

Мастер-класс

«Развиваем творческий потенциал учащихся на уроках трудового обучения»

Использование активных форм и методов обучения для развития творческих способностей учащихся на уроках трудового обучения при изучении раздела «Обработка древесины»

Л. Н. Мармыш,
учитель трудового обучения
СШ № 2 г. Мосты

Цель мастер-класса: трансляция опыта педагогической деятельности учителя по использованию активных форм и методов обучения для развития творческих способностей учащихся на уроках трудового обучения при изучении раздела «Обработка древесины».

Задачи:

- создание условий для профессионального общения;
- передача опыта путём прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности;
- совместная отработка методических подходов учителя и приёмов решения поставленной в мастер-классе проблемы;
- рефлексия собственного мастерства участниками мастер-класса.

Целевая аудитория: учителя трудового обучения.

Оборудование: мультимедийная презентация, раздаточный материал, лобзики, выпиловочные столики, заготовки.

Ход мастер-класса

I. Ориентировочно-мотивационный этап

Мастер. Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня прекрасный весенний день. Давайте же его проведём интересно, творчески, весело и результа-

тивно. Уважаемые коллеги, поделитесь, пожалуйста, своими предположениями на счёт того, что вы ожидаете от сегодняшнего мастер-класса?

Выступления участников мастер-класса.

Мастер. Спасибо за вашу активность. Я постараюсь оправдать ваши ожидания. Сегодня я предлагаю вам отправиться со мной в увлекательное путешествие по стране активных форм и методов обучения в целях развития творческих способностей учащихся на уроках трудового обучения при изучении раздела «Обработка древесины». Желаю вам ощутить неповторимый вкус и удовлетворение от нашего общения.

II. Актуализация субъективного опыта

Мастер. «Без слова дело не делается, без дела слово не молвится». Так что не будем терять времени даром. Чтобы немного вас, уважаемые коллеги, заинтриговать, я предлагаю решить проблемное задание.

Посмотрите на картинку и ответьте на вопрос: что бы это значило?



Рассуждения гостей мастер-класса.

Мастер. Да, к сожалению, в современном техногенном обществе, которое основано на компьютеризации, у учащихся всё чаще стала проявляться проблема слабого технического и художественного мышления, коммуникативных умений. Большинству учеников трудно работать со слесарными и столярными инструментами. Они не уверены в себе и не мотивированы к практической деятельности.

Учитель прилагает огромные усилия для того, чтобы пробить стену нежелания, неумения и непонимания со стороны своих воспитанников в ходе образовательной деятельности и превратить урок в незабываемое действие, где царят интерес, увлечение, открытия, сознательность и творчество, сопровождающиеся бурей положительных эмоций со стороны учеников.

Но как это сделать не единичным явлением, а обычным делом?

Константин Дмитриевич Ушинский, Антон Семёнович Макаренко, Василий Александрович Сухомлинский в обучении видели возможность воспитания личности, мыслящей оригинально, нестандартно. Они призывали учителей не пренебрегать разнообразными способностями учеников, а развивать их инициативу, воображение, интерес к жизни, желание творить. Для этого нужно использовать все средства, направленные на активизацию всех потенциальных возможностей учащихся.

Исаак Яковлевич Лернер, Михаил Николаевич Скаткин предложили такие методы обучения, как объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемное изложение, частично-поисковый или эвристический, исследовательский.

Все эти методы способствуют активному обучению и воспитанию активной, творческой личности, способной к творческой самореализации.

Творчество – всякая практическая или теоретическая деятельность человека, в которой возникают новые результаты.

(Дружинин Владимир Николаевич.)

III. Информационно-деятельностный этап: освоение новых знаний, применение на практике

Мастер. Я предлагаю вам свой способ развития творческих способностей учащихся. Но мне нужна ваша помощь, ваше искреннее желание работать вместе, одной командой в *отработке* активных форм и методов обучения для развития творческих способностей каждого учащегося на уроке.

Я предлагаю вам нашим девизом сделать слова Владимира Короткевича: «Рабі нечаканае, рабі, як не бывае, рабі, як не робіць ніхто – і тады пераможаш»!

Первое, что вас, наверное, удивило и заинтриговало, это получение пригласительных билетов на наш мастер-класс. Как вы думаете, для чего вам их предложили?

Предположения гостей мастер-класса.

Мастер. Я хочу предложить вам объединиться в отдельные группы по цвету пригласительных билетов. Вы не будете против? Тогда знакомьтесь поближе друг с другом.

