

Семинар — практикум «Творческая ориентированность педагогической деятельности» (интернет-ресурс)

Цель: активизация **творческого потенциала педагогов**, расширение знаний о методах и приемах работы с детьми по развитию **творческих способностей** воспитанников.

Участники: педагоги.

Оборудование:

Демонстрационный материал: памятки «Развитие креативного мышления», «10 заповедей **творческой личности**», «Способы развития **творческого воображения детей**».

Средства ТСО: магнитофон, музыка со звуками природы.

Раздаточный материал: листы бумаги; цветные карандаши, фломастеры; восковые мелки, музыкальные инструменты, шапочки персонажей и пр.

План проведения:

1 день «Развитие **творческих способностей педагогов**»

1. Экспресс - тест.

2. Доклад старшего воспитателя «Креативное мышление».

3. Деловая игра «Мои способности».

4. Домашнее задание.

5. Рефлексия занятия.

2 день

1. Демонстрация домашнего задания.

2. Доклад старшего воспитателя «Развитие **творческих способностей у детей**».

3. Деловая игра «**Творческая шкатулка**».

4. Разработка перспективного плана по развитию **творческих способностей** детей дошкольного возраста.

5. Рефлексия занятия.

Ход проведения семинара- практикума

День 1.

Методом жребия участники **семинара – практикума** делятся на несколько групп.

Перед началом нашего **семинара** я хотела бы провести небольшой тест.

Инструкция: «Не задумываясь, письменно, ответьте на вопросы»:

1. Самая выдающаяся часть лица /ответ нос/

2. Самый известный поэт? /Пушкин/

3. Самый распространенный фрукт? /Яблоко/

4. Самый известный цветок? /Роза?»

Поднимите руки те, кто на вопросы ответил следующим образом /перечислить ответы/. Вот видите как много совпадений. Все это говорит о типизации нашего мышления.

В современном обществе возросла потребность в людях, способных к **творческой деятельности** /неординарно и нестандартно мыслить/, имеющих развитое воображение,

ассоциативное и критическое мышление. Именно поэтому стало важнее учить детей правильное думать, чем много знать.

Творческое мышление - один из интереснейших феноменов, выделяющих человека из мира животных. Уже в начале жизни у человека проявляется настоящая потребность самовыражения через **творчество**, человек учится мыслить **творчески**, хотя способность к такому мышлению не является необходимой для выживания. **Творческое** осмысление является одним из способов активного познания мира, и именно оно делает возможным прогресс, как отдельного индивида, так и человечества в целом. Взрослый в системе дошкольного воспитания является для ребенка образцом для подражания. Вследствие специфики детского возраста /впечатлительность, эмоциональность, легкая внушаемость/ воспитатель оказывает **педагогическое** воздействие не только своими интеллектуальными и **педагогическими способностями**, но и личностными качествами. Именно поэтому необходимо уделить особое внимание **творческой ориентированности педагогической деятельности** и определить кто же такой **творческий человек**.

Отличительные особенности **творческой личности**.

Способностью к **творческому** мышлению в какой-то мере обладает каждый. В детстве, когда преобладает образное мышление, эта способность часто проявляется в рисунках, лепке, построениях из подручных материалов, в подростковом возрасте многие пишут стихи, а в зрелом она, как правило, помогает решать прикладные задачи разного уровня (*от повседневных до научно-технических и т. д.*). Тем не менее, не каждого человека мы можем назвать личностью **творческой**.

Творческим обычно называют человека, совершившего научное открытие, гениальное изобретение или создавшего произведение искусства, т. е. совершившего **творческий акт**, который был высоко оценен большинством, а также человека неординарного в своем восприятии действительности и реакции на нее.

Гилфорд выделил 4 основных качества, присущих креативной личности

* Оригинальность, необычность высказываемых идей, ярко выраженное стремление к интеллектуальной новизне. **Творческий** человек почти всегда и везде стремится найти свое собственное, отличное от других решение.

* Семантическая гибкость, т. е. способность видеть объект под новым углом зрения, обнаруживать его новое использование, расширять функциональное применение на **практике**.

* Образная адаптивная гибкость, т. е. способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны.

Позже этот же ученый выделяет 6 параметров креативности:

- * способность к обнаружению и постановке проблем;
- * способность к генерированию большого числа идей;
- * гибкость - способность продуцировать разнообразные идеи;
- * оригинальность - способность отвечать на раздражители нестандартно;
- * способность усовершенствовать объект, добавляя детали;
- * способность решать проблемы, т. е. способности к синтезу и анализу.

По Стернбергу, **творческая** личность должна обладать следующими индивидуальными чертами:

- * способность идти на разумный риск;
- * готовность преодолевать препятствия;

* толерантность к неопределенности;

* готовность противостоять мнению окружающих.

Однако, наиболее удачная краткая формулировка самой существенной особенности **творческой** личности приведена В. Н. Дружининым: "У творческих людей нередко удивительным образом соединяются зрелость мышления, глубокие знания, разнообразные способности, умения и навыки и своеобразные "детские" черты во взглядах на окружающую действительность, в поведении и поступках".

