

Моя педагогическая стратегия развития одарённости

Богачёв В.Р., учитель истории, обществознания,
экономики МБОУ СОШ УИП №3

С моей точки зрения делать акцент только на развитии одарённости не совсем правильно. Истинно одарённых детей единицы, в то же время, каждый ребёнок индивидуален, и может быть вполне успешным в отдельных сферах: кто-то может преуспевать в спорте, кто-то в музыке, кто-то в танцах, кто-то в шахматах, а кто-то в изучении отдельных или всех предметов. Учителю предметнику сложно, и даже практически невозможно, развивать одарённость ребёнка если она не связана с его предметом. Но вот развить познавательную активность, повысить интерес ребёнка к своему предмету, вполне по силам каждому учителю. Поэтому понятие *одарённость ребёнка* для меня ассоциируется с понятием *познавательная активность*. Развивая познавательную активность развивается и одарённость!

Содержание работы по развитию познавательной активности, да и в целом одарённости обучающихся можно представить в виде следующей модели (рис. 1):



Рис. 1 Содержание работы по развитию познавательной активности

Фрагменты данной модели в совокупности, охватывают всю мою деятельность для развития познавательной активности и одарённости обучающихся как на уроках, так и во время внеурочной деятельности, как при проведении групповых, так и при индивидуальных занятий.

Систематичность организации и востребованность курсов внеурочной деятельности обучающимися по преподаваемым предметам (дисциплинам) отражена в приложении 1.

Для того, чтобы такая работа была эффективной она должна носить системный характер. В свою очередь системность работы в этом направлении складывается из четырёх составляющих (рис. 2):

1. выявление как одарённых обучающихся, так и обучающихся, проявляющих интерес к предмету;
2. создание условий для всестороннего развития познавательной активности и одарённости обучающихся;

3. развитие познавательной активности и одарённости, творческих способностей обучающихся на уроках;
4. развитие познавательной активности и одарённости, творческих способностей обучающихся на занятиях внеурочной деятельностью (конкурсы, компетентностные олимпиады, онлайн – викторины, онлайн- зачёты, исследовательская и проектная деятельность).