А теперь вторая интрига: я предлагаю вам вернуться в школьные годы и вновь ощутить себя в роли учеников на уроке трудового обучения. Согласны? Тогда начнём наше занятие.

Задание 1. Послушайте индийскую сказку. Я сознательно не озвучу её конец, постарайтесь сделать это самостоятельно.

«Птицелов расстелил в лесу сеть, и в неё попались разные птицы: вороны, скворцы, голуби. И стали они говорить друг другу:

– Давайте подумаем, как нам выбраться на волю.

Думали, думали, придумали.

– Если мы сразу все взмахнём крыльями, может быть, нам удастся поднять сеть.

И правда, взмахнули они крыльями, подняли сеть, полетели. Увидел птицелов: сеть с птицами летит, диву дался и побежал вдогонку. Сначала птицы тащили сеть дружно, но потом...»

Участники групп высказывают предположения о том, каков же конец сказки.

Мастер. «Но потом стали спорить птицы, кто из них больше всех старается. Началась у них перебранка, и сеть стала опускаться на землю. Подбежал птицелов, схватил сеть и посадил всех птиц в клетку».

Чему же учит нас сказка? Какие правила работы в группе обязательно нужно выполнять?

Ответы участников групп на вопрос мастера.

Мастер. Правильно учит народная мудрость: «Што аднаму цяжка, то лёгка гуртам». Поэтому один из главных принципов в моей педагогической деятельности – это совместная деятельность учащихся и учителя.

С помощью метода проблемного изложения материала запускается процесс активизации внимания и мыслительной деятельности учащихся, что помогает им определять тему, цель, решать проблемные задачи. Поэтому я предлагаю группам второе задание.

Задание 2. Используя знакомые уже вам пригласительные билеты, изображения на слайде, попробуйте определить тему нашего занятия и цель. У вас есть возможность посоветоваться друг с другом.



Обратите внимание и на инструменты: они подсказывают нам, что мы что-то должны изготовить сегодня, чтобы получить ключ к решению проблемы. Но что? Посмотрите внимательнее на расположение иллюстраций на слайде.

Оно вам ничего не напоминает? Может быть, вам помогут загадки, напечатанные на вашем пригласительном билете?

Участники высказывают свои предположения по теме занятия и цели.

Мастер. (Если не удаётся найти решение проблемы.) Последняя подсказка: вы любите с помощью конструктора собирать пазлы, чтобы получить необходимую картинку? Легко ли это сделать одному игроку? Или нужна команда?

Так какой же продукт мы должны создать в результате совместной работы?

Мы должны создать интерактивную карту Беларуси с помощью отдельных пазлов, представляющих каждую область нашей страны; проложить маршрут для посещения деревообрабатывающих предприятий единого белорусского деревообрабатывающего концерна «Беллесбумпром» и совершить виртуальную экскурсию в прошлое и настоящее.

Вы получили проблемное задание. Как бы вы его выполнили? Ваши предложения.



Озвучиваются предложения участников занятия.

Мастер. Деловая игра – один из приёмов частично-поискового (эвристического) метода. С её помощью учащиеся с большим энтузиазмом включаются в работу. Представим себе, что каждая наша группа – это средневековая мастерская, где каждый её работник чётко знает свои обязанности. Вспомните из курса истории, какие функции в мастерской выполнял каждый её работник.



Мастер – владелец мастерской, он же учитель, советчик и судья. Подмастерье – основной ремесленник и претендент на получение звания мастера. Получить это звание можно только в результате правильно изготовленного и удачно представленного предмета, который в Беларуси назывался «штукой», а в Западной Европе – «шедевром».

Ученик – помощник и слуга. Он готов на всё, лишь бы получить возможность стать подмастерьем.

Итак, ваша задача – выбрать подмастерья в своей группе, который будет выпиливать «штуку» и помочь ему её представить, выполнив задания.

Алгоритм работы в мастерской у вас на столе. Внимательно ознакомьтесь с ним.

