ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОНЦЕПЦИЯ

по теме

**Уроки-мастерские с применением**

**квест-технологии**

 Выполнила:

учитель начальных классов

**Кальченко Елена Сергеевна**

2016 - 2017 учебный год

Оглавление

Стр.

1. Обоснование концепции………………………………………….. 3
2. Цель, задачи, принципы…………………………..………………. 4-5
3. Содержание концепции…………………………………………... 6
	1. Урок-мастерская как нетрадиционная форма организации личностно-ориентированного подхода……………….…......6-12
	2. Квест-технология как способ реализации уроков-мастерских в начальной школе…………………………………….…12-14
4. Выводы………………………………………………………………15-16
5. Заключение…………………………………………………………. 16
6. Литература…………………………………………………………...17

Приложение 1

 Конспекты уроков.

Приложение 2.

 Фотоотчеты, проведенных занятий

1. **Обоснование концепции**

Учитель должен обращаться не столько к памяти учащихся,

 сколько к их разуму, добиваться понимания, а не одного запоминания.
Федор Иванович Янкович де Мариево

**Педагогическая проблема,** над которой я работаю **– «Уроки-мастерские с применением квест-технологии».**

Новые федеральные образовательные стандарты (ФГОС) ставят перед школой новые задачи: создание обучающей среды, мотивирующей учащихся самостоятельно добывать, обрабатывать полученную информацию, обмениваться ею. Решение этих задач вызвало необходимость применения новых педагогических подходов и технологий в современной общеобразовательной школе.

**Актуальность** данной проблемы обусловлена современными требованиями развития педагогической теории и практики – новыми требованиями стандарта второго поколения (ФГОС).

**Практическая значимость**данной проблемы заключается в том, чтобы научить учеников самостоятельно приобретать знания, мыслить, применять свои знания в практической деятельности.

 **Ведущая педагогическая идея** заключается в совершенствовании учебной деятельности школьников в процессе урочной и внеклассной работы для развития познавательного интереса, логического мышления, формировании творческой активности учащихся. **Цель педагогического поиска** – повышение эффективности образовательного процесса в условиях обучения с использованием инновационных технологий.

Свою работу в начальной школе я строю на основе программы «Планета знаний» в условиях новых ФГОС.

Образовательный процесс я строю на сочетании учебной и внеучебной деятельности. Для этого стараюсь создавать коллектив единомышленников (учитель + одноклассники + родители). В своей работе уделяю большое внимание расширению образовательного пространства. С этой целью использую информационно-коммуникативные технологии, ресурсы Интернет**.**

Моя задача помочь ребенку достичь максимального успеха в развитии, организовать процесс обучения так, чтобы каждый ребенок имел бы успех в своей деятельности, создать позитивное начало. Исходя из цели, в своей работе я использую такие методы, приемы и технологии, которые помогают ребенку достичь максимального успеха в развитии и усвоении знаний, способствуют росту эрудиции и самооценки.

1. **Цели, задачи, принципы**

Основной формой обучения в моей работе остается урок, но важно понимать, что учащиеся должны обучаться активно. Поэтому, с одной стороны, стараюсь создавать условия, при которых ученик становится в позицию субъекта собственной познавательной деятельности, это делает процесс обучения осознанным. С другой стороны, в процессе обучения даю возможность учащимся свободно общаться друг с другом в группах и с учителем, обмениваясь мнениями, выдвигая свои предположения и делать выводы. Именно поэтому, широко применяю в своей практике **уроки-мастерские с применением квест-технологии.**

 **Цель** – предоставить ученикам психологическое средство, позволяющее им лично саморазвиваться, осознавать самих себя, своё место в мире, понимать других людей, а также закономерности развития мира.

**Задачи:**

1. Усвоить базовые знания по дисциплине, разделу или теме курса.

 2. Систематизировать усвоенные знания.

 3. Сформировать навыки самоконтроля.

 4. Сформировать мотивацию к учению в целом.

 5. Оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом.

**Принципы:**
 1. Ценностно-смысловое равенство всех участников, включая мастера-руководителя.
 2. Право каждого участника на ошибку.

3. Безоценочность, отсутствие критических замечаний в адрес любого участника мастерской.

4. Предоставление свободы в рамках принятых правил, что дает ощущение внутренней свободы: право выбора на разных этапах урока, право самостоятельности.
 5. Большой элемент неопределенности (даже загадочности), что стимулирует творческий процесс.

6. Диалог как главный принцип взаимодействия, сотрудничества, сотворчества:
• диалоги участников мастерской

• диалоги отдельных групп

• диалог с самим собой

• диалог с научным или художественным авторитетом.

