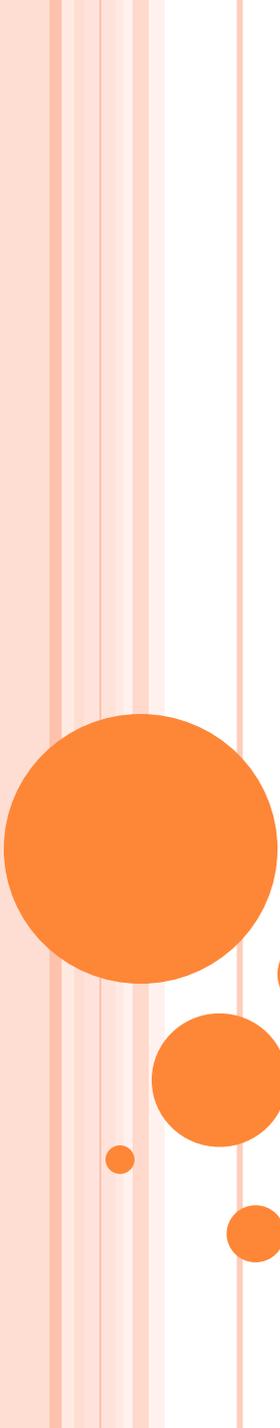


ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ СОЗДАНИЯ СИТУАЦИИ УСПЕХА





Цель: СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ УСПЕХА УЧЕНИКА НА УРОКЕ КАК
ОДНО ИЗ УСЛОВИЙ ЗДОРОВЬЕ- СБЕРЕГАЮЩЕЙ СРЕДЫ ОБУЧЕНИЯ.

Задачи:

СИСТЕМАТИЗИРОВАТЬ ПРИЕМЫ И МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ СИТУАЦИИ
УСПЕХА УЧАЩИХСЯ НА УРОКЕ;
РАЗРАБОТАТЬ С ПЕДАГОГАМИ "БАНК ДАННЫХ" СИТУАЦИЙ УСПЕХА
НА УРОКЕ ДЛЯ ПРАВИЛЬНОГО
ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ ШКОЛЬНИКА;
СПОСОБСТВОВАТЬ РАСШИРЕНИЮ КОММУНИКАТИВНОЙ
КОМПЕТЕНТНОСТИ ПЕДАГОГОВ.

РАЗМИНКА

«Имя – качество»



«Все, что перестает удаваться, перестает и привлекать»

Франсуа де Ларошфуко

«Ребенок должен быть убежден, что успехам он обязан прежде всего самому себе. Помощь учителя, какой бы эффективной она не была, все равно должна быть скрытой. Стоит ребенку почувствовать, что открытие сделано с подачи учителя... радость успеха может померкнуть».

В.А.
Сухомлинский



1. Если я получу хорошую оценку – это значит, что....

- меня похвалят;
- я хорошо знаю материал;
- учительница будет рада;
- у меня поднимается настроение и появляется желание делать уроки и ходить в школу.



2. Если я получаю плохую отметку – это значит, что ...

- у меня испортится настроение;
- меня накажут;
- учительница будет недовольна;
- я буду считаться плохим учеником;
- у меня пропадет интерес к учебе.



3. Мне всегда приятно, когда взрослые в школе ...

- меня уважают;
- обращают на меня внимание;
- меня хвалят;
- разговаривают со мной вежливо;
- доверяют мне;
- чувствуют, когда мне плохо;
- называют по имени;
- справедливо оценивают каждого.



4. Я чувствую себя уверенно, когда в школе...

- меня хвалят;
- ставят хорошие оценки;
- вызывают меня к доске;
- мне помогают;
- доброжелательны ко мне;
- меня понимают и поддерживают.

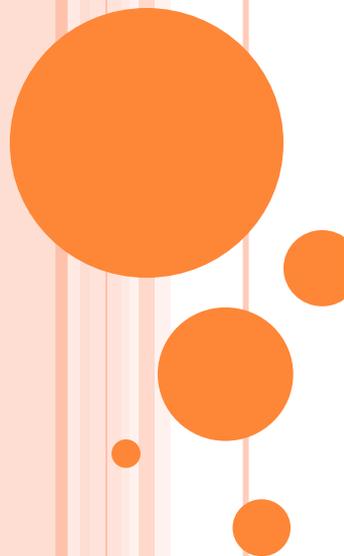


ИГРА

«Поговорим рисунками»



Моя РАБОТА – ЭТО...



Что такое успех?

