**Совершенствование качества обучения и воспитания учащихся**

**на основе освоения современных образовательных технологий**

*Демидов Р.С.,*

*тренер-преподаватель*

*МБОУ ДО*

*«Центр дополнительного образования»*

В поисках ответа на вопрос «Как обеспечить качество и повысить эффективность обучения и воспитания школьников?» я пришел к выводу о необходимости грамотного сочетания традиционных (репродуктивных) и современных (продуктивных) образовательных технологий (при относительном приоритете последних).

В рамках реализации плана самообразования (индивидуальной программы профессионального саморазвития) я освоил и частично применяю элементы таких современных образовательных технологий, как:

1. игровые технологии;
2. технология "Развитие критического мышления через чтение и письмо";
3. технологии групповой деятельности

и некоторые другие.

Представлю некоторые наиболее интересные, на мой взгляд, приемы вышеназванных технологий.

1.Игровые технологии.

*Игра «Спасибо, садись!»*

Это упражнение занимает совсем немного времени и бывает полезно для тренировки концентрации внимания участников на ведущем. Правила совсем просты: если ведущий посмотрел на кого-то из учеников, то этот человек должен встать, а после слов ведущего "Спасибо, садись!" - сесть. Это упражнение действительно помогает ненавязчиво, без обид всем в классе принять новые игровые права и обязанности: классу - умение подчиняться распоряжению, ведущему - вежливое, уважительное руководство.)

*Игра «Умный листок»*

По трем рядам с последней парты передают вперед лист бумаги, на котором каждый ученик должен написать одно понятие из заданной темы. Выигрывает команда, справившаяся быстрее и точнее остальных. Это быстрый и веселый способ проверки материала, пройденного совсем недавно.

*Игра «Помню – знаю»*

Это упражнение - конкурс на лучший мнемотехнический прием. Команды получают определенное время и необходимый инвентарь для работы, а потом получают результат - плакат с забавными рисунками, частушки с легко запоминающимися рифмами, словесную формулу с сокращениями и стрелками, схему и т.п. - любой продукт, в котором закодирована информация темы. Победитель определяется путем совместного обсуждения. Другое упражнение тоже предполагает соревнование команд, оно больше подойдет ученикам 7-8 классов, поскольку проще и азартнее предыдущего. Группы по 5-6 человек в течение нескольких минут составляют "портрет темы" - плакат, на котором фломастерами разных цветов, прямо и наискось, крупно и мелко, в виде слов, схематичных рисунков или схем (однозначно понимаемых всеми играющими) нанесены основные понятия определенной учебной темы. Учитель может разрешить пользоваться теми или иными средствами обучения и воспитания, а может и усложнить задачу, потребовав опираться только на свою память: в этом случае неизбежно возникает степень коммуникации между членами одной команды. Когда работа завершена или время на подготовку вышло, команды по сигналу учителя покидают свои рабочие места и отправляются рассматривать чужой плакат (в большом классе можно задать движение по часовой стрелке), после одной-двух минут запоминания все возвращаются «домой» и записывают увиденное. Затем записи сравниваются (их может проверять команда авторов, тогда она ручкой другого цвета вносит исправления в лист соперников). Побеждает команда, справившаяся точнее других, хотя можно ввести номинации за самый оригинальный "портрет", за самое полное отражение темы и пр.

*Игра «Парные карточки»*

Это упражнение имеет много вариантов и широкий диапазон применения. Преподаватель и ученики заранее готовят набор карточек, которые могли бы составить пару (вариант - группу) слов. Для выполнения задания требуется свобода перемещения игроков: они ходят по классу, сравнивают карточки и ищут свою пару. Если карточки подобраны удачно (например, нет слишком очевидных противопоставлений и отличий), то за время поиска ученики много раз "прокрутят в голове" изученный материал, вынуждены будут детально припоминать формулировки. В конце можно попросить несколько пар выступить с объяснением, кто в их паре "правильный", либо предложить владельцу карточки вспомнить, какие встретившиеся ему во время игры действия он отверг и почему.)