7. Организация и перестройка реального пространства, в котором происходит мастерская, в зависимости от задачи каждого этапа.
 8. Решительное ограничение участия, практической деятельности мастера-руководителя как авторитета на всех этапах мастерской.

1. **Содержание концепции**

**3.1 Урок-мастерская как нетрадиционная форма организации личностно-ориентированного подхода**

 Урок**-**мастерская - это нетрадиционная форма организации личностно-ориентированного образовательного процесса. Она предполагает самостоятельную поисковую, исследовательскую, творческую деятельность учащихся по построению собственных знаний и личностных смыслов, собственной карты мира и ценностного отношения к нему.)

Мастерская строится так, чтобы ученик в сжатое время сам сделал какое-либо открытие, сам пережил какое-либо событие, удивился, казалось бы, известному факту, сам разрушил старое представление об окружающем мире и сам выстроил новое знание (т. е. «изобрёл собственный велосипед»), потому что в диалоге с жизнью важен не её вопрос, а наш ответ.

Урок-мастерская - форма обучения учащихся, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия.

Своё название данная технология получила из-за того, что учитель на уроке перестаёт быть учителем – он становится ***мастером***. Мастер создаёт условия, придумывает различные ситуации и задачи без вопросов.

Позиция ведущего мастера — это, прежде всего, позиция консультанта и советника, помогающего организовать учебную работу, осмыслить продвижение в освоении способов.

Мастерская – это технология, при помощи которой учитель – мастер вводит своих учеников в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой ученик может проявить себя как творец. Каждый совершает открытия в предмете и в себе через личный опыт, а учитель - мастер продумывает действия и материал, который позволит ребёнку проявить себя через творчество.

Мастер не призывает: «Делай как я». Он говорит: «Делай по-своему».

Технология педагогических мастерских позволяет мне осуществить саморазвитие ребёнка, способствует активному восприятию обучающихся учебного материала, его творческому осмыслению и постижению, повышает интерес к процессу обучения, способствует улучшению грамотности и развитию креативности, социальной компетенции. Самый важный результат в мастерской – приобретение знаний о самом себе, самооценка и «восхождение» к себе.

Данная технология сходна с проблемным обучением. Новые знания в мастерской «выращиваются». Познание происходит через творчество. Знания оказываются «прожитыми», своими.

Благодаря этому формируются коммуникативные качества, так как в данном процессе ученик является субъектом, активным участником деятельности, который самостоятельно определяет цели, планирует, осуществляет деятельность и анализирует.

Мастерская — это оригинальный способ организации деятельности учеников в составе малой группы (7-15 учеников) при участии учителя-мастера, инициирующего поисковый, творческий характер деятельности учеников.

Состав групп меняется от мастерской к мастерской. Это живой опыт принятия любого партнёра, развития толерантности и взаимопомощи.

Данная технология позволяет научить учащихся самостоятельно формулировать цели урока, находить наиболее эффективные пути для их достижения, развивает интеллект, способствует приобретению опыта групповой деятельности, совместной разработки проекта.

Детям предлагается исходная ситуация и к ней цепочка творческих заданий. Алгоритм выполнения заданий подобран так, что каждый ученик находится в творческом поиске и в работе.

 Каждый способен творить, но творить может только свободный человек. Поэтому задача мастерской, а точнее мастера, создать такие условия, чтобы каждый чувствовал себя свободным в выборе, свободным от определённых рамок и требований.

 При проведении мастерских необходимо помнить, что информация, пропущенная через эмоционально-чувственную сферу участника мастерской, осваивается и усваивается лучше.

**Основные этапы мастерской:**

***Индукция*** (поведение) – это этап, который направлен на создание эмоционального настроя и мотивации обучающихся к творческой деятельности. На этом этапе предполагается включение чувств, подсознания и формирование личностного отношения к предмету обсуждения.

*Индуктор* – всё то, что побуждает ребёнка к действию. В качестве индуктора может выступать слово, текст, предмет, звук, рисунок, форма – всё то, что способно вызвать поток ассоциаций. Это может быть и задание, но неожиданное, загадочное.

*Пример 1.* Урок окружающего мира.

1. Работа со словом **ТУПИК** **.**

- о чём вы думаете, когда видите или слышите это слово?

 2. Обсудите в группах и озвучьте свои мысли.

 (запись ответов детей каждой группы мною на доске)

 (затем я подвожу детей к выводу, что это птица)

*Пример 2.* Использование метода «Если бы». Ученикам предлагается составить описание или нарисовать картину того, что произойдет, если в мире что-то изменится.