Создание «штуки»

Алгоритм создания «штуки»

1. Распределите обязанности внутри группы: кто мастер, кто подмастерье, кто ученик(и).
2. Ещё раз прочитайте загадку и определите «штуку», которую вы будете изготавливать на конкурс (пазл, представляющий одну из областей Беларуси).
3. Решите предложенный ребус и определите инструменты, с помощью которых вы будете изготавливать «штуку».
3. Рассмотрите смешные картинки и сделайте вывод о необходимой технике безопасности, которой вы должны обязательно придерживаться во время работы.
4. Используя всё выше сказанное + смекалку, фантазию, мастерство, юмор и взаимопомощь, создайте «штуку».
5. Решите кроссворд, ознакомьтесь с информацией о деревообрабатывающем предприятии региона, закрепите основной объект на «штуке».
6. Дополните «штуку» иллюстрациями, демонстрирующими основные достопримечательности региона.
7. Используя Qr -код, подготовьте рассказ о своей области и будьте готовы к её защите (вам необходимо заинтересовать мастеров своим рассказом о достопримечательностях своей области). Qr -код закрепите на своей «штуке».
8. Помните, что ваше время ограничено

Уважаемые подмастерья, не игнорируйте пожалуйста правила по технике безопасности. На всё про всё у вас 15 минут.

Как говорили наши предки: «Какой ремесленник, такая и работа». Я надеюсь, что вы покажете себя самым лучшим образом.

Уважаемые подмастерья, можете проходить за рабочие столы.

Ну, а с учениками мы продолжим. Для эффективного решения полученного задания вам необходимо решить кроссворд, отгадать загадки, прочесть ребус и ознакомиться с материалом, зашифрованным в QR-коде.



Эти приёмы содействуют развитию логического и критического мышления, формированию коммуникативных способностей, формируют навыки работы с новой информацией, расширяют кругозор учащихся, развивают умения выделять и аргументировать собственную версию и воспринимать чужую, делать выводы.

Использовать эти приёмы вы будете самостоятельно. Давайте проверим, насколько вы владеете ими.

Приём «Загадка». В конверте под названием «Загадка» вы найдёте разрезанную картинку. Чтобы её собрать, вам необходимо разгадать загадки и соотнести их с отгадками (изображениями инструментов). В результате работы участники игры знакомятся не только с деревообрабатывающими инструментами, но и с историческими памятниками Беларуси.

Приём «Кроссворд». Для изготовления «штуки» подмастерье должен владеть знаниями и навыками по вопросу работы с инструментами и материалами. Проверить эти знания и навыки можно с помощью кроссворда. Не разгадал кроссворд, не можешь изготовить «штуку».

Приём «Ребус». Как предки зашифровывали самые значимые элементы их жизни в особых сакральных символах, так и мы зашифровали самые значимые технологические операции в картинках, символы и знаки. Не расшифровав их, невозможно приступить к работе.

Приём «QR-код». Для того чтобы наполнить активной информацией свою «штуку», которая представляет ту или иную область Беларуси, а позже представить её, вам необходимо ознакомиться с информацией, зашифрованной в QR-коде.

Участники групп выполняют задание.

Мастер. 15 минут истекли. Уважаемые подмастерья, пора представлять свои «штуки» и собирать карту Беларуси! (*Индивидуальная работа.*)

