**Инновационные формы и методы организации процесса обучения в школе на современном этапе**

***Т.В. Мишкова,***

*учитель по предмету «Искусство»*

*ГБОУ СОШ №352*

*Красносельского р-на,*

*Санкт-Петербург*

*В статье рассматриваются инновационные формы организации процесса обучения, такие как активные методы обучения, обучение через игру, ролевая игра, кейс-стади, портфолио, кросс-оценка.*

Существующие традиционные технологии, формы и методы обучения уже не предусматривают все те навыки и умения, которые позволяют подготовить выпускника школы к активному существованию в современном информационном обществе, к выживанию в современных экономических условиях. Решение этой задачи заключено в поиске новых педагогических технологий, которые позволят оптимизировать учебный процесс.

В переводе с греческого языка *технология* – это искусство, мастерство, умение. В педагогике выделяют два основных понятия «технология обучения»: это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации; это наука о способах воздействия учителя на ученика в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В российской педагогике, в отличие от зарубежной, ориентированной только на обучение, понятие «педагогические технологии» соотносятся как с процессами обучения, так и воспитания.

Современная российская школа нацелена на решение задач, заключенных в поиске новых инновационных педагогических технологий, которые позволят достичь новых образовательных результатов: готовности и способности обучающихся к саморазвитию, освоению универсальных учебных действий – познавательных, регулятивных и коммуникативных. Существует многообразие методов и форм обучения, педагогических технологий, рассмотрим, прежде всего, инновационные формы и методы организации процесса обучения в школе на современном этапе.

* *Активные методы обучения.* Раньше знания, полученные в основном в молодости, могли служить человеку в течение всей его жизни, в современном информационном мире, чтобы быть востребованным, их нужно постоянно обновлять, главным образом путем самообразования, а для этого требуется познавательная активность и самостоятельность. В традиционном обучении преимущественно используется алгоритмизированная и программируемая форма организации учебного процесса. Современные педагогические технологии активного обучения создают условия для творческого поиска, исследования и формирования познавательных мотивов обучающихся.
* *Обучение через игру.* Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в которм складывается и совершенствуется самоуправление поведением (*С.А. Шмаков*). Игра как процесс имеет свою структуру: роли, распределяемые между игроками; игровые действия при реализации этих ролей; замена реальных предметов условными, игровыми; отношения между игроками; сюжет – область действительности. Игровая технология в образовательном процессе – это особым образом организованное пространство, в котором учащийся идет от развлечения к развитию: получению нового опыта или новых знаний. Главное отличие педагогической игры от игр вообще – наличие четко поставленной цели обучения и соответ­ствующего ей педагогического результата.
* *Ролевая игра* – это совместная групповая работа, в которой участники распределяют и исполняют различные социальные роли и статусы. Ролевая игра вовлекает обучающегося в событие, в котором отрабатывается тактика поведения, действия, выполнение функций и обязанностей конкретного человека в ситуациях, существующих в реальном мире.
* *Кейс-стади* – один из наиболее эффективных современных методов организации игровой деятельности учащихся. Суть данного метода состоит в анализе конкретных производственных задач, подготовке своего варианта решения проблемы и его публичной защите. Различают несколько видов ситуаций: ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, ситуации-оценки, ситуации-проблемы (*М. Новик*).
* *Портфолио* – это форма оценивания учебной деятельности обучающегося, пакет материалов, которые, с одной стороны, представляют учебные результаты, с другой стороны, содержат информацию о способах анализа и планирования своей образовательной деятельности.
* *Кросс-оценка* (экспертиза равных) – метод обучения и оценивания, система оценки и мониторинга знаний и навыков, в которой обучающиеся на своем уровне понимания сами определяют, соответствует ли представленная к оцениванию работа всем необходимым условиям. Учитель выделяет среди учащихся группу экспертов для получения ряда оценок на каждую представленную к оцениванию работу.

При выборе путей организации учебного процесса необходимо учитывать специфику содержания изучаемого материала, цели и задачи обучения, особенности состава учащихся классе, наличие различных средств обучения. При этом методы и формы обучения не самоцель, а активный творческий процесс, состоящий из анализа путей обучения.

*Литература:*

1. Педагогические технологии. Уч. пособие / Под ред. Кукушкина В.С. – М. – Ростов-на-Дону: Изд. центр «МарТ», 2004.
2. *Платов В.Я.* Деловые игры: разработка, организация, проведение. – М.: ИПО Профиздат, 1991.
3. Развитие творческой активности школьников / Под ред. А.М. Матюшкина. – М., Педагогика, 1991.
4. *Шмаков С.А.* Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.