неавторитетным» детям укрепить авторитет, неактивным -- проявить активность, недисциплинированным - стать организованными детям, чем-то себя скомпрометировавшими, - вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива, - проявить себя, сдружиться со всеми.

Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия - мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

***Развитие игровой ситуации.*** Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

* отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
* принцип развития игровой динамики;
* принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
* принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
* принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к «безвозрастным».

***Перед педагогом стоят задачи***:

* опираться на достижения предыдущего возраста;
* стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
* подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Занятие, проводимое в игровой форме, требует определенных правил.

1. Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.
2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
3. Обязательная констатация результата игры.
4. Компетентное жюри.
5. Обязательны игровые моменты необучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

**Технология педагогических мастерских**

Мастерская – это иная форма организации учебно-воспитательного процесса. Привлекательность мастерской заключается в том, что деятельность участников направлена на познание, поиск ответов на интересующие вопросы. Мастерская – форма обучения, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия.

Эта система обучения была разработана французскими педагогами-представителями Ж.ФЕН – «Французской группы нового образования». У истоков движения стояли психологи П. Ланжевен, Анри Валлон, Жан Пиаже и др.

В самом общем виде целью мастерских является разработка и внедрение в практику образования интенсивных методов обучения и развития ребёнка. Данная цель опирается на глубоко обоснованную фундаментальную и оригинальную теоретическую концепцию.

Сущность новой системы выражается в следующих основных положениях:

1. Личность с новым менталитетом.

Это личность «самостоятельная, социально ответственная и конструктивно вооружённая», способная оказывать позитивное воздействие на свою жизнь и окружающий мир.

2. Все способны.

Каждый ребёнок обладает способностями практически ко всем видам человеческой деятельности: к овладению естественным и гуманитарным знанием, изобразительным искусством, музыкой и т. д. Дело только в том, какие методы будут применяться в процессе его образования.

3.Интенсивные методы обучения и развития личности.

а) отношение учителя к ученику, как к равному себе;

б) не простое сообщение знаний как неоспоримых истин, а самостоятельное «строительство» знания учащимися, критически относящегося к информации, и самостоятельного решения творческих задач;

в) плюрализм мнений, подходов, уважительное отношение к мнению, варианту другого.

4.Новый тип педагога. Это не авторитарный учитель, а тот, кто не подавляет природу ребёнка.

Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.

В процессе занятий мастер обращается к чувствам ребёнка, пробуждает в нём интерес к изучаемой проблеме (теме). Он работает вместе с детьми, мастер равен ученику в поиске знания. Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы. Важную информацию он подаёт малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у учащихся, исключает официальное оценивание работы учащегося (не выставляет отметок в журнал, не ругает, не хвалит), но через социализацию, афиширование работ даёт возможность появления самооценки учащегося, её изменения, самокоррекции.

Таким образом, педагогическая мастерская - форма сотрудничества, которая объединяет все направления педагогической деятельности: от ученичества до мастерства.

Это одна из интенсивных технологий обучения, включающая каждого из его участников в «самостроительство» своих знаний через критическое отношение к имеющимся сведениям, к поступающей информации и самостоятельное решение творческих задач. Из действующих педагогических методов работы мастерская приближается к исследовательским и проблемным методам обучения. Но проблемное обучение в основном опирается на логические противоречия и связи, а творческий процесс в мастерской основан  на чередовании бессознательного или осознанного не до конца творчества и последующего его осознания. В системе мастерских все проблемы выдвигаются участниками. В ней важен сам процесс творчества.

*Принципы и правила ведения мастерской*

1.Ценностно-смысловое равенство всех участников, включая мастера - руководителя мастерской.

2.Право каждого на ошибку, самостоятельное преодоление ошибки - путь к истине.

3.Безоценочная деятельность, отсутствие критических замечаний в адрес любого участника мастерской создает условия эмоционального комфорта и творческой раскованности, реализуя принципы "педагогики успеха". Оценка заменяется самооценкой и самокоррекцией.

4.Предоставление свободы в рамках принятых правил реализуется, во-первых, в праве выбора на разных этапах мастерской (обеспечивается руководителем); во-вторых, в праве не участвовать на этапе "предъявления продукта"; в-третьих, в праве действовать по своему усмотрению, без дополнительных разъяснений руководителя.