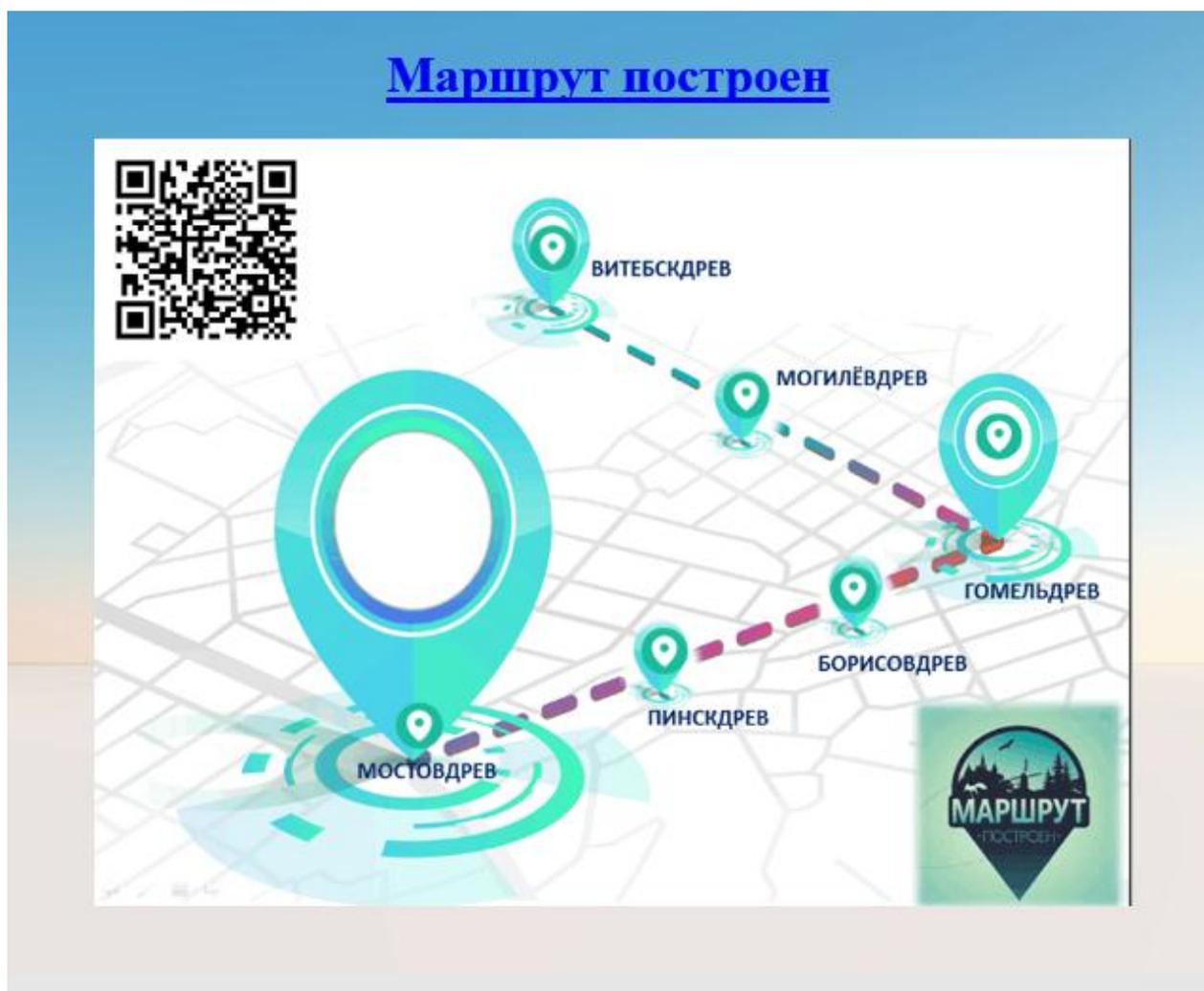


Когда последний пазл карты Беларуси на доске закреплён, автоматически включается видео с виртуальной экскурсией по градообразующим деревообрабатывающим предприятиям Беларуси.

Мастер. Наши подмастерья достигли цели. Карта заговорила.

Сегодня своими совместными действиями вы создали самый главный шедевр – карту нашей родной Беларуси. Проложили маршрут к основным деревообрабатывающим предприятиям нашей страны. Совершили виртуальную экскурсию по этому маршруту. Она была очень короткой, а информация была минимальной.

Если у вас появится желание познакомиться с деревообрабатывающими предприятиями более подробно, можете воспользоваться виртуальной картой «Маршрут построен», доступ к которой вам откроет очередной QR-код.



IV. Подведение итогов. Рефлексия

Мастер. Уважаемые участники групп. Вы достигли своей цели, решили все задачи. И всё благодаря вашей сплочённости и умению дружно работать в команде. Разрешите задать вам несколько вопросов, а ответы вы можете записать на цветах васильков, лежащих у Вас на столах:

- ✓ Как бы вы оценили свою работу и работу своих товарищей по мастерской?
- ✓ Что позволило вам добиться успеха?
- ✓ Что помогло стимулировать вашу деятельность?
- ✓ Какие задания помогли чётко выстроить траекторию своей деятельности?
- ✓ Какие чувства вызвала у вас совместная работа?
- ✓ Какие трудности возникли у вас в ходе создания «штуки»?

Ответы участников игры.

Мастер. Сегодня вы помогли мне ещё раз убедиться в том, что активные формы и методы, приёмы и средства обучения способны создать на уроке трудового обучения творческую личность, которая сознательно, с увлечением, большим интересом будет стремиться покорять новые вершины своего мастерства.

Благодаря вам, уважаемые коллеги, мы ещё раз убедились, какая красивая и богатая наша страна, сколько в ней интересных уголков, которые стоит посетить, сколько интересных людей на её земле можно встретить!

Спасибо вам большое, уважаемые коллеги, за совместную работу и дружескую поддержку. Здоровья вам и творческих учеников!