Препятствия для развития **творческого мышления**:

- Конформизм /стремление быть похожим на других людей/
- Боязнь оказаться «белой вороной», показаться глупым или смешным
- Чрезмерно критическое мышление /направлено на выявление недостатков у себя и в суждениях других людей/
- Боязнь возмездия со стороны других за свои идеи
- Завышенная значимость собственных суждений /нравятся только свои идеи настолько, что возникает желание никому их не показывать и не делиться ими/
- Высокоразвитая тревожность /боязнь открыто высказывать свои идеи/
- Страх совершить ошибку. Учеба на ошибках состоит из двух этапов:

Этап 1 - Определить, чего в схожие моменты больше делать не надо. Этап 2 - Решить, что в подобных ситуациях делать стоит.

Если человек застревает только на этапе "Чего делать не надо", он вывешивает себе, как волку, красные флажки. Туда нельзя, сюда нельзя. На определенном этапе жизни он получает инструкцию "Нельзя никуда". Это называется "Тотальная ограниченность". Проще умереть, чем так жить.

Казалось бы, если в тебе есть привычка переходить на второй этап "Что и как делать надо", то все хорошо. А вот и нет.

Эта уникальная комбинация жизненных обстоятельств физически не может повториться. Она уникальна. Соответственно, ошибка наша уникальна. Выводы, которые мы из нее делаем, идеально подходят только к этой ошибке. Можно ли их применить где-то еще? Считается, что больше "НЕТ", нежели "ДА". Почему?

Сделать вывод - это значит построить мысленную модель. Любая модель по факту ограничивает нас в своих рамках. Иногда это хорошо, иногда нет. Если мы привыкаем относиться к каждой ситуации как к уникальной и, не заглядывая в прошлый опыт, создаем новые решения, мы становимся все более и более **творческим человеком**, свободным от стереотипов сознания, созданных нашими моделями.

Учиться на ошибках надо, если результатом этой учебы будет принцип, который позволяет жить легче, счастливее и богаче. Освобождающий принцип, одним словом. И учиться на ошибках не надо, если в результате мир становится неживым, но зато правильным, принципиальным.

Вы наверняка знаете таких людей - правильных. Они всегда знают, что верно, а что нет, и **практически** не расстаются с убежденностью в своей непогрешимости. Да что там таиться. Мы, люди взрослые, чем старше становимся, тем больше о жизни знаем, и тем меньше в нас этой самой жизни. А значит и меньше **творчества**.

Везде нужен баланс, нужна гармония. Жить без принципов и правил нельзя, и жить только по принципам и правилам нельзя. Значит, нужно совмещать, но ОСОЗНАННО. Для того, чтобы быть гармоничным, много не надо. Достаточно ОСОЗНАННОСТИ, то есть осознанного наблюдения за тем, что происходит в "голове" и осознанном же решении "Буду я это правило использовать или нет? Если буду, что мне это даст и чего лишит? Если не буду, как я буду действовать?"

Мышление, которое мы каждый раз используем в поисках новых идей в ответ на, казалось бы, одинаковые жизненные задачи, можно назвать "Мышлением **Творца**", тогда как способ жизни, основанный на правилах и схемах, записанных в памяти, можно назвать "Мышлением робота". При этом надо заметить, что в жизни есть место ситуациям, когда можно не думать и не **творить**.

Т. о., способность к **творчеству** /креативность/ - это умение человека видеть вещи в новом, необычном ракурсе. Необходимо помнить, что наше ежедневное рутинное существование обусловлено множеством правил и законов. Часть из них мы выполняем автоматически, рефлекторно, а шаблонность реакций вступает в поразительное противоречие с данной человеку способностью быть **творцом**. Необходимо помнить каждую минуту времени, что мы являемся со-**творцами** своей собственной жизни.

Для пробуждения нашего **творческого** потенциала мы предлагаем вам деловую игру «*Мои способности*» /приложение № 1/

Что закрепить эффект от нашей сегодняшней встречи мы предлагаем Вам выполнить домашнее задание /приложение № 2/

На память мы дарим вам памятки «*Развитие креативного мышления*» и «*10 заповедей творческой личности*» /приложение № 3/

Поделитесь впечатлениями от нашей встречи /высказывания участников/.

До новой встречи!

День 2

Наша сегодняшняя встреча начнется с демонстрации домашнего задания. Кто первый представит своего животного?

Демонстрация домашнего задания.

Какие замечательные животные у нас получились.

Какая презентация Вам понравилась больше всего? И почему?

Сегодня наша встреча посвящена развитию **творческих способностей детей**

Доклад воспитателя «*Развитие творческих способностей у детей*».

- Дошкольное детство является благоприятным периодом для развития **творческих способностей**, потому что в дошкольном возрасте дети чрезвычайно любознательны, у них есть огромное желание познавать окружающий мир. И взрослые, поощряя любознательность, сообщая детям знания, вовлекая их в различные виды **деятельности**, способствуют расширению детского опыта. А накопление опыта и знаний - это необходимая предпосылка для будущей **творческой деятельности**. Поэтому наша задача - поддерживать и стимулировать развитие у детей **творчества**. Воображение обогащает жизнь детей, делает ее ярче, интересней.

Еще А. Эйнштейн говорил о том, что воображение важнее знания. Что же такое воображение?

Воображение - психический процесс, который заключается в создании новых образов на основе ранее воспринятых.

