Козликина Ольга Геннадьевна

Учитель математики МБОУ «СОШ №64» г. Новокузнецка

Киселева Юлия Сергеевна,

Учитель английского языка МБОУ «СОШ №64» г. Новокузнецка

**«Современные педагогические технологии воспитания и обучения в общественно активной школе»**

Аннотация. Статья посвящена вопросу современных педагогический технологий воспитания и обучения в общественно активной школе. В качестве основных компонентов рассматриваются педагогические технологии и игровые технологии. Автор подчеркивает, что использование педагогических и игровых технологий дает возможность продуктивно использовать учебное время и во внеучебной деятельности и добиваться высоких образовательных результатов.

Ключевые слова: технология, педагогическая технология, современные образовательные технологии, игра, игровая технология.

Содержание образования – это король, а технологии образования – это Бог

В.П. Тихомиров

В настоящее время в условиях современной школы методика обучения переживает сложный период, связанный с изменением целей образования, разработкой Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, построенного на компетентностном подходе[6] Все эти обстоятельства требуют новых педагогических исследований в области методики преподавания предметов, поиска инновационных средств, форм и методов обучения и воспитания, связанных с разработкой и внедрением в образовательный процесс современных образовательных и информационных технологий.

Из всего многообразия инновационных направлений в развитии современной дидактики остановимся на педагогических технологиях (образовательных технологиях)[1,2]

Причиной выбора является следующее:

• в условиях существующей классно-урочной системы занятий они наиболее легко вписываются в учебный процесс, не затрагивают содержание обучения, которое определено стандартами образования и не подлежит, каким бы то ни было серьезным коррективам;

• образовательные технологии позволяют, интегрируясь в реальный образовательный процесс, достигать поставленные программой и стандартом образования целей по конкретному учебному предмету;

• педагогические (образовательные) технологии обеспечивают внедрение основных направлений педагогической стратегии: гуманизации, гуманитаризации образования и личностно-ориентированного подхода;

• они обеспечивают интеллектуальное развитие детей, их самостоятельность;

• обеспечивают доброжелательность по отношению к учителю и друг к другу;

• отличительной чертой большинства технологий является особое внимание к индивидуальности человека, его личности;

• четкая ориентация на развитие творческой деятельности.

В научно-педагогической литературе имеются различные трактовки понятия «педагогическая (образовательная) технология».

«Технология» - это детально прописанный путь осуществления той или иной деятельности в рамках выбранного метода.

«Педагогическая технология» - это такое построение деятельности педагога, в котором входящие в него действия представлены в определенной последовательности и предполагают достижения прогнозируемого результата[4,5]

Анализируя существующие определения, можно выделить критерии, которые и составляют сущность педагогической технологии:

• однозначное и строгое определение целей обучения и воспитания (почему и для чего);

• отбор и структура содержания (что);

• оптимальная организация учебного и воспитательного процесса (как);

• методы, приемы и средства обучения и воспитания (с помощью чего);

• а так же учет необходимого реального уровня квалификации педагога (кто);

• и объективные методы оценки результатов обучения и воспитания (так ли это).

Существенными признаками, присущими именно педагогической технологии являются:

• диагностическое целеполагание и результативность предполагают гарантированное достижение целей и эффективности процесса обучения и воспитания;

• экономичность выражает качество педагогической технологии, обеспечивающее резерв учебного времени, оптимизацию труда учителя и достижение запланированных результатов обучения и воспитания в сжатые промежутки времени;

• алгоритмируемость, проектируемость, целостность и управляемость отражают различные стороны идеи воспроизводимости педагогических технологий;

• корректируемость предполагает возможность постоянной оперативной обратной связи, последовательно ориентированной на четко определенные цели;

• визуализация затрагивает вопросы применения различной аудиовизуальной и электронно-вычислительной техники, а также конструирования и применения разнообразных дидактических материалов и оригинальных наглядных пособий.

