***Активные формы и методы обучения на уроках технологии***

Работая более 20 лет учителем технологии, я сталкиваюсь из года в год с одной и той же проблемой - не желанием учащихся творчески мыслить при решении технических задач. Причем, чем они старше, тем в большей степени это проявляется. Посмотрите на наших пятиклассников – с каким энтузиазмом они работают, не имея достаточно знаний и опыта. Но вот перед нами семиклассники и на уроке самостоятельной работы они в нерешительности задумываются. Я считаю виной тому наша традиционная обьяснительно-иллюстрационная система преподавания, не способствующая развитию творческого мышления учащихся.

Активные методы обучения, как нельзя лучше решают эту проблему. Задача учителя –научить учащихся думать при решении любой задачи. Хвала учителю, который дал своим воспитанникам определенную сумму знаний и навыков, но во сто крат хвала учителю, научившему учеников думать , а значит применять полученные знания в жизни.

Проблемные ситуации должны присутствовать на каждом уроке и при решении любой задачи. Ученики должны научиться «додумывать» на уроке то, что учитель «недоговаривает». Кроме того , можно изменить и форму подачи нового материала. Человечество, как известно пришло к теории через практику: «Суха теория мой друг, а древо жизни пышно зеленеет». Не лишне будет помнить об этом при обучении учащихся труду. Согласитесь, сложно обьяснить приемы работы рубанком ученику , который никогда не держал его в руках. Мы с тремимся выдать как можно больше информации, в надежде получить быстрый результат. Теоретический материал необходимо давать порциями, ставя практику во главу угла, тем более что это заложено в структуре урока, где на теорию отводится 30% урока.

Теория должна органически вплетаться в практику и быть хорошим подспорьем учащимся в их практической работе. Результатом этой работы станет умение ваших воспитанников думать и принимать верные решения. Для развития творческого мышления необходимо больше самостоятельности на уроке. Если на математике знания проверяют контрольной работой , то на уроке технологии это должна быть самостоятельная работа, которая как нельзя лучше выявит и знания и навыки и самое главное – умение учащихся мыслить.

Как известно курс трудового обучения "Технология" ставит перед преподавателем цель - подготовить учащихся к самостоятельной трудовой жизни, что предполагает:

1. Формирование учащихся как творчески думающей и легко адаптирующейся личности.

2. Формирование знаний и умений использовать средства и пути преобразования материалов.

3. Подготовка учащихся к осознанному профессиональному самоопределению.

Для решения поставленной задачи необходимо широко внедрить в практику обучения активные и модельные методы. Активные методы включают применение проблемных ситуаций и ролевых игр на уроках.

Проблемная ситуация предполагает наличие начальных условий и конечного результата, а учащиеся самостоятельно определяются с промежуточными результатами и намечают пути их решения. Такие ситуации возможны уже в 6 и 7 классах, при наличии у учащихся определенных знаний и навыков в конце большей темы. Например, в 6 классе по окончании темы "Металлообработка" я выдаю задание изготовить дверное ушко. Учащимся даются начальные условия – чертеж, материал и инструменты для изготовления данного изделия и конечные условия - образец дверного ушка. Они самостоятельно составляют технологическую карту и изготавливают данное изделие. В 7-м классе данную проблемную ситуацию можно усложнить и в качестве начальных и конечных условий будут известны только параметры двери и замка, который будет висеть на дверном ушке. Учащиеся самостоятельно разрабатывают эскиз и технологическую карту ,согласно которым изготавливают данное изделие.

В 8-х классах учащиеся уже вполне самостоятельные люди и возможно применение ролевых игр, которые предполагают наличие проблемной ситуации, но здесь она связывается с реальными условиями. Возможно проиммитировать и воспроизвести различные аспекты функционирования производства. Как известно, дети любят играть, но в тоже время они хотят повзрослеть. Поэтому игра с использованием производственной ситуации, как нельзя лучше отражает внутренний мир ребенка, что позволяет ему лучше раскрываться в игре и лучше впитать новое. Для возникновения интриги учащиеся разбиваются на две производственные бригады, которые должны изготовить одно и тоже изделие, включающее операции по изготовлению, сборки и отделке. Учитель выдает бригадам образец изделия, материалы и инструменты, а учащиеся самостоятельно решают вопросы технологии изготовления и сборки. Наличие двух бригад создает дух соревнования и способствует лучшему решению поставленной задачи.