Воображение является основой наглядно - образного мышления, позволяющего человеку **ориентироваться** в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства **практических действий**, а также дает возможность знакомиться с предметами и явлениями, которые он сам никогда не воспринимал. Значимость воображения определяется еще и тем, что оно позволяет представить результат того, что должно получиться перед началом осуществления **деятельности**.

Столяренко Л. Д. и Самыгин СИ. считают, что основными видами воображения являются пассивное и активное, которые в свою очередь делятся на различные подвиды

Пассивное воображение имеет две формы: произвольное и произвольное. К произвольным формам воображения относятся:

- сновидения - в сновидениях человек находит выражение и **удовлетворение** жизненно важных потребностей, которые по какой - либо причине не может реализовать в жизни;

- галлюцинации - это фантастические видения, которые не имеют никакой связи с окружающим миром человека и которые являются результатом каких-либо нарушений психики.

Пассивными произвольными формами воображения считаются:

- грезы - психическое состояние, которое представляет собой фантазию, связанную с желанием, которое очень часто идеализируется;

- мечта - психическое состояние, которое представляет собой фантазию, желание, которое связано с действительностью и осуществима.

Активное воображение всегда направлено на решение **творческой** или личностной задачи и определяется волевыми усилиями и поддается волевому контролю.

Основные формы активного воображения:

- воссоздающее - воображение, при котором происходит конструирование новых образцов представлений в соответствии с воспринятой извне стимуляцией в виде словесных сообщений, схем, условных изображений, знаков и т. д. Продуктами воссоздающего воображения являются совершенно новые, ранее не воспринимаемые человеком образы, этот вид воображения основан на прежнем опыте;

- антиципирующее - способность человека предвосхищать будущие события, предвидеть результаты своих действий;

- **творческое - это воображение**, в ходе которого человек самостоятельно создает новые образы и идеи, представляющие ценность для других людей или общества в целом и которые воплощаются в конкретные оригинальные продукты **деятельности**. **Творческое** воображение является необходимым компонентом и основой всех видов **творческой деятельности человека**. **Творческое** воображение дошкольников представляет ценность только для самого ребенка.

Преобразование материала в любой форме воображения, в том числе и в **творческой**, подчиняется определенным законам. Для воображения характерны следующие процессы и приемы:

- Агглютинации - соединения различных свойств разных объектов /кентавр - человек и лошадь/

- Гиперболизация - увеличение или уменьшение предмета или его частей /карлик Нос, лилипуты, великаны/

- Типизация — выделение существенного, повторяющегося в фактах и воплощение их в конкретном образе /профессиональные образы: образ врача, педагога и пр. /

• Акцентирование - заключается в выделении определенных черт, признаков, сторон, свойств, их преувеличения или преуменьшения. Классическим примером является шарж, карикатура.

• Замещение - это замена одних элементов другими.

Воображение является одним из новообразований дошкольного возраста, является показателем интеллектуального развития и гибкости мышления дошкольников (*т. е. способности отойти от стереотипов*).

Особенности воображения детей дошкольного возраста.

Возраст детей Особенности воображения

2,5-3 года Непроизвольное воссоздающее воображение. В своих играх дети воспроизводят то, что показал взрослый, не строя собственного замысла. Создавая рисунки, ребенок исходит не из образов воображения, а из усвоенных им действий, и только полученный результат может вызвать у него соответствующий образ. Слушая сказки, дети представляют конкретных персонажей - своих деда и бабу, свои игрушки.

К 3 годам дети нередко начинают *«сочинять»* собственные сказки, рассказы. Однако это не более чем *«склеивание»* кусочков из знакомых произведений / *«Машины сказки»*/

3 — 5 лет Воссоздающее воображение — характеризуется тем, что ребенок механически воспроизводит полученные впечатления от стихов, рассказов, мультфильмов в виде образов. Особенности этих образов зависят от опыта ребенка и имеют мало сходства с реальностью, т. е. содержат 1. смешение самых разнородных элементов, подчеркнутых из | разных источников /смешивается реальное и сказочное -

появляются страхи/. Образы воображения очень яркие и эмоциональные, легко возникают и часто меняются. Взрослым это кажется проявлением силы. На самом же деле — это проявление недостатка опыта и критичности, неумение отличить возможное от невозможного.

Сочинение сказок продолжает основываться на

на низывании знакомых образов по случайным основаниям,

но они становятся разнообразнее и оригинальнее. Эти

сочинения, еще не имеют определенной цели и строятся без

предварительного замысла.

Проявляются зачатки произвольного воображения:

- в игре - использование предметов заместителей;
- в рисовании - чтение рисунка, рисование образа;
- в конструировании - пространственные связи.

