**МОЛОДЕЖНЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК НОВАЯ ФОРМА НАСТАВНИЧЕСТВА**

*Валовая Оксана Владимировна*

*(двукратный наставник-победителя, призера*

*Всероссийского конкурса «Большая перемена»)*

*учитель труда (технологии) высшей категории МБОУ СОШ № 22,*

*руководитель клуба «Большая перемена»,*

*волонтер – организатор ВФМ Сочи 2024 год,*

*г. Ставрополь*

Одной из ключевых проблем современного образования является привлечение, удержание и профессиональное развитие молодых учителей технологии в учреждениях образования. По результатам опросов были зафиксированы несколько основных разрывов и рассогласований:

Невнятность представлений о перспективах профессионального и карьерного роста педагогов через непродолжительное время приводит к ощущению тупика на занимаемой должности.

Поколенческий разрыв в преподавательском корпусе: старший педагогический корпус нацелен на воспроизводство традиционных форм и методов образования; молодым педагогам «традиционная» школа не привлекательна, что приводит к уходу перспективных и инициативных молодых учителей из системы образования.

Реализация требований, предъявляемых к «новой» школе невозможно без овладения и систематического использования новых компетентностей самим учителем.

Невозможность решения задач исключительно за счет социально-экономической поддержки молодых педагогов

Отсутствие адекватных обозначенной задаче инструментов и механизмов Отсутствие системного подхода к решению задачи

Для разрешения указанных выше разрывов, группой разработчиков Института повышения квалификации совместно с Институтом психологии и педагогики развития были проведены организационно-деятельностные игры (ОДИ).

В ходе ОДИ участники пытались ответить на вопрос: почему сфера образования не является привлекательной для молодых специалистов? За счет чего в школу можно привлекать молодых специалистов? Как решить вопрос о невнятности карьерного роста? И есть ли такая сфера деятельности, куда стремятся попасть, хотят стать профессионалом в выбранной области?

Такие сферы были обнаружены – труд (технология), спорт и искусство. Не смотря на ряд минусов в этих сферах (большие временные затраты, низкие зарплаты, огромные кастинги, а в некоторых случаях - потеря здоровья), ежегодно тысячи людей «штурмуют» ВУЗы, школы, где «живут» названные деятельности.

Что есть в технологическом образовании, искусстве и спорте, чего нет в образовании в целом? Отвечая на вопрос, нами были выработаны следующие факторы: зрелищность (публичность), игровой характер (сценированность), режиссура действий, состязательность, прозрачность правил, внятность траектории развития, отчѐтливая динамика продвижения, престижность, отчѐтливая идентичность.

После выделения данных критериев, возникла идея перенести данные практико-ориентированные атрибуты в сферу образования, с учетом специфики сферы. Должен возникнуть симбиоз между основными деятельностями, но которые были бы близки учителям.  Деятельность состязательного характера была выбрана как наиболее привлекательная и зрелищная.

После определения вида деятельности, возникло вопрос о том, в чем могут соревноваться учителя? Как может соревноваться учитель русского языка и учитель труда (технологии)?

В рамках Национальной образовательной инициативы "Наша новая школа», рассматривается новый подход к образовательным практикам. В качестве необходимости рассматривается внедрение нового метапредметного подхода, т. к. традиционные средства и способы педагогической работы не позволяют сделать обучение в школе адекватным уровню развития других сфер практики, в первую очередь промышленности и технологий.

Общеобразовательные программы опираются сегодня, в основном, на достижения наук более чем полувековой давности и не ставят перед собой задачу обновления знаний. Метапредметные технологии были созданы для того, чтобы начать культивировать другой тип сознания и учащегося, и учителя, который не «застревает» в информационных ограничениях одного учебного предмета, но работает с взаимосвязями и ограничениями знаний каждой из дисциплин.

Это происходит благодаря тому, что на метапредметах и учебных занятиях с использованием элементов метапредметных технологий происходит выведение учителя и ученика к надпредметному основанию, которым является сама деятельность ученика и педагога. В ходе движения в метапредмете осваиваются сразу два типа содержания – содержание предметной области и деятельность.

Отсюда же возникают идеи о новом понимании профессионализма в образовательной сфере. Теперь профессиональным будет учитель, который не только хорошо знает свой предмет, может поддержать дисциплину в классе, но и обладает метапредметными компетентностями, на своих занятиях он не учит своему предмету, а учит своим предметом.

В профессии учителя, как и в любой другой важно, то как педагог себя позиционирует, как самоопределяется. От этого зависит подход учителя к работе, то, что он делает на уроке, что видит целью своей работы. Что, в конце концов, находит свое отображение в  учениках.

Мы предполагаем, что изменение самоопределения молодого педагога, т. е. его позиционирование в профессии, притязания,  чувствование  в профессии в сторону «усложения», т. е. повышение уровня притязаний и требовательности к своей работе, он не формально выполняет свою работу (идет на урок, рассказывает что-то из учебника, проверяет домашнее задание, ставит оценки за выполненную практическую работу) может случаться за счет того, что учитель видит больше контекстов в своей работе, для него цель научить ребенка мышлению, а не просто передать знания.