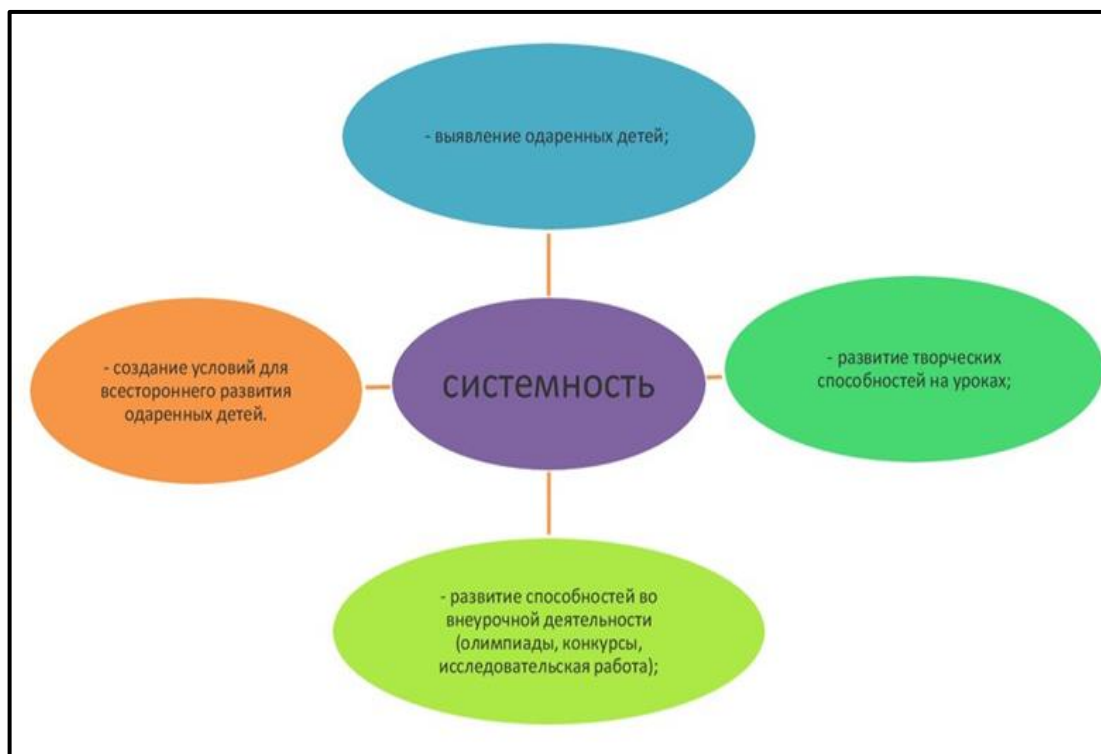


Рис. 2 Система работы по развитию одарённости

Придя работать в школу в 2020 году мне досталась параллель 5-х классов (5а, 5б, 5в, 5г классы). В этих классах (сейчас это уже параллель 8-х классов) я и по настоящее время веду предметы История, Обществознание, Начала экономики /Финансовая грамотность, поэтому с уверенностью могу сказать, что становление моей педагогической стратегии развития познавательной активности и одарённости у детей происходило одновременно с взрослением этих обучающихся, да и меня самого как молодого специалиста.

Кроме основных предметов на указанной параллели я вёл некоторые предметы в 7, 8, 9 и 10-11 классах. И на практике понимаешь, что методы и приёмы, которые эффективны в 5-6 классах, уже не интересны обучающимся 7-8 классов, а методы и приёмы, которые ты использовал 7-8 классах малоэффективны в 9 классах, и тем более, в 10-11 классах.

Наиболее эффективным в моей практике показал себя игровой метод обучения. Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности, компетенциях. В настоящее время этот метод часто называют эдьютейментом (англ. edutainment), как бы делая акцент на всевозможных формах образования без принуждения, своего рода - образовательные развлечения.

Эдьютеймент (Edutainment) — это подход, соединяющий обучение (англ. education) и развлечение (англ. entertainment). Хотя если со словом «обучение» всё в принципе понятно, то entertainment в английском языке имеет более широкое значение, чем русское «развлечение». Для нас это что-то, от чего нам весело, хорошо, что приносит

нам удовольствие. А в английском языке entertainment означает не только удовольствие, но ещё и интерес, удерживание внимания. Таким образом, при использовании игропедагогики происходит принудительная активация мышления, независимо от желания самого обучающегося, это происходит даже незаметно для него самого.

В игру встраивается образовательный компонент. Edutainment встраиваться по принципам игропедагогики, но ключевое значение для учителя здесь всё-таки «развлечение с удержанием внимания», а не «игра», тем более, игра может быть не развлекательной, а сложной и серьёзной, как, например, в старших классах.

Фундамент, на котором обычно строится эдьютейнмент-приём, — образовательная польза. Развлечение здесь выступает в качестве способа заинтересовать учеников темой, погрузить в образовательный процесс.

Для более наглядного представления системы формирования познавательной активности и одарённости на основе применения эдьютейнмент-приёма имеет смысл представить образовательный процесс в виде трёх взаимосвязанных этапов:

I этап — вовлечение учащихся в образовательный процесс, формирование базовых навыков на основе игровых методов; такие приёмы наиболее эффективны для обучающихся 5-6 классов;

II этап — применение игровых методов уже как способа получения новых знаний, формирования новых компетенций более высокого; такие приёмы наиболее эффективны для обучающихся 7-8 классов;

III этап-игра как средство совершенствования и диагностики сформированности знаний и определённых компетенций; такие приёмы наиболее эффективны для обучающихся 9, 10-11 классов.

Для первого этапа, я подбираю задания занимательного характера, которые способны заинтересовать учащегося. Принимая участие в решении коллективного задания, ученик не боится, что может получить «двойку» за неправильный ответ, ему просто предоставлена возможность попробовать свои силы, узнать новое.

На первом этапе перед учителем стоит задача развития элементарных универсальных учебных действий и навыков, лежащих в основе формирования познавательной активности. Поэтому занимательный материал, а также материал представленный в виде отдельных артефактов является наиболее эффективным на этом этапе. Но он несёт и образовательную функцию, так как является своеобразным мостиком, облегчающим переход к фундаментальным знаниям.

Главная цель заданий для второго этапа — комплексное развитие универсальных учебных действий, лежащих в основе формирования и развития познавательной активности и одарённости обучающихся 7-8 классов. На данном этапе постепенно вводятся более сложные виды заданий. Необходимость выполнения заданий по определённому алгоритму в сочетании с тесным взаимодействием с другими участниками игрового процесса обеспечивают наиболее эффективное формирование предметных компетенций. Наиболее приемлемыми на этом этапе являются коллективные игры, квесты, ситуационные задачи, турниры, онлайн олимпиады, онлайн викторины, онлайн-зачёты.