*Игра «Волшебники»*

Школьники, хотя бы раз сыгравшие в эту игру, признают, что это один из самых необычных способов проверки знаний. Учитель предлагает классу разбиться на группы по три человека, двое из которых становятся волшебниками, третий - их учеником. Игра проходит веселее и динамичнее, если игроки стоят. Ученик - лицо вопрошающее и испытывающее могущество волшебников, поэтому он может задать им любой вопрос по пройденной теме, желательно, правда, не требующий слишком пространного ответа, но все же такой, на который нельзя ответить однозначным «да» или "нет". Волшебники начинают отвечать по очереди так, чтобы каждый произносил только одно слово, речь при этом должна оставаться по возможности гладкой, связной, без слишком заметных пауз и разрывов. Учитель может добавить, что поскольку волшебники – всемогущие существа, то кодекс чести не позволяет им договариваться о содержании ответа и планировать сове совместное поведение - они должны импровизировать на ходу, стремясь произвести на ученика сильное впечатление. Ситуация заставляет волшебников максимально концентрироваться, очень быстро соображать, быть гибкими и по-настоящему их сплачивает. При первом использовании этого игрового упражнения, возможно, будет целесообразным продемонстрировать его на опытной тройке пред всем классом - остальные быстро заражаются азартом, стремятся попробовать сделать лучше; вдобавок это "отрепетированное" перед зрителями начало значительно уменьшит число играющих не в полную силу, когда упражнение начнет выполнять весь класс и возможности для контроля и руководства со стороны учителя резко уменьшатся. В дальнейшем можно играть "пара на пару" - учеников тоже становится двое, и они, как и волшебники, задают вопрос, чередуя слова.)

2.Технологии развития критического мышления.

*Корзина*

Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии занятия, когда идет актуализация имеющихся у них опыта и знаний. Он позволяет выяснить все, что знают или думают ученики по обсуждаемой теме. На доске можно нарисовать небольшой значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме. Обмен информацией проводится по следующей процедуре:

1. Задается прямой вопрос о том, что известно ученикам по той или иной проблеме.

2. Сначала каждый ученик вспоминает и записывает в своей тетради все, что знает по той или иной проблеме (строго индивидуальная работа продолжительностью 1-2 минуты).

3. Затем происходит обмен информацией в парах или группах. Ученики делятся друг с другом известным знанием (строго групповая работа продолжительностью не более 3-х минут). Это обсуждение должно быть организованным; например, ученики должны выяснить, в чем совпали имеющиеся представления, по поводу чего возникли разногласия.

4. Далее каждая группа по кругу называет какое-то одно сведение или факт, при этом не повторяя ранее сказанного (составляется список идей или фактов).

5. Все сведения кратко в виде тезисов записываются учителем в "корзине" (без комментариев), даже если они ошибочны. В "корзину" можно "сбрасывать" факты, мнения, имена, проблемы, понятия, имеющие отношение к теме урока. Далее в ходе урока эти разрозненные в сознании ребенка факты или мнения, проблемы или понятия могут быть связаны в логические цепи.

6. Все ошибки, которые, возможно, оказались в "корзине", исправляются далее, по мере освоения новой информации.

*Кластер*

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

Кластер – графическая организация, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Кластер похож на пучок, созвездие. Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисуют стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых, в свою очередь, лучи расходятся далее и далее.

(Кластер может быть использован на самых разных стадиях занятия. На стадии вызова - для стимулирования мыслительной деятельности. На стадии осмысления - для структурирования учебного материала. На стадии рефлексии - при подведении итогов изученного.)

Кластер может быть использован для организации индивидуальной и групповой работы как в классе, так и дома.

*Синквейн*

В переводе с французского слово «синквейн» означает "стихотворение, состоящее из пяти строк, которое пишется по определенным правилам". Составление синквейна требует от ученика в кратких выражениях резюмировать учебный материал, информацию, что позволяет резюмировать по какому-либо поводу. Это форма свободного творчества, но по определенным правилам.

 Правила написания синквейна таковы:

 1. На первой строчке записывается однослово – существительное. Это и есть тема синквейна.

 2. На второй строчке надо написать два прилагательных, раскрывающих тему синквейна.

3. На третьей строчке записываются три глагола, описывающих действия, относящиеся к теме синквейна.

4. На четвертой строчке размещается целая фраза, предложение из нескольких слов, с помощью которого ученик высказывает свое отношение к теме. Это может быть крылатое выражение, цитата или составленная учеником фраза в контексте темы.

5. Последняя строчка - это слово-резюме, которое дает новую интерпретацию темы, позволяет выразить личное отношение. Понятно, что тема синквейна должна быть по возможности эмоциональной.

3.Технологии групповой деятельности

*Большой круг*

Это наиболее простая форма детского взаимодействия, поскольку включает коллективную деятельность только на последнем этапе: роль группы проявляется лишь в виде реакции на уже состоявшееся решение своего члена и роль контактов здесь минимальна.

Ход работы

Большой круг состоит из 3-х этапов:

1. Группа рассаживается на стульях в большом кругу. Ведущий объявляет задачу.

2. В течение определенного времени (примерно 10 минут) каждый участник индивидуально, на своем листе, перечисляет предлагаемые меры для решения проблемы.

3. По кругу каждый участник зачитывает свои предложения, группа молча выслушивает (не критикует) и проводит голосование по каждому пункту – включать ли его в общее решение, которое по мере разговора фиксируется на доске.

"Большой круг" оптимально применять в тех случаях, когда:

- следует быстро определить возможные пути решения и составляющие этого решения;

- надо выявить истинное мнение участников и преобладающее мнение группы.