Однако это воображение еще зависит от внешних предметов и случайных результатов собственных действий и ют эмоциональных впечатлений, т. е. чтобы сочинять ребенок должен действовать /строить, рассказывать, рисовать и пр. /

5-7 лет Активное воображение начинает предварять

практическую деятельность. Вместе с тем оно объединяется с мышлением и действует совместно с ним при решении задач и при планировании **деятельности.** Ребенок перестает путать реальное и вымышленное

Проявление воображения: в игре - воссоздающее воображение: полнее и точнее

воспроизводят мир. Дети начинают выстраивать

собственный замысел /намечают общую схему будущей

игры/. I V в рисовании - проявляется в композиции, использовании

цвета, в выборе содержания.! V в сочинении сказок - сказки становятся

последовательными, оригинальными с законченным

сюжетом. 1

Как же помочь дошкольникам развить свое **творческое воображение?**

Существует множество разнообразных способов:

1. Для развития **творческого** воображения необходимо обогащать жизненный опыт дошкольников - читайте детям сказки, стихи и художественные рассказы, рассматривайте иллюстрации в книгах. Предлагайте родителям ходить с детьми в театры, музеи, ездить на экскурсии и т. д.

2. Воображение формируется в процессе **творческой переработки того,** что произошло. Учите детей рисовать все то, что они видели, рассказывать обо всем, что они пережили.

3. Поощряйте рисунки и лепку по замыслу. При необходимости обсудите вместе с ребенком задуманный сюжет, помогите мысленно увидеть задуманное.

4. Поощряйте детское сочинительство во всех его проявлениях: сказки, рассказы, стихи.

5. Дети должны как можно больше играть. Игра - лучший вид

деятельности для дошкольника, в котором развивается **творческое** воображение.

6. Дошкольникам должны быть доступны всевозможные конструкторы. Чем больше видов конструкторов предлагается ребенку, тем в большей степени развивается его **творческое воображение.**

7. Используйте для развития **творческого** воображения у дошкольников специальные игры и упражнения.

Т. о., детское воображение - это, прежде всего, **творчество.** Однако следует помнить и о том, что при активном развитии воображения в общем психическом развитии ребенка существует и известная опасность. У некоторых детей воображение начинает менять действительность, создает особый мир, в котором ребенок без труда достигает **удовлетворения любых желаний.** Такие случаи требуют особого внимания, так как могут свидетельствовать об искажениях в развитии психики ребенка. Именно поэтому наряду с развитием воображения важно развивать и критичность мышления. Задача: кирпич весит 1 кг и еще полкирпича. Сколько весит 1 кирпич? /ответ 2 кг/.

Презентация игр и упражнений /приложение № 4/

Чтобы применить на **практике** полученные знания и умения мы предлагаем Вам составить перспективный план работы на месяц по развитию **творческих способностей детей,** используя предложенный материал.

На память мы дарим вам памятку «Способы развития **творческого вооб-ражения детей**».
Поделитесь впечатлениями от **семинара - практикума** /высказывания участников/.

Приложение № 1

Деловая игра

«*Мои способности*»

Цель: стимуляция **творческой работы группы**.

Задачи:

1. Развивать способность по визуализации образа.
2. Через постановку **творческой** задачи стимулировать взаимодействие интеллектуальных, волевых, эмоциональных функций.
3. Содействовать переходу от обычной формы мышления к необычной.
4. Развитие спонтанности участников.

1. «**Представитель педагогической касты**» /оформляются бейджики с именами и названием касты, представляются и немного характеризуют себя и свою касту/.

Обсуждение: какие идеи показались вам наиболее интересными? Все ли образы участников были вам понятны?

2. «**Разминка**». /Команды пишут качества **творческого педагога в командах**, а затем составляют общий список/

3. «**Способы использования носка**» /каждая команда пишет способы использования прищепки сначала индивидуально, затем в паре, затем всей командой/

4. «**Человек - цифра**» /распределиться в кабинете, чтобы не мешать друг другу. Называются цифры от 1 до 1000, а участники представляют их с помощью тела в любом положении. **Назвать:** 1, 15, 33, 28, 129, 654, 0/.

Обсуждение: легко ли было выполнить упражнение? Когда было легче выполнять задание одному, в двойках или тройках?

5. «**Рефреминг**» /каждая команда пишет качества детей или свои собственные качества, которые мешают в **педагогической деятельности**, затем команды меняются списками. Задача командам переформулировать негативные черты в позитивные и представить другой команде в виде рекламы/.

Обсуждение: как относятся к увиденному? Чем понравилось задание? В чем оно оказалось сложным?

6. «**Ширма превращений**» /каждый участник пишет на бумажках 2 персонажа в который можно превратиться. Складываются в мешок, перемешиваются, участники достают по 2 бумажки. С одной стороны ширмы заходит 1 персонаж написанный на бумажке, а с другой стороны выходит другой персонаж/

Обсуждение:

- Чем было полезно для вас участие в деловой игре?
- Какие выводы вы сделали для себя?

Приложение № 2

Нарисовать и описать новое животное /внешний вид, особенности поведения и характера, образ жизни, рацион питания, место обитания, как можно использовать/, а также придумать музыкальное оформление его **презентации**:

- Хливкий коркомот
- Светозарный бегидил

- Злопастный каравей
- Хрюкотающий зелюк
- Фортуновый мюмзик

1 представитель команды рассказывает о животном, а 2 изображает повадки, походку, звуки, издаваемые животным, еще один член команды осуществляет музыкальное сопровождение. В заключении «*Делают фотографию*» данного животного /демонстрируют рисунок/.