Общепринятой классификации образовательных технологий в российской и зарубежной педагогике на сегодняшний день не существует. К решению этой актуальной научно-практической проблемы различные авторы подходят по-своему. В современной развивающейся школе на первое место выходит личность ребенка и его деятельность. Поэтому среди приоритетных технологий выделяют:

• традиционные технологии: относя к традиционным технологиям различные виды учебных занятий, где может реализовываться любая система средств, обеспечивающих активность каждого ученика на основе разноуровневого подхода к содержанию, методам, формам организации учебно-познавательной деятельности, к уровню познавательной самостоятельности, переводу отношений учителя и ученика на паритетное и многое другое;

• игровые технологии;

• тестовые технологии;

• модульно-блочные технологии;

• интегральные технологии и т.п.;

Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности обучающихся за счет снижения времени, отведенного на выполнение домашнего задания. В школе представлен широкий спектр образовательных технологий.

Внедрение в образовательный процесс современных образовательных и информационных технологий позволит учителю:

• отработать глубину и прочность знаний, закрепить умения и навыки в различных областях деятельности;

• развивать технологическое мышление, умения самостоятельно планировать свою учебную, самообразовательную деятельность;

• воспитывать привычки чёткого следования требованиям технологической дисциплины в организации учебных занятий.

Использование широкого спектра педагогических технологий дает возможность педагогическому коллективу продуктивно использовать учебное время и во внеучебной деятельности и добиваться высоких образовательных результатов в работе со школьниками.

Подробнее остановимся на игровых технологиях. Наряду с трудом и ученьем игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, в зарубежной — З. Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

• целеполагания;

• планирования;

• реализации цели;

• анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения,, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средства реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

• сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты (С.А. Шмаков);

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.А. Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие,' важные функции:

• Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

• Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

• Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

• Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

• Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

•Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении[7,8]

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтичес-4 кому эффекту» (Д.Б. Эльконин).

• Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

• Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Игра стратегически — только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию[9]

Педагогические игры — достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

• .дидактическим целям;

• организационной структуре;

• возрастным возможностям их использования;

• специфике содержания.

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

• в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Технология развивающих игр Б.П. Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и способствуют развитию интеллекта.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции. Так знакомят его с разными способами передачи информации. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка[3]

В развивающих играх в этом заключается их главная особенность — удалось объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социограмма.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица.

«Деловой театр» — разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке.

Психодрама и социограмма. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры. Здесь стоит отметить, что интернет из быстрой и удобной передачи информации (учась чему-нибудь) превратился в то, что сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие, как единственные способы решения проблем.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

О возрастных особенностях учитель должен помнит при организации игр.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- способствует использованию знаний в новой ситуации;

- является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

- невозможность использовать на любом материале;

- сложность в оценки учащихся.

Таким образом, игра – исторически обусловленный, естественный элемент культуры, представляющий собой вид произвольной деятельности индивида. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роди, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. То есть игра является одним из способов освоения человеком мира и отношений в нем, способом самоутверждения человека, состоящим в произвольном конструировании действительности в условном плане. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе.

Список литературы:

1. Гузеев, В.В. Образовательная технология от приема до философии /

В. В. Гузеев. – М. : Сентябрь, 1996. – 112 с.

2.Новые образовательные стандарты. Метапредметный подход. [Электронный ресурс]: Материалы пед. конф., Москва, 17 декабря 2010 г . / Центр дистанц. образования "Эйдос", Науч. шк. А. В. Хуторского ; под ред. А. В. Хуторского. - М.: ЦДО «Эйдос», 2010 // Интернет-магазин «Эйдос»: [сайт]. [2010]. URL:http://eidos.ru/shop/ebooks/220706/index.htm.

3.Никитин Б.П.,Никитина Л.А. Библиотека молодой семьи ''Наши уроки'', Санкт- Петербург, ''Лениздат'', 1992г.

4. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП / Г. К. Селевко. – М.: НИИ шк. техн. 2005. – 288 с. (Серия «Энциклопедия образовательных технологий».)

5.Селевко, Г.К. Альтернативные педагогические технологии / Г.К. Селевко. – М. : НИИ шк. техн., 2005. – 224 с. (Серия «Энциклопедия образовательных технологий».)

6.Шишов С.Е., Агапов И.И. Компетентностный подход к образованию как необходимость // Мир образования-образование в мире. 2001, № 4.

7.Шмаков С.А. Летний лагерь: вчера и сегодня: Методическое пособие. – Липецк: ГУП «ИГ «Инфол», 2002. – 384 с.

8.Шмаков С.А., Безбородова Н.Я. От игры к самовоспитанию: Сборник игр - коррекций. – М.: Новая школа, 1995. – 80 с.

9.Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 284с.