У кого нет цели, тот не находит радости

ни в каком занятии

Джакомо Леопарди

УЧЕНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ

А ВЫ НОКТЮРН СЫГРАТЬ СМОГЛИ БЫ НА ФЛЕЙТЕ ВОДОСТОЧНЫХ ТРУБ?

Пути формирования коммуникативной компетенции обучающихся в образовательном учреждении

Новые социальные запросы, отраженные в ФГОС, определяют цели образования как общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, обеспечивающие такую ключевую компетенцию образования, как «научить учиться». «Образование – единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являющийся общественно значимым благом и осуществляемый в интересах человека, семьи, общества и государства, а также совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта деятельности и компетенции определенных объема и сложности в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и (или) профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов».(ФЗ- №273 от 29 декабря 2012года «Об образовании в РФ».На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей. Современная система образования, развивающаяся в условиях внедрения и реализации ФГОС, понимается как процесс целенаправленного формирования и становления социально активной, творческой личности, «способной к саморазвитию и личностному самоопределению».Очевидно, что проблема формирования коммуникативной компетенции учащихся становится приоритетной. Для решения задачи формирования и развития коммуникативной компетенции учащихся в современной образовательной системе необходима организация особых коммуникативных взаимосвязей, педагогических методов и форм. Одним из главных направлений национального проекта «Образование», президентской инициативы «Новая школа» , ФГОС является идея здоровьесбережения учащихся в образовании. С внедрением ФГОС одним из приоритетных направлений образовательной деятельности становятся здоровьесберегающие образовательные технологии. «Стандарт впервые определяет здоровье школьников в качестве одного из важнейших результатов образования, а сохранение и укрепление здоровья – в качестве приоритетного направления деятельности образовательного учреждения».(Пояснительная записка к ФГОС общего образования. МНО РФ. Москва, 2011) Технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО). Здоровьесберегающие образовательные технологии как составляющая внедрения ФГОС – это комплекс концептуально взаимосвязанных между собой задач, содержания, форм, методов и приемов обучения, сориентированных на развитие ребенка с учетом сохранения его здоровья. Если раньше, говоря о здоровьесберегающих технологиях, делали упор именно на физическом состоянии здоровья ребенка, то в настоящем во главу угла поставлено общее здоровье: физическое, психическое, эмоциональное, нравственное, социальное. И теперь задача учителя – не просто вести уроки в чистом кабинете, следить за осанкой обучающихся и проводить физкультминутки, а создание психологически и эмоционально благоприятных условий обучения, формирующих личность школьника, его гибких компетенций (soft skills).Всем известно, что здоровье – это величайшая ценность, основа для самореализации и главное условие для выполнения людьми их социальных и биологических функций. Раннее начало обучения, интенсификация учебного процесса, использование педагогических инноваций влекут несоответствие нагрузки возможностям детского организма и приводят к напряжению адаптационных механизмов. Именно поэтому в образовательных учреждениях реализуются здоровьесберегающие технологии. Следуя методологическому регулятиву, эти технологии можно определить как здоровьесберегающую педагогическую деятельность, которая обеспечивает развитие природных способностей обучающегося, так называемых «гибких компетенций», включающих креативность, критическое мышление, коммуникативность, командную работу и другие направления с сохранением и приумножением его здоровья. Родоначальником понятия «здоровьесберегающие технологии» считают Н.К.Смирнова, который дал следующее определение: «Это совокупность форм и приемов организации учебного процесса без ущерба для здоровья ребенка и педагога». То есть это рациональная организация учебного процесса в соответствии с возрастными особенностями и возможностями обучающегося при условии отсутствия стресса и соблюдения условий адекватности требований и методик обучения, выбора образовательных технологий, устраняющих перегрузки. Одной из задач здоровьесберегающей педагогики является такая организация режима работы обучающихся, который обеспечил бы высокую работоспособность при отсутствии утомления и переутомления. Если философия образования отвечает на вопрос « зачем учить?», а содержание образования – «чему учить?», то педагогические технологии отвечают на вопрос «как учить?». С точки зрения здоровьесбережения учить нужно так, чтобы не наносить вреда здоровью субъектов образовательного процесса. Здоровьесберегающий урок любого учителя- предметника разнообразен, но он учитывает основной принцип: соответствие содержания обучения возрасту учащегося. Учет особенностей возрастного развития школьников и разработка образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности и т.д. учащихся данной возрастной группы – это основа здоровьесберегающей образовательной технологии. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам. «Единственный путь, ведущий к знанию, - деятельность»,-сказал Бернард Шоу. Пятый класс- это переходный этап в обучении детей : из школы первой ступени – во вторую( новые предметы, новые учителя). Задача учителя- предметника сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, а, наоборот, способствовала возникновению нового интереса к учению. После последней оценки PISA ( тест, оценивающий грамотность школьников в разных странах мира и умение применять знания на практике, проходящий раз в три года) в 2018 году министр просвещения РФ Ольга Васильева констатировала, что российские школьники показали низкий уровень решения нестандартных задач в условиях, близких к реальным, а также низкий уровень умения работать в командах. Стандарт лекций уходит в прошлое, но задача учителя остается прежней – увлечь каждого и сделать обучение эффективным.