Приложение № 3

Памятка «*Развитие креативного мышления*»

- Сознательно проявляйте оригинальность и выдвигайте новые, нешаблонные идеи.
- Перестаньте беспокоиться о том, что о вас думают окружающие.
- Ошибка при первой попытке решить какой - либо вопрос должна привести к поиску дополнительных вариантов и новых путей решения задачи.
- Будьте всегда открыты для дискуссии и проверяйте свои предположения.
- Ищите необычные способы применения известных вещей и знаний.
- Откажитесь от привычных методов **деятельности и практикуйтесь в новых, нетипичных** подходах.
- Будьте объективным при оценке своих идей.

10 заповедей **творческой личности**.

1. Будь хозяином своей судьбы.
2. Достигните успеха в том, что вы любите.
3. Внесите свой конструктивный вклад в общее дело.
4. Доверяйте людям.
5. Развивайте свои способности.
6. Культивируйте в себе смелость.
7. Заботьтесь о своем здоровье.
8. Верьте в себя.
9. Мыслите позитивно.
10. Сочетайте материальное благополучие с духовным **удовлетворением**.

Приложение № 4

Развитие **творческого** воображения воспитателей.

1. В рисовании - каждой команде дается задание дорисовать картинку. Дается инструкция: Придумайте что-то новое и необычное, чего другие команды не смогут придумать. Дополните ваш рисунок так, чтобы получилась интересная картинка. /5 минут/

2. В сочинении сказок - сказки о «Блестящей планете», «Коралловом лесе», «Смеющемся озере», «Летающем осьминоге», «Слезливой горе». /10 минут/.

3. «Музыкальное зеркало».

Участники стоят в кругу. В центре стоит ведущий. На первую часть музыки ведущий показывает любое танцевальное движение. На вторую часть музыки – участники повторяют его. Кто более точно повторил движение ведущего, тот выиграл. Он становится в круг и показывает свое новое движение. Игра продолжается до тех пор пока каждый из участников не побывает в кругу.

4. «Тучка – Сердючка»

Подгруппа педагогов стоят в кругу. Ведущий пропевает вопрос песни, а один из участников поет ответ, придумывая и интонируя свой ответ.

Вопросы: Ответы

Жила на свете тучка. Кап – кап – кап – кап – кап - кап

По имени Сердючка. Кап – кап – кап – кап – кап - кап

Она ни с кем не зналась, Кап – кап – кап – кап – кап - кап

Совсем не улыбалась. Кап – кап – кап – кап – кап - кап

И сыпались из тучки, Кап – кап – кап – кап – кап - кап

То градинки – колючки, Кап – кап – кап – кап – кап - кап

То звонкие дождинки, Кап – кап – кап – кап – кап - кап

Холодные снежинки Кап – кап – кап – кап – кап - кап

«Если	ученик	в	школе	
не	научится	ничего	творить,	
то	в	жизни	он	всегда
будет	только			подражать...»

Л.Н. Толстой.

Мастер – класс «Педагогические технологии мастерских как средство совершенствования системы общего образования»

-Здравствуй, коллеги. В каждом из нас есть маленькое солнце – это доброта. Добрый человек – это тот, кто любит людей, помогает им. Добрый человек любит природу и охраняет её, а любовь и помощь согревают, как солнце. Мне хочется, чтобы наша встреча была доброй и тёплой, дарила нам радость творчества.

Я желаю тебе добра,

Ты желаешь мне добра,

Если будет трудно, я тебе помогу.

Оптимальным условием, обеспечивающим интенсивное развитие творческих способностей школьников, выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям:

- познавательные задачи должны строиться на интегрированной основе и способствовать

развитию психических свойств личности - творческого мышления и воображения, памяти, внимания.

-задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления: от репродуктивных, направленных на актуализацию имеющихся знаний, к частично- поисковым, ориентированным на овладение обобщенными приемами познавательной деятельности, а за тем и к творческим, позволяющим рассматривать изучаемые явления с разных сторон;

-система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

Кроме этого в работе по развитию творческих способностей младших школьников решаются и многие другие проблемы: развивается эстетический вкус, формируются патриотические чувства, воспитывается доброе отношение к окружающему миру.

Принимая участие в творческой деятельности, человек может действовать, руководствуясь определенным образом (пассивно- подражательная деятельность), может из многих предложенных вариантов решений выбрать самостоятельно для своих действий один из них (активно- подражательная деятельность) и наконец может создать качественно новое (творческая деятельность). Каждый ученик на определенном этапе способен к какому-то из этих типов деятельности в большей или меньшей степени. Это должен учитывать учитель.

Особенностью ребенка младшего школьного возраста являются чистота и непосредственность восприятия. Необычна и богата детская фантазия, воображение, потребность выдумывать и сочинять.

Почему бы это не использовать в учебном процессе?

Одной из технологий, способных реализовать личностно – ориентированную, развивающую модель обучения является технология педагогических мастерских. Педагогическая мастерская – это такая форма обучения детей и взрослых, которая создаёт условия для восхождения каждого участника к новому знанию путём самостоятельного или коллективного открытия.

Педагогические мастерские – это система обучения, предложенная французскими педагогами. Обучение основывается на решении проблемной ситуации, которая стимулирует ребёнка к постановке множества вопросов. Затем идёт индивидуально - коллективный поиск оптимального количества вариантов решений. Получение знаний в мастерской осуществляется в форме поиска, исследования, путешествия, открытия. Главное в технологии мастерских – не сообщать и осваивать информацию, а передавать способы работы.