Такие задания направлены одновременно на совершенствование не только конкретных предметных знаний, но и на реализацию межпредметных связей, а также - на достижение метапредметных результатов образовательной деятельности, таких как функциональная и читательская грамотность (работа с историческими документами, отбор необходимой информации), информационно-коммуникационная компетентность (поиск необходимой информации в сети Интернет).

Задания, используемые мною на втором этапе развития познавательной активности, в силу возраста обучающихся (7-8 классы) также не должны быть лишены элемента занимательности и игры, но в то же время они должны быть практико-ориентированными. При грамотном подборе заданий, одновременно с развитием

познавательной активности и одарённости у обучающихся будут и формироваться универсальные учебные действия.

Согласно А. Г. Асмолову «универсальные учебные действия — это обобщенные действия, порождающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению».

На третьем этапе перед учителем стоит задача поддержания сформированных у учащихся 9, 10-11 классов знаний, умений и навыков в актуальном состоянии и их дальнейшее совершенствование. На этом этапе целесообразно применять сложные деловые игры, требующие комплексного применения полученных знаний и навыков. Это способствует дальнейшему развитию универсальных учебных действий и повышению мотивации для развития умения самостоятельного изучения предметного содержания. Поэтому на одном эдьютейнменте далеко не уедешь, нужно работать с внутренней мотивацией тоже. Можно ориентироваться, например, на концепцию самонаправленного обучения Джеральда Гроу. Суть её в том, что ученик движется от зависимого положения к самонаправленному, принимая всё более активную роль в своём обучении.

Всего Гроу выделяет четыре стадии этого процесса: зависимость, заинтересованность, вовлечённость и самонаправленность. Эдьютейнмент нужен на первых двух стадиях. Если человек пока не понимает, зачем ему учиться, мы через эдьютейнмент доносим смысл этого, добавляем эмоции, включаем в сюжет персонажей, которые его подбадривают, — и это работает.

На этапе заинтересованности может не хватать мотивации для самостоятельного обучения, и развлекательные элементы становятся средством поддержки. Они погружают в процесс, помогают увлечься и сформировать привычку учиться.

Когда учащиеся уже погружены и активны, развлекательный компонент уходит на задний план. А когда они устанут, эдьютейнмент снова поддержит дополнительной мотивацией. Поэтому здесь важен баланс.

Особое место в на третьем уделяется деловым играм. Такие формы предоставляют возможность совершенствования профессиональных навыков, продемонстрировать эрудицию, компетентность, сформировать навыки принятия решений. Основным достоинством их является то, что помимо целевой задачи обучающиеся могут общаться друг с другом, проявлять активность, фантазию, развивать мыслительные, коммуникативные, психологические качества, необходимые человеку в его профессиональной деятельности.

Таким образом, игровая деятельность тоже имеет место быть и в 9, 10-11 классах, но она уже должна приобрести интеллектуальный характер, и в этом случае её уже можно назвать интеллектуальной игрой.

Интеллектуальная игра – вид игры, основывающийся на применении своего интеллекта, эрудиции. Они объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности: Интеллектуальные игры очень популярны во всем мире, ведь они позволяют развивать словарный запас, воображение, смекалку. Наглядность результатов деловых игр обеспечивает создание ситуации успеха на уроке, что способствует повышению мотивации учащихся при изучении учебных предметов.

Стержневым качеством грамотного человека является умение принять правильное взвешенное решение в проблемной ситуации, в которой есть множество разных выборов, а это значит, что ребёнок должен не только усвоить знания в виде закономерностей и терминов, но и научиться применять их на практике.

Отличным приёмом для формирования такой компетенции является умение решать ситуационные задачи, что делает такие знания компетентностными, практико-направленными, а значит востребованными, требует осмысленных действий.

Таким образом, эдьютейнмент-приём очень помогает вовлечь в детей в процесс обучения. Очевидно, что в случае с младшими классами это особенно актуально — им

сложно удерживать внимание на занятии и быстро становится скучно, если нужно что-то повторять или задача кажется трудной. Но с обучающихся старших классов этот приём тоже работает. Задача эдьютейнмент - приёма — нивелировать эти сложности, увлечь участника (или обучаемого) игровой оболочкой, погрузить его в процесс обучения. Если эдьютейнмент-приём качественно подготовлен и проработан, например на основе соревновательного эффекта, то вовлечение происходит органично.

Стоит различать урочную и внеурочную деятельность. Учителю просто невозможно разрабатывать все уроки образовательной программы в концепции эдьютейнмента — это требует очень много времени и сил. Но можно добавлять элементы эдьютейнмента в конкретные уроки. Важно не переборщить с игровой метафорой и подбирать развлекательные элементы, которые нравятся ученикам и способны увлечь на первых порах. А дальше, собственно, обучение должно выйти на передний план.