Хорошая речь – важнейшее условие  
всестороннего полноценного развития детей.  
Чем богаче и правильнее у ребенка речь, тем легче  
ему высказывать свои мысли, тем активнее  
осуществляется его психическое и речевое развитие.  
**В.А. Сухомлинский**  (1918-1970гг, [педагог](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3)-новатор, детский писатель, создатель [педагогической](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0) системы, основанной на признании личности ребёнка высшей ценностью, на которую должны быть ориентированы процессы воспитания и образования). В реализации этого направления педагогам помогают новые обучающие практики, например, геймификация – трансформирование образовательных процессов в игры, викторины, квесты. В современном мире, где геймификацией охвачено все, от скидочных систем и рейтингов в такси до мобильных приложений, сфера образования не могла остаться в стороне. Педагоги все чаще применяют игры на уроках, и это работает, потому что…

… увлекает.

Игра ликвидирует боязнь плохих оценок, сосредотачивая внимание на главном- собственном обучении.

… объединяет.

Игра дает множество положительных эмоций, ее хочется обсудить с товарищами по классу – школьники закрепляют пройденный материал самым естественным образом.

…развивает.

Внимание детей сосредоточено на результате – знаниях, которые пригодятся им в будущем.

Можно ли учиться, играя? Можно и нужно. « Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»,- говорил В.А.Сухомлинский. А это нацеливает на формирование у обучающегося глубокого понимания, осмысленного интереса к познавательной деятельности, развитие критического мышления, креативности, коммуникативности, становится эффективным инструментом для тимбилдинга.