Принципы построения педагогической мастерской.

1. Работа мастерской основывается на духовной деятельности человека и прежде всего на слове.
2. Равенство всех, включая мастера.
3. Не насильственное привлечение к процессу деятельности.
4. Отсутствие оценки, соревнования, соперничества.
5. Чередование индивидуальной и коллективной работы создают атмосферу сотрудничества и взаимопонимания.
6. Важен не только и не столько сам результат, сколько сам процесс.

Алгоритм построения педагогической мастерской.
Как и любой педагогический процесс технология педагогических мастерских проводится в

несколько определенных этапов:

1. «Индукция» («наведение») – создание эмоционального настроя, включение подсознания, области чувств каждого ученика, создание личного отношения к предмету обсуждения. Индуктор -- слово, образ, фраза, предмет, звук, мелодия, текст, рисунок и т. д. -- всё, что может разбудить чувство, вызвать поток ассоциаций, воспоминаний, ощущений, вопросов.
2. «Самоинструкция» - индивидуальное создание гипотезы, решения, текста, рисунка, проекта.
3. «Социоконструкция» -- построение этих элементов группой.
4. «Социализация» -- всё, что сделано индивидуально, в паре, в группе, должно быть обнародовано, обсуждено, «подано» всем, все мнения услышаны, все гипотезы рассмотрены.
5. «Афиширование» -- вывешивание «произведений» -- работ учеников и Мастера (текстов, рисунков, схем, проектов, решений) в аудитории и ознакомление с ними -- все ходят, читают, обсуждают или зачитывают вслух (автор, Мастер, другой ученик).
6. «Разрыв» -- внутреннее осознание участником мастерской неполноты или несоответствия своего старого знания новому, внутренний эмоциональный конфликт, подвигающий к углублению в проблему, к поиску ответов, к сверке нового знания с литературным или научным источником.

7. «Рефлексия» -- отражение чувств, ощущений, возникших у учащихся в ходе мастерской, это богатейший материал для рефлексии самого Мастера, для усовершенствования им конструкции мастерской, для дальнейшей работы. План мастерской детализирован, необходимо предусмотреть множество заданий, «подсказок» - информации, которая будет предложена детям в тот момент, когда в ней возникает необходимость

Мастерская даёт простор творчеству и фантазии ребёнка, учит принимать, искать новые пути, выбирать из множества вариантов один, необязательно правильный (с точки зрения воспитателя). Схема мастерской: догадка – гипотеза – знание. Догадка – важнейший компонент этой цепочки: она затрагивает мотивационную сферу ребёнка, привлекает имеющиеся знания, позволяет почувствовать собственную значимость.

Выбор материала должен быть функционален (ничего случайного).

Учитель должен быть готов к импровизации, если вдруг появится скука или фальшивые ответы.

Творческие мастерские позволяют осуществлять:

- интеграцию традиций и новаций;
- новые отношения: «учитель - ученик» (сотрудничество);
- использование активных форм обучения;
- работу в малых и больших группах;
- рефлексивное действие ученика;
- творческие работы учащихся на основе литературных произведений;
- актуализацию вечных тем (ценностных ориентаций);
- формирование нового (социально-адаптированного) мировоззрения;
- принцип индивидуализации;
- освоение традиционно-сложных тем;
- создание особых условий для общения и творчества;
- создание проблемной ситуации для дальнейшего поиска (научного исследования);
- мотивацию для дальнейшего изучения темы;
- диагностику результатов деятельности;
- рост способности детей размышлять и выражать свои мысли и устно, и письменно.

История возникновения технологии творческих мастерских

Педагогические мастерские - это технология, охватывающая любой возраст в образовании, потому что она соответствует новой педагогической философии и, прежде всего, философии образовательных целей:

- не формировать гармоническую личность, а создавать условия для самоактуализации и самореализации обучающегося;
- не дать знания по конкретному предмету или теме, а предоставить возможность для конструирования собственного знания, для создания своего цельного образа мира;
- не проконтролировать и оценить сделанное, а реализовать возможности самооценки и самокоррекции;
- не сформировать умение, а помочь выработать навыки интеллектуального и физического труда, предоставляя учащемуся право на ошибку и право на сотрудничество

«Французская группа нового образования» (Groupe Francais d'Education Nouvelle) возникла в 20-х годах XX века, но только с 1984 года окончательно признана Министерством образования Франции, в последние годы объединение возглавлял Анри Бассис - известный французский педагог, поэт и драматург, общественный деятель, а сейчас в роли президента ЖФЭН - его жена и соратник Одет Бассис. Группа разработала технологию «ATELIE», которая в отечественной педагогике получила название французских (творческих, педагогических) мастерских. В России с ней впервые познакомились в 1990 г., на семинаре Андре Дюни в Санкт-Петербурге.

Технология педагогических мастерских позволяет решить задачи

- личностного саморазвития;
- образовательной мотивации: повышения интереса к процессу обучения и активного восприятия учебного материала;
- функциональной грамотности и креативности: навыков и умений творческого постижения и осмысления нового знания;
- культуры речи: навыков аргументированного говорения и письма;
- социальной компетентности: коммуникативных навыков и ответственности за знание.

