**«Психолого-педагогические технологии в системе непрерывного образования»**

**автор работы:**

**Медведева Екатерина Фёдоровна**

**учитель изобразительного искусства**

**МБОУ «Гимназия» г. Протвино**

**2018 год**

**Содержание.**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение ……………………………………………………………………… | 3 |
| I.Личностно ориентированные образовательные технологии | 4 |
| II.Информационно-коммуникативная технология на уроках искусства………………….……………………………………………………. | 6 |
| III.Игровая педагогическая технология на уроке изобразительного искусства……………………………………………………………………….. | 8 |
| Заключение………………………………………………………………...….. | 12 |
| Список литературы ………………………………………………………...… | 13 |
|  | 14 |

**Введение**

**Цели и задачи:**

**\* развитие образного восприятия мира, освоение способов самовыражения личности;**

**\* гармонизация личности;**

**\* формирования целостного представления о мире;**

\* развитие способностей художественно-творческого познания;

\* подготовка индивидуальной образовательной или профессиональной траектории.

Понятие «технология обучения» на сегодняшний день не является общепринятым в традиционной педагогике. Технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических умственных ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования. Технология обучения — это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой — это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. Существует множество интересных определений сущности педагогических технологий. Понятие «педагогическая технология» шире, чем понятие «методика обучения». Технология отвечает на вопрос, как наилучшим образом достичь целей облучения, управления этим процессом. Технология направлена на последовательное воплощение на практике заранее спланированного процесса обучения. Многочисленные исследования доказали, что от выбранной педагогической технологии и степени ее правильности и приемлемости контингенту учащихся во многом зависит качество обучения. «Веер» технологий может раскрываться и складываться в руках опытного педагога, потому что условия их применимости зависят от множества факторов; к тому же технологии между собой тесно взаимосвязаны. И наряду с этим в педагогической практике давно применяется термин «активные методы и формы обучения». Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня активности учебной деятельности учащихся. В последнее время получил распространение ещё один термин — «интерактивное обучение». Современная наука об образовании приблизилась к потребности в создании педагогических технологий, которые обеспечивают самое главное в образовательном процессе — развитие личности каждого учащегося, его активности. Необходимо создавать такие условия обучения, чтобы учащийся стремился получить новые результаты своей работы и в дальнейшем успешно применить их в практической деятельности. В общем виде процесс обучения представляет собой процесс управления, т. е. воздействия на педагогическую систему, организацию знаний. Отличием педагогических технологий от любых других является то, что они способствуют более эффективному обучению за счет повышения интереса и мотивации к нему у учащихся. Разберем некоторые из них.

1. **Личностно ориентированные образовательные технологии.**

*Как много новых технологий  
К нам с новым веком в класс пришло.  
Забудем, как считали на листочках  
И графики по клеточкам вели.  
Сейчас возможности открыл компьютер.  
Дерзай! Твори! Учись и пробуй*

В центр всей школьной образовательной системы ставится личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов. Личность ребенка в этой технологии не только субъект, но и субъект приоритетный; она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо отвлеченной цели.

   Личностно-ориентированная технология представляет собой воплощение гуманистической философии, психологии и педагогики. В центре внимания педагога - уникальная целостная личность ребенка, стремящаяся к максимальной реализации своих возможностей, открытая для восприятия нового опыта, способная на осознанный и ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. В отличие от формализованной передачи воспитаннику знаний и социальных норм в традиционных технологиях здесь достижение личностью перечисленных выше качеств провозглашается главной целью обучения и воспитания.

Личностно-ориентированные технологии характеризуются:

* гуманистической сущностью;
* психотерапевтической направленностью;
* ставят цель разностороннее, свободное и творческое развитие ребенка.

В рамках личностно-ориентированных технологий самостоятельными направлениями выделяются:

* гуманно-личностные технологии;
* технологии сотрудничества;
* технологии свободного воспитания;
* эзотерические технологии.

В традиционных дидактических системах основой любой педагогической технологии является объяснение, а в личностно-ориентированном образовании - понимание и взаимопонимание. В. С. Библер объясняет отличие этих двух феноменов следующим образом: при объяснении - только одно сознание, один субъект, монолог; при понимании - два субъекта, два сознания, взаимопонимание, диалог. Объяснение - всегда взгляд "сверху вниз", всегда назидание. Понимание - это общение, сотрудничество, равенство во взаимопонимании и поддержка.      Поддержка выражает существо гуманистической позиции педагога по отношению к детям. Это ответ на естественное доверие детей, которые ищут у учителя помощи и защиты, это понимание их беззащитности, и сознание собственной ответственности за детскую жизнь, здоровье, эмоциональное самочувствие, развитие. Поддержка основывается на трех принципах деятельности Ш. Амонашвили:

* любить ребенка;
* очеловечить среду, в которой он живет;
* прожить в ребенке свое детство.