В модельном методе исходные условия не выделяются учителем, а отбираются самим учеником, в зависимости от его понимания задачи. Из этих условий он получает результаты, сравнивая их с планируемыми. При наличии расхождения с целью ученик возвращается к начальным условиям, вносит в их изменения и опять происходит весь путь.

В настоящее время приоритет в обучении, состоящем из трех составляющих /информационной, психологической и кибернетической/ отдается психологической составляющей.

Психологический или личностно-ориентированный подход в обучении, как известно, включает следующие принципы:

I. Приоритет самоценности и самобытности ученика.

2.Выявление опыта каждого ученика и его окультуривание.

3. Сотрудничество ученика и учителя.

4. Переход от обучения к учению.

5. Результат учения - формирование познавательных способностей на основе овладения знаниями и умением.

Именно модельный метод обучения позволяет наиболее полно реализовать перечисленные выше принципы. Есть основания полагать, что модельный метод обучения - завтрашний день школы, поскольку предоставляет ученику наибольшую меру самостоятельности и творческого поиска.

.Деловая игра - это реализация модельного метода обучения. Играя свои роли ученики моделируют профессиональную деятельность, задавая самостоятельно начальные условия, возвращаясь к ним и уточняя. Игра обеспечивает не только развитие интеллекта, но и формирование активной жизненной позиции и приобретение определенных трудовых навыков.

Деловая производственная игра предъявляет повышенные требования к преподавателю, руководителю игры:

Во-первых необходимо сформировать учебную цель- какие знания, умения, навыки должны быть закреплены и сформированы.

Во-вторых следует продумать наиболее интересную производственную ситуацию, исходя из возможностей класса, которая обеспечит достижение учебной цели.

На своем уроке я решил смоделировать производственную ситуацию - работу участка цеха по выпуску садово-огородного инвентаря. Наиболее ответственный этап - разработка сценария игровой ситуации, в котором описываются роли учеников.

За месяц до урока я собираю класс и предлагаю учащимся поиграть. После получения согласия довожу до них сценарий игры. Класс разбивается на три бригады:

бригада токарей

бригада инженерно-технических работников.

бригада слесарей-сборщиков

Я предлагаю учащимся роли к зависимости от их потенциальных возможностей, а они, в зависимости от желания, определяются. В каждой бригаде учащиеся выбирают бригадира. Одно из важнейших преимуществ групповой формы обучения в том, что в группах слабые ученики подтягиваются до уровня сильных. Важно правильно распределить учащихся в бригадах, чтобы они работали наиболее плодотворно. Как известно в классе возможны следующие уровни развития:

Н - не достигшие min уровня.

М – достигшие min уровня.

О - достигшие общего уровня.

П – ученики, вышедшие на продвинутый уровень и совершенствующиеся в нем.

Возможны следующие компоновки групп:

1. Группы выравнивания: НМ, НМО, НМОП, НП

2. Группы поддержки: М, О, П.

3. Группы развития:- нормальная - НО, НП

- ускоренная - МОП, МП

Важно правильно сформировать бригаду инженерно-технических работников, которая задает тон в работе всего класса. Сюда желательно выдвинуть учащихся с общим и продвинутым уровнем развития. В зависимости от общего уровня развития класса формируются бригады токарей и слесарей-сборщиков. Здесь возможны варианты МО и МОП. Это позволит им поработать плодотворно на реальный результат. Варианты с некомпетентными учениками желательно использовать в более простых играх. Важным моментом в проведении деловых игр является как подготовка к игре, так и элемент неожиданности. Чем сложнее игры, тем серьезнее подготовка. Ученики детально изучают выбранную профессию, вживаясь в роль, как актеры перед игрой.