5.Значительный элемент неопределенности, неясности, даже загадочности в заданиях. Неопределенность рождает, с одной стороны, интерес, а с другой - психологический дискомфорт, желание выйти из него и таким образом стимулирует творческий процесс, так же, как право выбора обеспечивает ощущение внутренней свободы.

5.Диалоговость как главный принцип взаимодействия, сотрудничества, сотворчества. Не спор, даже не дискуссия, а диалог участников мастерской, отдельных групп, диалог с самим собой, диалог с научным или художественным авторитетом – необходимое условие личностного освоения элементов культуры, условие восхождения к новым истинам. Диалог создает в мастерской атмосферу постижения любого явления с разных позиций, в разных "цветах", которые лишь совместно дают ощущение "радуги" мира. Рождается истинная коммуникативная культура.

6.Организация и перестройка реального пространства, в котором происходит мастерская, в зависимости от задачи каждого этапа. Это может быть круг всех участников, отдельные места для индивидуальной работы, возможность быстрого представления творческого "продукта" каждого или целой группы, пространство для импровизаций, пантомим и т.д. Содействует появлению чувства свободы.

7.Решительное ограничение участия, практической деятельности мастера (педагога) на всех этапах мастерской. Задача его состоит, скорее, в некоторой фиксации достигнутого участниками. Мастер не ставит вопросов и не отвечает на них. В ряде случаев он может включиться в работу "на равных" с участниками. Каждая мастерская для руководителя - поле диагностики, на основе которой создается новая мастерская или включаются другие необходимые формы работ.

*Этапы работы мастерской:*

* 1. Индуктор (свёрнутый смысл темы; начало, мотивирующее деятельность каждого; это обращение к ассоциативному образному мышлению, чаще всего неожиданное для участников) – от латинского «ввожу, навожу, побуждаю». Главное - найти действие для раскрытия смысла. Это задание должно актуализировать личный опыт участника, связанный, так или иначе, со смыслом дальнейшей деятельности. Ассоциации включают воображение и способствуют развёртыванию творческого процесса деятельности участника.

II. Работа с материалом (с текстом, моделями, схемами индивидуально или в групповом взаимодействии) – это создание творческого продукта:

1. Деконструкция - разъединение, рассогласование избранных для работ материалов и представлений.

2. Реконструкция – создание из разрозненных частей своего текста, рисунка, который надо будет предъявить всем участникам мастерской.

III. Социализация- соотношение своей деятельности с деятельностью остальных, предъявление созданного продукта всем участникам мастерской, коллективная работа. Социализация позволяет понять направление, способы деятельности других участников, оценить гипотетически идеи возможности их реализации.

IV. «Разрыв»: может быть на любом этапе.

Озарение - скачок от незнания к знанию, новому видению, новому осознанию предмета. Возникает информационный  запрос, который решается через:  компьютер, словари, помощь товарищей в процессе сотрудничества и сотворчества.

Разрыв – психологическое состояние человека в мастерской, при котором ему внезапно открывается новое видение предмета, закона, явления, образа, отношения. Путём "озарения" он приходит к качественно новому повороту истины. В мастерской самостоятельный ввод в общение – закономерность.

V. Рефлексия (может быть промежуточная или итоговая)

*Ключевые понятия:* получил, овладел, записал, узнал, запомнил, выстроил, создал, задумался, сделал, открыл, понял, почувствовал, помог, выстроил, создал, задумался, выбрал, приблизился; сделаю, подумаю, почитаю, понаблюдаю.

 Этап рефлексии необходим для того, чтобы сосредоточить  внимание участников на способах работы в мастерской, для выработки направления в создании своего стиля изучения нового.

Необходимо предусмотреть множество заданий, «подсказок» - информации, которая будет предложена учащимся в тот момент, когда в ней возникает необходимость. Естественным образом увеличивается объём информации, с которой педагог работает предварительно, чтобы в ходе мастерской самому остаться в теме.

Специально организованное педагогом-мастером развивающее пространство (жизненные ситуации, в которых есть все необходимые условия для развития) позволяет учащимся в коллективном поиске приходить к построению (открытию) знания, источником которого при традиционном обучении является только педагог.