Педагогическая мастерская состоит из взаимосвязанных этапов:

- актуализации и систематизации субъективных знаний;
- объективизации знаний на основании достижений науки, культуры, искусства.

Основой активного получения новых знаний в любой сфере, включая самопознание, в мастерской является творческая деятельность каждого и осознание закономерностей этой деятельности. Например, в мастерской построения знаний она может быть представлена так:

Индукция > творческий процесс > творческий продукт > осознание его закономерностей <
новый продукт < коррекция своей деятельности < соотнесение с достижениями культуры

Основные положения технологии можно описать в виде следующих правил:

1. Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.
2. В процессе занятий мастер обращается к чувствам ребёнка, пробуждает в нём интерес к изучаемой проблеме (теме).
3. Он работает вместе с детьми, мастер равен ученику в поиске знания.
4. Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы.
5. Важную информацию он подаёт малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у учащихся.
6. 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.

Тема: Рыбы в природе.

Задачи:

1. Создать условия для развития познавательного интереса к животному миру.
2. Довести до понимания детей знания:
 - О внешнем виде рыбы /(тело обтекаемой формы, покрыто чешуёй и т.д.);
 - О некоторых способах защиты от врагов;
 - О способах передвижения рыб.

3.Развивать умения детей:

А) давать развёрнутое объяснение – легче тянуть в воде шишку, у которой чешуйки распущены назад. Точно также расположены чешуйки на теле рыбы. Они позволяют рыбе скользить по воде;

Б) делать вывод: самолётик со склеенными крыльями не летает.

Значит, чтобы подняться в воздух можно только с помощью крыльев. У летающих рыб крыльев нет, летают они с помощью плавников;

В) делать обобщение: акула и щука питаются мелкими рыбами, значит, это хищные рыбы.

Оборудование: письмо от Водяного, аквариумы, заполненные водой, геометрические формы, шишка, иллюстрации рыб, надувные шары, предмет листообразной формы, модели с изображением дна водоёмов и силуэты рыб, изображение спиленного дерева, 2 самолётика, клей.

Организационный момент.

-Ребята, к нам пришло письмо от сказочного героя, а от кого вы догадаетесь, послушав его песенку. (Песня Водяного из мультфильма)

- От кого же пришло это письмо?

-Конечно, это письмо от Водяного. Хотите узнать, что он нам пишет/?

Читаю: «Здравствуйте, ребята! Совсем заскучал я на дне морском. Так хочется повеселиться. Давайте с вами поиграем в интересную игру, которая называется «Морские знатоки».

-Ребята, хотите поиграть с Водяным?

Тогда слушайте **первый вопрос**. Где легче двигаться: в воде или на суше? Почему? (Предположения)

Давайте проверим правильность ваших предположений. Для этого выполним вместе одинаковые движения руками по воздуху и в воде. Вывод: воздух прозрачный, незаметный, легко рассекается. Вода плотная, задерживает движения.

Второй вопрос: Почему большинство рыб имеют тело обтекаемой формы?

- Ребята, как вы понимаете слова «обтекаемая форма»?

(Значит, голова заострена и плавно переходит в туловище). (Показываю иллюстрации разных рыб).

-Так почему же у большинства рыб тело обтекаемой формы?

- Чтобы ответить на этот вопрос, мы с вами проведём опыт.

Предлагаю тянуть в воде с помощью верёвочки предметы разной формы: кубы, конусы, треугольники.

-Что тянется легче?

Вывод: конус острым концом рассекает воду, поэтому его легче тянуть, а кубу мешают углы. Треугольник узкой частью тянется легче, чем широкой.

Обобщаю: легко протягивать в воде гладкие предметы, имеющие вытянутую форму, рассекающие узкой, заострённой частью плотную воду. Значит, обтекаемая форма помогает рыбам передвигаться в воде.

Рыба камбала имеет уплощённое тело.

-Ребята, уплощённое – значит плоское.

Вместе хором проговариваем слово – уплощённое.

-Плывать камбала умеет по – разному. Может плавать плашмя, а ещё она умеет плавать ребром. (Показываю силуэты рыб в различных положениях). Хоровое проговаривание слова – «плашмя».

Вопрос третий. В каком положении рыба плавает быстрее?

Выслушиваю предположения детей.

Проверим на опыте: тянем в воде предмет листообразной формы плашмя и ребром. Вывод: расположенный ребром предмет тянется легче.

-Правильно, ребята, значит, камбала плашмя быстро не плавает. В случае опасности камбала поворачивается на ребро – спиной вверх и плывёт быстрее. Но всё равно, плыть очень быстро,

как рыба с обтекаемой формой, она не может. Но разве на Земле все животные одинаково быстро ходят? Нельзя же сравнивать медлительную черепаху и быстро бегающую антилопу. Так и рыбы – одни плавают быстро, другие – не очень.

Вопрос четвёртый: Значит, бегством камбале спастись трудно. Что же ей помогает обхитрить своих врагов?

В случае затруднения предлагаю рассмотреть модели: картинки с изображением дна различной окраски и силуэтов рыб.

-Ребята, давайте найдём каждой рыбке домик.

-Камбала принимает такую окраску, какого цвета дно. Эта окраска называется маскировочной.

Хоровое и индивидуальное проговаривание слова «маскировочная».