*Вертушка (Карусель)*

Эта форма наиболее эффективна для одновременного включения всех участников в активную работу с разными партнерами по общению.

Ход работы

Стулья для участников расставляются в два круга. Участники внутреннего круга сидят спиной к центру круга. Участники внешнего круга расположены лицом к центру. Т.о., каждый участник сидит напротив другого. Внутренний круг неподвижен, а внешний круг - подвижный: по сигналу ведущего все его участники пересаживаются на один стул вправо и оказываются перед новым партнером. Цель - пройти весь круг и выполнить поставленную задачу.

"Вертушка" ("Карусель") применяется:

- для обсуждения любой острой проблемы с диаметрально противоположных позиций;

- для сбора информации по какой-либо теме;

- для интенсивной проверки объема и глубины имеющихся знаний.

В первом случае участники внутреннего круга являются сторонниками одной точки зрения, а внешнего - противоположной.

Сначала идет спор первых пар, необходимые сведения (удачные доводы, оригинальный поворот проблемы и пр.) дети фиксируют у себя на листочках; по сигналу ведущего происходит смена партнеров, спор продолжается, но его участники пытаются подобрать новые контраргументы. К концу круга участники, как правило, уже оттачивают свою систему аргументов, а также приобретают опыт общения с разными партнерами.

*Аквариум*

Эта форма выводит ребенка за пределы малой группы, но щадящим способом: обсуждают проблему «перед лицом общественности» лишь выбранные в группах их представители (или реже - несколько желающих). Этот организационный прием дает возможность:

- школьникам - увидеть своих сверстников со стороны: они как бы общаются, реагируют на чужую мысль, улаживают назревающий конфликт;

- педагогу - включить в работу за столом тех детей, которые не решились на публичное выступление: они сопереживают и помогают своему участнику во время выступления, а затем делятся впечатлениями в ходе итогового анализа работы.

Ход работы

Первый этап

Ведущий (педагог) формулирует неоднозначную, противоречивую проблему. Участники делятся на малые группы. Они располагаются за своими столами по кругу. Группам дается некоторое время для обсуждения проблемы, определения точки зрения и выстраивания системы аргументации своей позиции.

Второй этап

Представители групп собираются за отдельным столом в центре класса и начинают публичную дискуссию. Кроме представителей никто не имеет права высказываться, все только следят за ходом обсуждения. Группы могут помочь своему представителю только с помощью записок или, если дискуссия идет вяло и неубедительно, во время объявления учителей тайм-аута.

Третий этап

Обсуждение проблемы заканчивается по истечении времени, либо после достижения решения. Затем проводится критический разбор всем классом.

«Аквариум» хорош для обсуждения глубокой, значимой проблемы, но без явной полярности способов ее решения.

К основным результатам внедрения и реализации представленных выше современных образовательных технологий могу отнести:

|  |  |
| --- | --- |
| *Название технологии* | *Целевые ориентации* |
| Игровые технологии | Дидактические: расширение кругозора; познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков.Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.  |
| Технология "Развитие критического мышления через чтение и письмо" | Формирование нового стиля мышления, для которого характерны открытость, гибкость, рефлексивность, осознание многозначности позиций и точек зрения, альтернативности принимаемых решений.Развитие таких базовых качеств личности, как критическое мышление, рефлексивность, коммуникативность, креативность, мобильность, самостоятельность, толерантность, ответственность за собственный выбор и результаты своей деятельности.Развитие аналитического, критического мышления, в частности способностей:- выделять причинно-следственные связи;- рассматривать новые идеи и знания в контексте уже имеющихся;- отвергать ненужную или неверную информацию;- понимать, как различные части информации связаны между собой;- выделять ошибки в суждениях;- делать вывод о том, чьи конкретно ценностные ориентации, интересы, идейные установки отражают текст или говорящий человек;-избегать категоричности в суждениях;-быть честным в своих рассуждениях;- определять ложные стереотипы, ведущие к неправильным выводам;- выявлять предвзятые отношение, мнение и суждение;- отличать факт, который всегда можно проверить, от предположения и личного мнения;- подвергать сомнению логическую непоследовательность устной или письменной речи;- отделять главное от несущественного в тексте или в речи и акцентироваться на главном.Формирование культуры чтения, включающей в себя умение ориентироваться в источниках информации, пользоваться разными стратегиями чтения, адекватно понимать прочитанное, сортировать информацию с точки зрения ее важности, "отсеивать" второстепенную, критически оценивать новые знания, делать выводы и обобщения.Стимулирование самостоятельной поисковой творческой деятельности, запуск механизмов самообразования и самоорганизации. |
| Технологии групповой деятельности | Обеспечение активности учебного процесса.Достижение высокого уровня усвоения содержания. |