*Пример 3*. Урок литературного чтения.

Сегодня на уроке мы снова отправимся в удивительную страну, название которой вы отгадаете, решив ребусы.

А) Старинное название губ(рта)**,**+ное =устное

Б)Синоним слова ЛЮДИ +ное= народное

В)(твори-и)+(честь-ь)+(волк-лк)=творчество

 ***Деконструкция*** – разрушение, неспособность выполнить задание имеющимися средствами. Это работа с материалом, текстом, моделями, звуками, веществами. Это формирование информационного поля. На этом этапе ставится проблема и отделяется известное от неизвестного, осуществляется работа с информационным материалом, словарями, учебниками, компьютером и другими источниками, то есть создаётся информационный запрос.

 *Пример.* Прочитайте текст и восстановите последовательность изготовления предмета. Наклейте на лист получившуюся последовательность. (Тексты подготавливает учитель)

 *Пример 2.* Урок окружающего мира.

Воды в природе много, но чистой воды не хватает. Какие существуют причины ее загрязнения, мы узнаем, сделав задание №1 в конверте.

 ***Реконструкция*** – воссоздание из хаоса своего проекта решения проблемы. Это создание микрогруппами или индивидуально своего мира, текста, рисунка, проекта, решения. Обсуждается и выдвигается гипотеза, способы её решения, создаются творческие работы: рисунки, рассказы, загадки, Идёт работа по выполнению заданий, которые даёт учитель.

 *Пример 1*. Урок окружающего мира «Птицы зимой». Использование справочного материала о птицах, словарей, а также материалов учебника.

 -подготовка группами материала о разных способах зимовки, перелёта птиц.

 *Пример 2*. Урок математики «Как можно сравнивать числа?».

 На столе лежат конверты с карточками. На карточках записаны неравенства. Их нужно разделить на 2 группы. В одну группу те неравенства, в которых разное количество десятков, а в другую, в которой количество десятков в неравенстве одинаковое, а количество единиц разное.

  ***Социализация*** – это соотнесение учениками или микрогруппами своей деятельности с деятельностью других учеников или микрогрупп и представление всем промежуточных и окончательных результатов труда, чтобы оценить и откорректировать свою деятельность.
Даётся одно задание на весь класс, идёт работа в группах, ответы сообщаются всему классу. На этом этапе ученик учится говорить. Это позволяет учителю – мастеру вести урок в одинаковом темпе для всех групп.

 *Пример.* На уроке развития речи ребята выполняли упражнение «ассоциативный куст», когда к слову дождь подбирали слова вода, капля, туча, холод и т.д. Затем выполняли упражнение «Кеннинг»***,*** где я предлагала ребятам соединить слова нашего куста в словосочетания( капля воды, ливень из тучи, зонт от дождя, лужи из воды , гроза в небе). Заполнили капельки своими впечатлениями. И я предложила записать одно словосочетание.

- Кто поделится своими впечатлениями?

- Кто не воспользовался моей подсказкой и записал своё словосочетание? Зачитайте, пожалуйста ( дети читают свой вариант ответа: гроза в небе, зонт от дождя, лужи от дождя).

***Афиширование*** – это вывешивание, наглядное представление результатов деятельности мастера и учеников. Это может быть текст, схема, проект и ознакомление с ними всех.  На этом этапе все ученики ходят, обсуждают, выделяют оригинальные интересные идеи, защищают свои творческие работы.

*Пример.* Представление своих проектов.

– Какая из групп готова рассказать о своей работе?

* Рассказ от группы
* Вопросы других групп
* Мнение членов группы

  ***Разрыв*** – резкое приращение в знаниях. Это кульминация творческого процесса, новое выделение учеником предмета и осознание неполноты своего знания, побуждение к новому углублению в проблему. Результат этого этапа – инсайт (озарение).

*Пример 1.* Урок окружающего мира по теме «Разнообразие животного мира», где учащиеся должны были познакомиться с 4 типами животных. Было дано задание распределить картинки с животными по группам «Насекомые», «Млекопитающие», «Птицы», «Рыбы». Среди всех этих видов животных было изображение лягушки. Когда работы были выполнены, то перед группами стал вопрос, а куда же относится лягушка. Этот разрыв и привел к проблеме получения новых знаний еще и об этом животном с помощью дополнительной литературы.

  ***Рефлексия*** – это осознание учеником себя в собственной деятельности, это анализ учеником осуществлённой им деятельности, это обобщение чувств, возникших в мастерской, это отражение достижений собственной мысли, собственного мироощущения.