При эдьютейнмент- подходе преимущественно используются активные методы обучения, где ученик является субъектом образовательного процесса. То есть он самостоятельно добывает знание, переживая какой-то опыт, а задача педагога — поддерживать, направлять и корректировать.

Это может быть ролевая игра, проектное обучение, разбор кейсов, просмотр и обсуждение видео, дебаты и дискуссии, мозговой штурм, различные практические задания, интерактивные игры. Активные методы хорошо сочетаются с эдьютейнментом и эффективно работают даже с мало заинтересованными участниками, которым было бы скучно, например, на обычных уроках.

Отдельным пунктом в вопросе развития познавательной активности и одарённости хочу выделить развитие мною как учителем умения у обучающихся к самообразованию. Понятие «самообразование» обычно рассматривается как готовность к самостоятельному обучению. При этом самообразование, как известно, является одним из самых эффективных способов получения знаний за счет более глубокого вовлечения и личной мотивации в познании новой информации.

Современные условия требуют от человека постоянного совершенствования знаний. Постоянное самообразование – вот тот определяющий актив жизни современного человека, к которому должны стремиться ученики современной школы, который поможет не отстать от «поезда современности». Современному ученику, будущему профессионалу должен быть близок громко звучащий сегодня девиз «Образование для жизни. Образование через всю жизнь!», который трактуется как активный процесс овладения новыми знаниями на протяжении всей жизни.

Ученика, владеющего навыками самостоятельной работы с полной уверенностью можно назвать одарённым. Такой ребёнок будет иметь возможность подготовиться и перейти к целенаправленной научно-практической, исследовательской деятельности, что свидетельствует о более высоком образовательном уровне, а это, в свою очередь, впоследствии повлияет на качество его профессиональной деятельности.

Для углубления предметных знаний, мотивирующих процесс самообразования и способствующих раскрытию творческого потенциала ученика я использую такие виды группового активного обучения, как деловые игры, «круглые столы», разбор проблемных ситуаций, семинарские занятия. При их проведении большое внимание уделяется личностным качествам, коммуникативным навыкам, умению самостоятельно работать с источниками информации, анализировать их, выявлять проблему, ставить задачи, выступать перед коллегами и здесь от качественной самостоятельной подготовки к ним зависит как личный успех каждого участника, так и общий результат приобретения новых знаний для всех.

В конечном итоге, модель одарённой личности в моём понимании представляется в виде следующей схемы (рис. 3):



Рис. 3 Модель одарённой личности

Все компоненты схемы легко укладываются в три основных составляющие:

1. Мотивация — это психологический толчок человеку, который побуждает добиваться установленных перед ним целей. Мотивация является одним из факторов, определяющих уникальность человека.

2. Креативность - (от лат. creatio — творчество) — умение человека отступать от стандартных идей, правил и шаблонов, способность человека принимать творческие решения, понимать, принимать и создавать принципиально новые идеи. К тому же креативность предполагает присутствие прогрессивного подхода, воображения и оригинальности.

3. Способности выше среднего уровня (интеллект). Для успешного выполнения любой деятельности личности необходим комплекс специфических характеристик, качеств и свойств. Не каждый человек в силу этого может стать выдающимся спортсменом, пианистом, математиком или политиком. Если общие способности (интеллект и др.) ниже тех, что требуются для успешного выполнения конкретной деятельности, то ребёнок будет в этой деятельности неуспешен. Если же уровень их развития оптимален, то мы вправе рассчитывать на успешность индивида.

Учитель может либо сам быть моделью поведения и мышления для своего одаренного ученика, либо быть посредником между одаренным взрослым и одаренным учеником.

Одаренный ребенок – это аномальный ребенок. Он отличается от сверстников часто далеко не в лучшую сторону. Он нетипичен, нестандартен, неординарен, он есть «камень преткновения» для воспитателя, а потому, как объект воспитания он неудобен и даже может быть неприятен. Воспитание и обучение одаренного ребенка в условиях школьного образования должно осуществляться на основе персонифицированных учебных программ, ориентированных на тип одаренности, а затем на индивидуальные особенности каждого ребенка и т.д.

В настоящее время в нашем городе начал реализацию один проектов «Старшая школа», направленный на значительное расширение образовательных возможностей личности ребёнка. На уровне основного общего образования индивидуализация обучения обеспечивается в основном за счёт предпрофильной подготовки, курсов внеурочной деятельности и дополнительного образования.