По теории развития познавательного интереса Т.И.Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И.Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно- познавательной направленностью. Но «чтобы сделать ребенка умным и рассудительным, сделайте его крепким и здоровым», говорил Ж.-Ж.Руссо. Поэтому от правильной организации урока, уровня его рациональности, соответствия содержания и организации обучения возрастным особенностям школьников (объем учебной нагрузки, сложность материала) во многом зависит и функциональное состояние обучающихся в процессе учебной деятельности. Популярный способ геймификации –« сказкотерапия». Сказкотерапия применяется как способ передачи важной информации, богатого опыта и истории общества, а также инструмент для решения обучающих проблем и развития талантов. Совместное создание волшебной истории поможет развить креативность у обучающихся, помогает успокоиться и расслабиться, привить детям правильные навыки поведения ( моральные нормы общества),научиться мыслить творчески и повысить продуктивность усвоения нового знания (создание искусственного текста, литературного произведения). Залог успеха этой обучающей , здоровьесберегающей методики в том, что сочинять истории умеют все люди без исключения, даже если они считают этот навык плохо развитым. Секрет латерального мышления прост: он заключается в смене привычных условий на новые. Можно ( и нужно) прочитать сказку на уроке и «разобрать» ее, но куда важнее узнать новое , получить то, чего у вас никогда не было и делать при этом то, чего вы никогда не делали! Нет тех, кому креатив недоступен. Есть те, кто еще не раскрыл свой потенциал. Учет всех критериев здоровьясбережения на рациональном уровне, формирование интереса к учению при помощи «сказкотерапии», геймофикации – важное средство повышения качества обучения. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, само регуляции, самореализации, которые служат индикаторами психофизического состояния и психологического здоровья школьника, а также тренируют его успешность в учебной деятельности. Результат урока – взаимный интерес, который подавляет утомление, возникающее в результате работы временное ухудшение функционального состояния школьника, выражающееся в снижении биоритмологического оптимума его работоспособности.Обучение творческому рассказыванию по предложенному сюжету – сложный этап работы по формированию связной монологической речи. Дети в рамках предложенного сюжета учатся придумывать завязку, ход события и развязку, описывать место и время действия, соблюдать логику развития сюжета, правдиво изображать действительность , эмоционально передавать переживание действующих лиц. Каждый ребенок должен научиться содержательно, грамматически правильно и последовательно излагать свои мысли. В то же время речь детей должна быть живой, непосредственной, выразительной. Овладение детьми навыками творческой продуктивной речевой деятельности способствует развитию фантазии и воображения ребенка; памяти и внимания, развитию восприятия; активизации и обогащению словарного запаса; при этом совершенствуется структура речи и произношение; усваиваются нормы построения предложения и целого текста, а также происходит активизация мыслительной и речевой деятельности детей. Этим и занимались дети 5А класса, сочиняя сказку. А обучающиеся 10 класса, применяя собственные знания и умения, в рамках проекта РЕДАКТИРОВАЛИ полученные тексты. Под **редактированием** понимают процесс усовершенствования авторского оригинала произведения, исправления логических, фактических, стилевых и прочих ошибок. Цель **редактирования** – устранение недостатков **текста** и приведение его к такой форме, в которой **текст** максимально соответствует самому **себе** – «идеальному». Вашему вниманию предлагается проект по литературе в 5 классе, основанный на здоровьесберегающих технологиях и выполняемый после прохождения соответствующей темы по предмету. Творческая работа по созданию индивидуального текста учащимися 5 класса в рамках изучения темы « СКАЗКИ» по русской родной литературе.

Цель работы: развитие навыков креативного мышления у пятиклассников и демонстрирование функциональной грамотности у десятиклассников.

Задачи работы: - отработать знания по жанровому своеобразию сказок;

- отработать навыки и умения по созданию собственного текста;

- отработать знания и умения по отбору и применению речевых средств;

- отработать навыки и умения работы в группе, умения отстаивать и аргументировать собственное мнение.

- применить знания в рамках функциональной грамотности.

План работы: на уроках русской родной литературы и уроках речевого общения.

Искусственно созданный текст – это:

- короткое литературное произведение на заданную тему, которое пишется по определенному плану;

- форма, используемая для описания своих текущих впечатлений, ощущений, ассоциаций;

- средство творческого самовыражения;

- способ обогащения словарного запаса;

- метод, который учит формулировать главную идею;

- работа, позволяющая почувствовать себя «творцом».

«Истинное воображение требует гениального знания»,-писал А.С.Пушкин. Считается, что принципиально новая философия построения образовательного процесса берет начало в трудах Джона Дьюи. Этот американский ученый более ста лет назад предложил вести обучение через целесообразную деятельность ученика, с учетом его личных интересов и целей. Для того, чтобы ученик воспринимал знания как действительно нужные, ему необходимо поставить перед собой и решить значимую для него проблему , взятую из жизни., применить для ее решения определенные знания и умения, в том числе и новые, которые еще предстоит приобрести, и получить в итоге реальный, ощутимый результат. Таким образом один из последователей Джона Дьюи профессор педагогики Колумбийского университета Уильям Килпатрик предложил использовать в образовании «метод проектов», в основу которого была положена идея о направленности учебно- познавательной деятельности школьников на результат, который достигается благодаря решению той или иной практически или теоретически значимой для ученика проблемы. Внешний результат можно будет увидеть. Внутренний результат- опыт деятельности\_ станет бесценным достоянием учащегося, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности. В 20-е годы 20 века последователем метода проектов в нашей стране можно назвать Виктора Сороку- Росинского, директора школы для сирот ШКИД( Школа трудового воспитания имени Достоевского), который в большей степени уделял внимание не физическому труду, а творческой, познавательной деятельности обучающихся. Бывшие преступники много учились, создавали журналы, спектакли, стали известными писателями, режиссерами, инженерами, военными. Вышедшая в 1927 году повесть «Республика ШКИД», написанная выпускниками этой школы Пантелеевым и Белых, принесла известность деятельности Сороки- Росинского. Американский профессор Коллингс предложил первую в мире классификацию учебных проектов:

