

Технология творческих мастерских



Одним из альтернативных и эффективных способов изучения и добывания новых знаний, является **технология мастерских**. Она представляет собой альтернативу классно – урочной организации учебного процесса. В ней используется педагогика отношений, всестороннее воспитание, обучение без жёстких программ и учебников, метод проектов и методы погружения, безоценочная творческая деятельность обучающихся.

Актуальность технологии заключается в том, что она может быть использована не только в случае изучения нового материала, но и при повторении и закреплении ранее изученного.

Мастерская – это технология, которая предполагает такую организацию процесса обучения, при которой преподаватель – **мастер** вводит своих обучающихся в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой студент может проявить себя как творец. В этой технологии знания не даются, а выстраиваются самим обучающимся в паре или группе с опорой на свой личный опыт, мастер лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления.

Эта технология позволяет личности самой строить своё знание, в этом её большое сходство с проблемным обучением. Данная технология позволяет научить обучающихся самостоятельно формулировать цели урока, находить наиболее эффективные пути для их достижения, развивает интеллект, способствует приобретению опыта групповой деятельности.

Мастерская схожа с проектным обучением, потому что есть проблема, которую надо решить. Педагог создаёт условия, помогает осознать суть проблемы, над которой надо работать. Обучающиеся формулируют эту проблему и предлагают варианты её решения. В качестве проблем могут выступать различные типы практических заданий.

В мастерской обязательно сочетаются индивидуальная, групповая и фронтальная формы деятельности, и обучение идёт от одной к другой.

Основные этапы мастерской

1. Индукция (поведение) – это этап, который направлен на создание эмоционального настроя и мотивации обучающихся к творческой деятельности. На этом этапе предполагается включение чувств, подсознания и формирование личностного отношения к предмету обсуждения. Индуктор – всё то, что побуждает к действию. В

качестве индуктора может выступать слово, текст, предмет, звук, рисунок, форма – всё то, что способно вызвать поток ассоциаций. Это может быть и задание, но неожиданное, загадочное.

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

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

4. Социализация – это соотнесение обучающимися или микрогруппами своей деятельности с деятельностью других обучающихся или микрогрупп и представление всем промежуточных и окончательных результатов труда, чтобы оценить и откорректировать свою деятельность. Дается одно задание на всю группу, идёт работа в микрогруппах, ответы сообщаются всей группе. На этом этапе обучающийся учится говорить. Это позволяет мастеру вести урок в одинаковом темпе для всех микрогрупп.

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

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

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