**Строительные, трудовые, технологические, технические, конструкторские игры.**

Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает познавательную  активность.

**Творческие, сюжетно-ролевые, игры** в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. В результате игры у детей рождается  деятельность творческого воображения, происходит взаимосвязь игровой, учебной и трудовой деятельности. Творческие, сюжетно-ролевые, игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. В результате игры у детей рождается  деятельность творческого воображения, происходит взаимосвязь игровой, учебной и трудовой деятельности. На уроках технологии  при изучении темы  «Современное производство и техническое и профессиональное образование**»**уместно проведение ролевых игр, где учащиеся получают роли «Эксперта», «Хранителя времени», «Представителя профессии».

Итак, под профессиональным самоопределением мы понимаем определение себя относительно выработанных в обществе и осознанно принятых человеком критериев профессионализма (психологической словарь).

Исходя из этого определения, можно выделить 3 характеристики, которые находятся в фокусе исследования:

критерии профессионализма (представления о компетентностях, которым должен обладать специалист, чтобы бы считать себя профессионалом);

профессиональное самочувствие (субъективные ощущения, свидетельствующие о той или иной степени психологической комфортности и удовлетворенности);

притязания (стремление достичь результата определенного уровня профессиональной деятельности, это тот уровень профессиональной деятельности, который выбирает человек, зная свои предыдущие результаты.)

**Сюжет игры** - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.  На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий. К сюжетно-ролевой игре можно отнести игру «Фирма  по изготовлению пластиковых окон»

**Игра «Фирма»**

Цель: обеспечить дифференцированный подход при работе в подвижных группах.

Оборудование: карточки с названиями отделов; листы-заготовки для работы в отделах; сигнальные карточки.

В ходе игры учитель выступает в роли консультанта фирмы.

**ПЕРВЫЙ   этап («мозговой штурм»)**

Учитель объявляет тему и цели урока, проводит инструктаж начальников отделов.

**Научный отдел** будет заниматься выдвижением гипотез;

**проектный –** построением алгоритма;

**художественный** – представлением проблемы в виде схемы; **информационный**– сбором информации;

**независимые эксперты**будут заниматься индивидуальной работой по разным направлениям.

**ВТОРОЙ  этап (проектирование конкретной деятельности).** Ученики работают в группах-отделах.

**ТРЕТИЙ ЭТАП   (защита, систематизация, оценка и отбор лучших проектов**)

Учебный материал   технологии способствует проведению различных игр во время уроков. Игры, которые проводятся в процессе обучения, называются **дидактическими.**

В ответ на ситуацию, которую не получается решать как раньше, (при условии рефлексии) у педагога возникает понимание своих ресурсов и дефицитов, т. е. он понимает границы своих возможностей и видит пути их преодоления.  В случае продуктивного разрешения конфликтов на материале Игр, через понимание своих границ педагог «чувствует себя» в профессии, появляется чувствительность к профессиональному материалу.

На основании выше сказанного предполагается продуктивное разрешение конфликтов в условиях соревнований способствует профессиональному самоопределению (повышению уровня притязаний, «чувствованию» себя в профессии, изменению критериев профессионализма).

Участие в технологических, профильных играх способствует развитию метапредметных компетентностей (эффективная коммуникация)

Под профессиональным самоопределением мы понимаем определение себя относительно выработанных в обществе и осознанно принятых человеком критериев профессионализма.

Выделяются 3 элемента самоопределения:

критерии профессионализма (представления о компетентностях, которым должен обладать специалист, чтобы бы считать себя профессионалом);

профессиональное самочувствие (субъективные ощущения, свидетельствующие о той или иной степени психологической комфортности и удовлетворенности);

притязания (стремление достичь результата определенного уровня профессиональной деятельности, это тот уровень профессиональной деятельности, который выбирает человек, зная свои предыдущие результаты).

Выводы по этапу: мы провели исследование допрофессионального самоопределения участников технологических игр. В состав самоопределения входят три компонента: критерии технологичности, допрофессиональное самочувствие и уровень притязаний.

Но в то же время у них наблюдается активность, которую они не могут направить в определенное русло, т. к. не видят зон своего возможного развития и перспектив.

Выводы по этапу: в целом можно сказать, что испытуемые успешно справляются с задачей замысливания и кодирования замысла в речевое высказывание.

Таким образом, игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности можно применять на всех ступенях школьного образования.

 Правильный отбор игр позволяет их использовать на различных типах уроков: от изучения нового материала до уроков обобщения и систематизации знаний.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют необходимые умения и навыки для данной возрастной группы: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем.

Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Применение игровых технологий в процессе обучения повышают эффективность образования учащихся в области безопасности жизнедеятельности. Но даже самая лучшая игра не может обеспечить достижения всех образовательно-воспитательных целей, поэтому игровые технологии необходимо рассматривать в системе всех форм и методов учебной работы, применяемых в обучении.