Проекты игр- занятия, непосредственной целью которых является участие в групповой деятельности, как то игры, танцы, драматические постановки.

Экскурсионные проекты, которые предполагали целесообразное изучение проблем, связанных с окружающей природой и общественной жизнью.

Повествовательные проекты, разрабатывая которые, дети имели целью «получить удовольствие от рассказа в самой разнообразной форме»- устной, письменной, вокальной( песня), художественной(картина), музыкальной (игра на музыкальных инструментах).

Конструктивные проекты, нацеленные на создание конкретного, полезного продукта: изготовление кроличьей ловушки, приготовление какао для школьного завтрака, изготовление сцены для школьного театра.

Работа над проектом всегда направлена на разрешение конкретной, причем социально значимой проблемы – исследовательской, информационной, практической.

Проект = это 5П: проблема- проектирование (планирование), поиск информации, продукт, презентация. Шестое»П» - это портфолио проекта, то есть папка, где собраны все рабочие материалы, в том числе черновики, отчеты, планы.

Образовательные достижения учащихся оцениваются ( по международной программе PISA) степенью получения знаний и умений, необходимых для полноценного функционирования в обществе, т.е. функциональной грамотностью.

«Функционально грамотный человек — это человек, который способен использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений», говорил А.А.Леонтьев.

Самый известный вымышленный интеллектуал Шерлок Холмс сравнивал человеческий мозг с маленьким пустым чердаком: « Дурак натащит туда всякой рухляди, какая попадется под руку, и полезные, нужные вещи уже некуда будет всунуть, или в лучшем случае до них среди всей этой завали и не докопаешься. А человек толковый тщательно отбирает то, что он поместит в свой мозговой чердак. Он возьмет лишь инструменты, которые понадобятся ему для работы, но зато их будет множество, и все он разложит в образцовом порядке».

Наш проект

По организации работы – групповой;

По доминирующей деятельности- практико- ориентированный, нацелен на решение социальной задачи, отражающей интересы всех участников проекта;

По комплексности ( предметно- содержательной области) – монопроект ( языковой, лингвистический)

По характеру контактов – внутришкольный;

По продолжительности- долгосрочный ( два триместра).

Цель **проекта:**

**ПОКАЗАТЬ ПРАКТИЧЕСКИЕ ПУТИ формирования коммуникативной компетен**тности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности:

- формирование умения осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

- ф**ормирование понятий о нормах русского литературного языка и применение знаний о них в речевой практике**;

- формирование умения владения навыками самоанализа и самооценки на основе наблюдений за собственной речью;

- развитие умений адекватного использования речевых средств для решения различных коммуникативных задач и для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей.

- осознание учащимися практической значимости знаний в предметной области «Русский язык. Речевое общение. Литература»

-развитие критического мышления и способностей учащихся, развитие творческих умений.

- усвоение и применение учащимися знаний, умений, добытых в ходе активного поиска и совместного решения проблем.

- воспитание активной творческой личности учащихся, умеющей видеть, ставить и разрешать нестандартные проблемы, аргументировано оценивать свои действия и действия одноклассников, строить логическое рассуждение.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

1.Научить владеть видами речевой деятельности на родном языке, обеспечивающими адекватное эффективное взаимодействие с окружающими людьми в ситуациях формального и неформального межличностного и межкультурного общения.

2.**Научить выбирать** наиболее рациональную последовательность действий по выполнению проблемного задания на этапе формирования коммуникативной компетенции.

**3.Научить самостоятельно и аргументировано оценивать** свои действия  и действия одноклассников при использовании речевых средств в соответствии с задачей коммуникации.