Раскрытие производственной ситуации, преподаватель оставляет на начало игры. Этот элемент неожиданности вносит свежесть в игру. Учащиеся играют с удовольствием и без оглядки. Они живут игрой как актеры на сцене.

Талант учителя состоит в том, чтобы правильно поставить проблему перед классом, настроить учащихся на игру и, не давя своим авторитетом, тактично направлять игру. Для организации игры нужны совершенно особые отношения между учеником и учителем - они должны выступать на равных. Поэтому преподавателю целесообразно также принять участие в игре, играя свою роль. После распределения ролей я ставлю бригадам задачи по подготовке игры.

Бригадам слесарей-сборщиков и токарей детально осваивать выбранные профессии. Инженерно-техническим работникам подготовить конструкторско-техническую документацию на производство граблей.

Конкретно по ролям:

Начальник цеха - общее руководство.

Гл. конструктор - разработать конструкцию граблей и сделать чертежи

Гл. технолог - разработать по чертежам технологическую документацию на изготовление граблей.

Технолог - готовит опытный образец граблей.

Экономист - рассчитывает себестоимость и ожидаемую прибыль от продажи граблей.

Инженер по технике безопасности – изучает инструкции по ТБ.

Рекламный агент - изучает виды рекламы и порядок их выполнения.

Применение деловых производственных игр имеет помимо обучающего аспекта огромный воспитательный, так как в игре открываются условия для выражения и раскрытия каждого участника в непосредственном активном действии.

Деловые производственные игры удачно решают вопросы контроля усвоения знаний, навыков, умений, так как оценку правильности и полноты решений приходиться делать в первую очередь самим участникам игры.

Таким образом, возникаем цепочка самоконтроля и взаимоконтроля, необходимого для развития игры - так во время урока бригада токарей работает как единый коллектив. Учащиеся работают с полной ответственностью, обращаясь друг к другу в случае необходимости - установить резец или уложиться в размер. Они понимают, что от их работы зависит работа бригады. Кроме того происходит обмен мнениями как между бригадами, так и между бригадами и инженерно-техническими работниками, так как все работают на одно изделие - грабли.

Работе учащихся в группах позволяет учителю оперативно решать сложные вопросы управления процессом обучения. Достаточно преподавателю поговорить с инженерно-техническим работником или бригадиром, чтобы направить игру в нужное русло.

В свою очередь групповая работа позволяет учащимся полнее раскрыть свои возможности, психологически разгрузиться и как результат - получить и запомнить во много раз больше информации.

Кроме того работа "со товарищами" позволяет ученику социально адаптироваться, а приобретение профессиональных навыков - самоопределиться и самореализоваться. Учащиеся ощущают себя работниками коллектива. Происходит перерастание мотивации в самомотивацию.

Играя роль начальника участка цеха преподаватель завязывает более прочные контакты с учениками что, несомненно, скажется и в дальнейшей работе. Усиливается персональный и одновременно коллективный дух школьного образования, среди учащихся возникает здоровое соперничество. Но нередко мотивация оказывается иной - не конкурентной, а кооперативной - общение в группах выходит на первый план.

Кроме того во время урока ученики:

- отмечают успехи друг друга

- обсуждают изучаемый совместно материал

- апеллируют нормами времени

- помогают друг другу анализировать задачи

- стимулируются доставляющим радость опытом совместной работы

- учатся сотрудничать, невзирая на индивидуальные различия

И как результат обучение превращается в учение в свое удовольствие. Подводя итог можно сказать, что при умелом проведении деловых игр у учащихся пробуждаются мыслительные навыки - анализ, синтез, сравнительная оценка.

Главное, что выносит ученик из игры - эмоциональное переживание. Оно служит хорошей основой для восприятия информации в ходе традиционных уроков и бесед. Поэтому нельзя считать игру неудавшейся, даже, если она пошла не по сценарию. В данном случае важен сам процесс игры, заставляющий учащихся задумываться над проблемой и находить пути ее решения, а не соглашаться с позицией взрослых, только в силу их авторитета.

При оценке работы учащихся предпочтение следует отдавать порядковым оценочным шкалам, где оценка производится путем сравнения работы групп относительно друг друга.