Чтобы поддерживать ребенка, считаю, что педагог должен сохранять в себе ощущение детства; развивать в себе способность к пониманию ребенка и всего, что с ним происходит; мудро относиться к поступкам детей; верить, что ребенок ошибается, а не нарушает с умыслом; защищать ребенка; не думать о нем плохо, несправедливо и, самое важное, не ломать детскую индивидуальность, а исправлять и направлять ее развитие.

1. **Информационно-коммуникационные технологии на уроках искусства**

О том, что уроки художественно-эстетического цикла должны создавать условия для формирования и развития художественной культуры, говорится достаточно долго и много, наверное, с самого становления изобразительного искусства в школе. На протяжении 19-ти лет работы в школе в качестве учителя изобразительного искусства меня изначально занимали вопросы: как сделать уроки искусства более эмоциональными, запоминающимися? Что сделать, чтобы ребёнок шёл на встречу с настоящим, подлинным искусством в предвкушении нового, захватывающего, созвучного с внутренними побуждениями и желаниями? Как сделать, чтобы в наше время, когда в обществе царят беспредел и жестокость, а многие привычные для нас вещи теряют свои ценности, уроки искусства вызывали положительные эмоции, возбуждали интерес, стремление выразить собственное “Я”?

Проникновение современных технологий в образовательную практику, в том числе и на уроки искусства, открывает новые возможности. В этом случае, учителям на предметах искусства необходимо сделать информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) новым средством художественно-творческого развития.

Преимущества таких технологий по сравнению с традиционными довольны многообразны. Объединение в одном электронном образовательном продукте красочных изображений произведений архитектуры, скульптуры и живописи и сопровождение их текстовой информацией, музыкальными произведениями оказывает эмоциональное воздействие, развивает художественный вкус детей и даёт возможность получать знания в области культуры и искусства. Кроме большого количества иллюстраций и наглядного материала, эффективной проверки знаний и всего прочего, к ним можно отнести и многообразие организационных форм в работе учащихся, методических приёмов в работе учителя.

В случае интеграции уроков музыки и изобразительного искусства с применением компьютерных технологий. Выполняя задания, дети развивают фантазию, пространственное воображение, память, получают дополнительные навыки (работа с компьютером – ключ к компьютерной грамотности).

С учащимися 5 – 6-х классов мы начинаем работать мультимедийными презентациями.

Мультимедиа презентации – электронные диафильмы, включающие в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности (реакцию на действия пользователя) – наиболее распространённый вид представления демонстрационных материалов.

Использование мультимедиа презентаций целесообразно на любом этапе изучения новой темы и на любом этапе урока, как с помощью компьютера, так и с помощью мультимедийного проекционного экрана.

Используя возможности программы PowerPoint, мной были разработаны презентации некоторых тем уроков. Они помогают мне разнообразить уроки.

Так, уроки-презентации широко использую:

* во время знакомства с жизнью художников и их творческим наследием
* во время изучения темы “Семь чудес света”
* при изучении таких тем по изобразительному искусству как “Особенности культуры разных стран”, “Жанры изобразительного искусства”, “Виды изобразительного искусства”, “Музеи мира”, “Русское деревянное зодчество” и др.

при закреплении темы “Декоративно-прикладное искусство в жизни людей

1. **Игровая педагогическая технология**

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра 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. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [6] .

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий ( урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

*Социокультурное назначение игры.* Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

*Функция межнациональной коммуникации.* И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

*Функция самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

*Коммуникативная игра.* Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

*Диагностическая функция игры.* Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

*Игротерапевтическая функция игры.* Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре.

*Функция коррекции в игре.* Психологическая коррекции в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Развлекательная функция игры.* Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность .В многочисленных литературных источниках встречаются различные классификации игр. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп.

**Заключение**

К результативности моей деятельности я отношу:

* положительную мотивацию на уроках искусства с применением ИКТ, создание условий для получения учебной информации из различных источников (традиционных и новейших);
* обретение компьютерной грамотности и оптимальное использование информационных технологий в учебном процессе;
* умение разрабатывать современные дидактические материалы и эффективное их использование в учебном процессе;
* возможность организации промежуточного и итогового контроля знаний с помощью компьютерных программ.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

* 1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Просвещение, 2006.
  2. Интернет – ресурсы: <http://charko.narod.ru/tekst/an4/1.html>, <http://www.twirpx.com/file/26203/>