Пример1. Волшебные линеечки

Пример 2. Дерево знаний

Пример 3. Дерево роста

Пример 4. Гора читателя

Пример 5. Говорящие рисунки

Пример 6. Поурочный дневник эмоций

 **Концептуальные соображения:**

* Отказ от методов принуждения и форм подавления достоинства учеников
* Мастерская предоставляет каждому возможность продвигаться к истине своим путем
* Материал существует не в логической последовательности, а в свободной стихии контрастов и противоречий
* Процесс познания гораздо важнее, ценнее, чем само знание
* В отличие от урока знания на мастерской не даются, а выстраиваются
* Ученик имеет право на ошибку: ошибка считается закономерной ступенью процесса познания; точные знания следуют за ошибками.
* Сотрудничество, сотворчество, совместный поиск.
* Мастер - для ученика, а не ученик для мастера.

 Результатом работы каждой мастерской становится продукт коллективного творчества:

- круг решённых проблем (записи ответов учащихся, отдельные интересные мысли и др.);

- творческие работы на компьютере или проекты на бумаге;

-собственное творчество учеников (индивидуальные, коллективные сочинения, произведения, рисунки, эскизы, газеты и др.).

 Полученный продукт проектной деятельности сохраняю для дальнейшей работы. Вся деятельность направлена на то, чтобы все время стимулировать интерес к урокам.

**3.2.Квест-технология как способ реализации уроков-мастерских в начальной школе**

 Правда по своей сути уроки-мастерские немного сложны для восприятия учащимися начальной школы. Поэтому для реализации идеи уроков-мастерских, для того, чтобы они были ярче и понятнее учащимся начальной школы, я часто использую **квест-технологию**.

 Само английское слово quest можно трактовать как «поиск».

 Квест - это важнейший путь включения детей в учебную работу и способ получения яркого эмоционального отклика. В условиях реализации ФГОС технологию «квест» в своей работе стараюсь использовать в разных  видах:

**Образовательный веб-квест** – проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения который используют информационные ресурсы Интернет.  Образовательные веб-квесты представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели. Такой целью обычно является заранее определенный учебный продукт: проект, презентация. На сайте веб-квеста я подробно объясняю, какие этапы нужно пройти, даю ссылки по теме, провожу обсуждение промежуточных итогов. Ответы ученики присылают на используемый ресурс: электронная почта, сайт в виде комментариев или описывают в своих проектах. Важным условием успешной работы в технологии квест – урока является присутствие в классе  компьютерного оборудования с подключением Интернета. Так как сейчас моим ученикам всего по 7 лет, то мы с учащимися провели пока 2 таких веб-квеста. Это урок окружающего мира «Зима. Животные зимой», где ученики знакомились с фотографиями птиц и зверей зимой, узнавали, как те приспособились к суровым условиям, рассуждали как мы можем помочь животным в зимнее время, отгадывали животных по следам и т.д. Итогом стали детские мини-проекты, а также изготовление и развешивание во дворе лицея кормушек. Создавали ребята свои проекты и по теме «Моя малая Родина». Учащиеся, работая над этим веб-квестом, узнали о своей малой Родине немного нового, с моей помощью разместили свои фотографии и составили мини-рассказ о своей Родине.

Этот метод хорош еще и тем, что если ребенок отсутствовал на уроке, не понял тему или просто захотел закрепить изученный материал, он может дома в любое время открыть данный ресурс и выполнить эту работу еще раз.

К сожалению, наши школы еще не оборудованы достаточным количеством техники в расчете на каждого ученика, поэтому, чтобы проводить уроки с использованием интернет-технологий, в своей работе мне пришлось подыскать способ, который бы позволил работать в таком ключе. И этот метод можно назвать **методом карусели**. Когда одна группа работает над веб-квестом на компьютере, другая в это время работает с информацией на интерактивном столе или с другими информационными источниками. Затем по принципу карусели, они меняются местами.

**Квест в виде презентации, выполненной в программе Microsoft PowerPoint или даже видео-квест,** который  является элементом урока, а также может  использоваться при проведении нетрадиционных уроков ( урок-расследование, урок-конференция, обобщающий урок-игра). Во время таких квестов - игр  ученикам  необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать загадки, головоломки и т.д.  В игре обычно участвуют несколько команд, которые, проходя по определенному маршруту, где выполняют различные познавательные или творческие задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны пройти все этапы задания. Видео-квест несет в себе все те же приемы, только записан он может быть и самими учениками. Например, одна группа подготовит видео-квест для другой группы.