**4.Научить  правильно использовать** речевые средства в ходе коммуникации на уроке (монологическая речь, работа в группе, в паре, рефлексия).

**способность выявлять** в художественных текстах образы, темы и проблемы и выражать свое отношение к ним в развернутых аргументированных устных и письменных высказываниях;

5. **Сформировать навыки свободного использования**  коммуникативно-эстетических возможностей родного языка;

**овладение основными стилистическими ресурсами лексики и фразеологии** родного языка, **основными нормами родного языка** (орфоэпическими, лексическими, грамматическими, орфографическими, пунктуационными), нормами речевого этикета; **приобретение опыта их использования в речевой практике при создании устных и письменных высказываний; стремление к речевому самосовершенствованию;**

6. Сформировать чувство ответственности за языковую культуру как общечеловеческую ценность.

**Активные методы позволяют**

-**формировать собственное мнение, высказывать его, уметь аргументировать**.

-**учиться слышать и слушать другого человека, уважать мнение собеседника**.

-**обогащать свой социальный опыт путем включения и переживания тех или иных ситуаций**.

-**продуктивно применять знания, активно и творчески работать, проявлять свою индивидуальность**.

**Итак, наша главная цель – показать, как на практике происходит формирование коммуникативной компетен**тности в общении и сотрудничестве, формирование умения осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью. При этом учащиеся должны придти к осознанию практической значимости знаний в предметной области «Русский язык. Речевое общение. Литература».При помощи использования активных методов деятельности, здоровьесберегающих технологий мы пришли к следующим результатам, получили продукты проекта.

ВНЕШНИЕ: создали презентацию «литературные памятники»,придумали задания в рамках определения уровня функциональной грамотности ( по экскурсии), составили словарь для бабушки( изменение лексики),создали буктреллер сборника, сам сборник творческих работ, услышали отзыв, узнали прием рефлексии « сиквейн», провели редактирование, блиц- опрос. Внешний результат можно увидеть, осмыслить, применить на практике.

ВНУТРЕННИЕ: Это опыт деятельности, который станет бесценным достоянием обучающихся, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

Легко проснуться и прозреть,

Словесный сор из сердца вытрясть

И жить, не засоряясь впредь.

Все это- не большая хитрость.

ПРИЛОЖЕНИЕ:

1.Синквейн

Опыт

тёплый богатый

слушать, внимать, наслаждаться

успех польза интерес дружба

Удовольствие!

Энтузиазм

интересный познавательный

узнать, поаплодировать, прочитать

понимание своего несовершенства

книги

Книга

красочный, интересный

любить, читать, уметь

Рассказы, комиксы, иностранцы

встреча

Осознание

новые интересные

слушать запоминать интересоваться

захотелось всё прочесть

Удивительно!

встреча

важная, интересная

восхищаюсь, узнаю, желаю

читать хочу много и разное

книги

Встреча

тёплая, обогащающая

согревает вдохновляет радует

сближает интересных людей вместе

в целое!

Книги

разные, любопытные

читаем учимся интересуемся

познавательное собрание о разном

Будем читать!

встреча

интересная познавательная

читать, смотреть, обсуждать

желание пойти почитать что-то новое

хочу ещё!

литература

познавательная, интересная

говорим, рассказываем, слушаем

захватывающее мероприятие

захотелось читать

книга

познавательные, новые

читать, узнавать, удивлять

необычное собрание о разном

удивление

чтение

сложное, удивительное

описывать, рассказывать, делиться

захотелось узнать больше нового

волнение

2. БУКТРЕЙЛЛЕР по сборнику

3.СБОРНИК СКАЗОК

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Хотьковская средняя общеобразовательная школа №5».

**СКАЗКИ! СКАЗКИ? СКАЗКИ...**

****

Творческая работа 5А класса под редакцией 10Б класса.

2021-2022гг

4.ТЕКСТ ЗАДАНИЯ ПО СОСТАВЛЕНИЮ СКАЗКИ.

ИТАК, перед Вами головоломка. Здесь зашифрована целая фраза, в каждой петле одна буква. Если вы растянете нить, то прочтете фразу.