-Ребята, а кто ещё приспосабливает свою окраску к цвету того места, где находится?

-Менять окраску умеют хамелеоны, раки, некоторые насекомые.

Вопрос пятый: На какой картинке допущена ошибка и какая?

(На второй картинке чешуя нарисована в обратном направлении).

Вопрос шестой: Зачем тело рыбы покрыто чешуёй? Почему чешуя не может быть расположена, как на второй картинке?

Предлагаю потянуть в воде за нитку две шишки (у одной чешуйки расположены назад, у другой – вперёд) и ответить, какую шишку тянуть легче. Объясните причину. **Обобщаю:** Легче тянуть шишку, у которой чешуйки распушены назад. Точно так же расположены чешуйки на теле рыбы. Они помогают ей скользить в воде.

Вопрос седьмой:

Как узнать, сколько рыбе лет?

-Ребята, вспомните, как мы узнаём возраст дерева? (Годичные кольца).

Показываю изображение спиленного дерева. **Обобщаю:** возраст деревьев мы определяем по кольцам (вы все их видели на пнях). Точно так же определяется возраст рыбы. На чешуйках есть кольца. За один год появляется одно кольцо. Эти кольца называются годовыми или годичными. Хоровое и индивидуальное проговаривание «годичные», «годовые». Некоторые рыбы доживают до ста лет, щуки живут 60 – 80 лет, а есть рыбы, которые живут два года.

Вопрос восьмой: Вспомните название самой крупной рыбы.

- Я подскажу, о ней пишет Чуковский а сказке о Бармалее.

Вот акула Каракула

Распахнула злую пасть....

Акула – самая большая рыба. Эта рыба длиной 15 метров. Как пятиэтажный дом. Весит эта рыба 14 тонн, сколько весят 200 наших пап. Акулы необыкновенны прожорливы. Живое и

неживое, съедобное и несъедобное- всё съедает акула. Чего только не находят в желудке пойманных рыб. Здесь были и рога оленя, и мешки с углём, и большущие кастрюли, огромные тыквы и арбузы. Ребята, а каких ещё хищных рыб вы знаете? (Щука, гурами, петушок, морской окунь).

Физминутка «Караси и щука» подвижная игра.

Щука: Никогда я не дремлю,

В речке карасей ловлю.

Карасям - наука,

Что не дремлет щука! (караси уплывают, щука охотится на них).

-На то и щука в реке, чтоб карась не дремал.

Вопрос девятый: Люди часто говорят: «Молчит, как рыба».

Правильно ли это?

- Подводный мир богат звуками. Одни рыбы хрюкают, как настоящие свиньи, есть рыба, которая каркает не хуже вороны, а есть такие, которые своими звуками напоминают шум проходящего мимо поезда. Так что поговорка «Молчит, как рыба», **наверное, не совсем правильная.**

Вопрос десятый: Видят ли рыбы?

-Наблюдения за поведением рыб во время их кормления подтверждают, что они отлично видят.

Вопрос одиннадцатый: Есть такие рыбы, которые умеют раздуваться в шар. Для этого у них есть специальный мешок. Одна такая рыба раздувается в шар и плавает на поверхности, а другая умеет превращаться в шар под водой. Чем наполняет свой мешок каждая рыба, чтобы превратиться в шар?

- Один надувной шар наполните воздухом, а другой – водой. Оба шарика положите в воду. Шарик с водой утонет, а шарик с воздухом будет плавать на поверхности. Значит, рыба, которая превращается в шар на глубине, заполняет свой мешок водой, а та, которая плавает на поверхности, заполняет его воздухом. Раздутая воздухом, она не может погрузиться в воду.

Как же ей вернуться в подводное царство? Действительно, рыба с шумом выпускает воздух и быстро уходит под воду. Зачем рыбе нужно превращаться в шар? Правильно, такое превращение – способ защиты от врагов.

Вопрос двенадцатый: Вы, конечно, знаете, ребята, что есть летающие рыбы? Чем эти рыбы внешне отличаются от тех, которые не умеют летать?

-Давайте проведём опыт: сделаем из бумаги два самолётика, на одном из них склеим крылья и запустим оба. Самолёт со склеенными крыльями не летит. Значит, чтобы летать нужны крылья. Крылья есть у птиц. Но ведь у рыб нет крыльев. Как же они летают? Роль крыльев выполняют плавники. У летающих рыб плавники большие, больше, чем у обычных. Вам нетрудно будет найти на картинке рыбку, которая может летать. (Рассматриваем иллюстрации рыб).

Рефлексия: Какую ставили учебную задачу? Удалось ли решить? Каким способом? Какая технология помогла?

На правую ладонку мысленно положите знания, с которыми пришли, на левую – те, которые получили сообща. Соединим ладонки в хлопок и скажем друг другу спасибо. Вы подарили мне частичку своего сердца, спасибо всем.

Приложения

Основные положения педагогической технологии мастерских можно описать в виде следующих правил:

1. Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.
2. В процессе занятий мастер обращается к чувствам ребёнка, пробуждает в нём интерес к изучаемой проблеме (теме).
3. Он работает вместе с детьми, мастер равен ученику в поиске знания.
4. Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы.
5. Важную информацию он подаёт малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у учащихся.
6. 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.