**Живой квест**  в виде экскурсий или сюжетно-ролевых игр, которые можно провести в открытом пространстве, на природе или на улице.  Для таких квестов в классе предварительно готовится задания для поисковой деятельности, которые просматриваются всем классом с помощью компьютерного оборудования.

С помощью квест-технологии на уроке появилась возможность уйти от привычных стереотипов организации урока, сделать его более насыщенным, увлекательным, полезным и запоминающимся. В своей работе я использую эту технологию  для проведения нетрадиционных уроков – мастерских.

Квест-технологию я также использую на занятиях дополнительного образования «Лаборатория юных исследователей», где мы ведем работу с использованием интерактивного стола. Интерактивный стол сам по себе находка для учителя и его учащихся, но если еще его работу совместить с квест-технологией, то для ребят – это очень интересное и познавательное занятие. Научиться дружно работать в группах, прислушиваться к мнению товарищей, коллективно создавать работы из собранных вместе материалов - главная цель этого занятия. Особенностью данного стола является то, что он способен распознавать до 6 касаний одновременно, то есть за ним может сразу работать целая группа.

Любая квест-технология призвана улучшить не только восприятие материала, способствовать моральному становлению ребенка как личности, но и стимулировать умственное и нравственное развитие детей. И тогда ребята становятся активнее, внимательнее, раскрывают свои личностные качества и творческие способности.

1. **Выводы**

Проблема обновления технологий обучения в начальных классах является частью проблемы организации обучения ребенка младшего школьного возраста.

Преимуществом уроков-мастерских и квест-технологии является использование активных методов обучения. Таким образом, использование уроков-мастерских с применением квест-технологии в начальных классах способствует повышению и практическому усвоению изучаемого материала, помогает активизировать мыслительную деятельность, развивать логическое мышление обучающихся, стимулирует интерес учащихся к изучению предметов, развивает потребности в самообразовании; уточняет и обогащает представления учеников, приобретенных в дошкольном возрасте, а также помимо обучения в школе; воспитывает информационную культуру учащихся.

Все этапы урока эмоционально переживаются учениками. Это способствует формированию положительного отношения к изучаемому предмету, учёбе, школе. В течение урока учащиеся не только усваивают новый материал, но и переживают ситуации [успеха](http://center-yf.ru/data/stat/uspeh.php). Ощущение успешности помогает учащимся показывать хорошие результаты при контроле знаний.

1. **Заключение**

В данной работе предложены те технологии активизации познавательной деятельности учащихся, которые с успехом применяю на своих уроках. Изучая методическую литературу, посещая уроки других учителей, пришла к выводу, что для того, чтобы заинтересовать детей существует немало средств. В конечном итоге пришла к выводу, что одним из главных условий осуществления деятельности, достижения определенных целей является мотивация. А в основе мотивации лежат потребности и интересы личности. Значит, чтобы добиться каких – либо успехов в учебе, необходимо сделать этот процесс желанным.

 Моя педагогическая деятельность – не самоцель: экспериментируя, проектируя, перестраивая процесс обучения, я, конечно, стремлюсь к профессиональному самосовершенствованию и росту, но, в первую очередь, показываю учащимся новые пути, новые идеи, возможности получения знаний различным путем. Применяя разнообразные технологии, в том числе – информационные, приоритетной целью ставлю развитие личности ребенка, раскрытие его потенциала. Подводя итог всему сказанному, подчеркну, что    только умелое применение современных педагогических и информационных технологий в опоре на мастерство преподавателя, его педагогический опыт может привести к оптимальным результатам в подготовке подрастающего поколения.

Моя работа по развитию данной концепции будет продолжаться. И основными направлениями своей будущей деятельности я оставляю: использование инновационных технологий для углубления интеграции знаний учащихся, использование накопленного опыта для успешного решения проблемы мотивации у учащихся к изучению предметов. Ведь моя задача не просто выдать ребенку необходимые знания, а проводить такие уроки, которые позволят мне научить детей учиться, затронуть лучшие струны детской души.

1. **Литература**
2. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004..
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - http://ito.bitpro.ru/1999
4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - <http://vio.fio.ru/vio_07>
5. Окунев А. А. Урок? Мастерская? Или...- СПб.: филиал изд-ва «Просвещение», 2001.
6. Педагогические мастерские «Франция - Россия» / Под ред. Э. С. Соколовой. - М.: Новая школа, 1997.
7. Педагогические мастерские: интеграция отечественного и зарубежного опыта / Сост. И.А.Мухина. - СПб., 1995.
8. Талызина Н. Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников.- М.: Просвещение, 1988.