Успех — это переживание состояния радости, удовлетворение от того, что результат, к которому человек стремился, совпал с его ожиданием.

Ситуация — это сочетание условий, которые обеспечивают успех.

Ситуация успеха - это переживание субъектом своих личных достижений



СПОСОБЫ И ПРИЕМЫ СОЗДАНИЯ СИТУАЦИИ УСПЕХА:

1. Установление психологического контакта, создание атмосферы доверия:
улыбка, обращение по имени, поглаживание, сопереживание ученику.
2. Снятие чувства страха.
3. Четкая инструкция. Совет, как выполнить планируемое.
4. Авансирование личности, провозглашение ее достоинств.



5. Использование приема положительного подкрепления: переключение внимание ребенка с себя на дело путем усиления его социальной значимости.
6. Интерпретирование недостатка, как достоинства.
7. Педагогическое внушение(через интонацию, пластику, мимику) – передает веру в успех и дает импульсы к действию.
8. Педагогическая оценка результата: оценивание не человека, а деятельности, отношение ребенка к ней.
9. Вселение веры ребенку в его будущие успехи.



ОСНОВНЫЕ ТИПЫ СИТУАЦИЙ УСПЕХА:

- неожиданная радость;
- общая радость;
- радость познания.



«НЕОЖИДАННАЯ РАДОСТЬ»

Приёмы создания ситуации успеха:

«**Даю шанс**» - подготовленные педагогические ситуации, при которых ребёнок получает возможность неожиданно раскрыть для самого себя собственные возможности.

«**Исповедь**» - это приём можно применять в тех случаях, когда есть надежда, что искреннее обращение учителя к лучшим чувствам детей получит понимание, вызовет ответный отклик.

«**Лестница**» - ситуация, когда учитель постепенно ведёт ученика вверх, поднимаясь с ним по ступеням знаний, психологического самоопределения, обретения веры в себя и окружающих



«ОБЩАЯ РАДОСТЬ»

Приёмы создания ситуации:

«Следуй за нами» - даёт возможность разбудить дремлющую мысль ученика, дать ему возможность обрести радость признания в себе интеллектуальных сил. Реакция окружающих будет служить для него одновременно и сигналом пробуждения и стимулом познания, и результатом усилий.

«Эмоциональный всплеск», «Заражение» - учитель должен найти способ разбудить интеллектуальный потенциал, который скрывается в каждом ученике, помочь родить усилие, которое родит мысль, а мысль превратится в знание и ответное чувство признательности. В конечном итоге появится вера в себя, вера в успех.



«РАДОСТЬ ПОЗНАНИЯ»

Приёмы создания ситуации успеха:

«**Эврика**»- суть состоит в том, чтобы создать условия, при которых ребёнок, выполняя учебное задание, неожиданно для себя пришёл к выводу, раскрывающему неизвестные для него ранее возможности.

«**Линия горизонта**» - однажды открыв для себя увлекательность поиска, погружения в мир неведомого, школьник может уже постоянно стремиться к поиску, не считаясь с трудностями, неудачами.



ПОЗИТИВНЫЕ МОМЕНТЫ:

- переживание успеха внушает человеку уверенность в собственных силах;
- появляется желание вновь достигнуть хороших результатов, чтобы еще раз пережить радость от успеха;
- положительные эмоции, рождающиеся в результате успешной деятельности, создают ощущение внутреннего благополучия, что, в свою очередь, благотворно влияет на общее отношение человека к окружающему миру.



НЕГАТИВНЫЕ МОМЕНТЫ:

- **успех, доставшийся ценой небольших усилий, может привести к переоценке, точнее, к завышенной оценке своих возможностей;**
 - **за сильным переживанием какой-либо эмоции обязательно следует расслабление: если же в этот период предложить человеку какую-то деятельность, то она, скорее всего, будет менее успешна, чем предыдущая;**
 - **переживание успеха может быть омрачено, если результат, важный и значимый для ученика, не будет адекватно оценен одноклассниками и учителем;**
 - **эмоция успеха не явится сильным переживанием, если результаты деятельности не значимы для ученика.**
- 

Выводы:



- личная заинтересованность ученика;
- уровень общеучебных умений и навыков учащегося;
- взаимоотношения, сложившиеся с конкретным учителем, стиль общения педагога;
- характер взаимоотношений, принятый в конкретном ученическом коллективе, классе;
- стиль общения между педагогами, стиль преподавания, принятый в данной школе.



**Счастливого человека может
воспитать только
счастливый!**

**Твой завтрашний успех
начинается сегодня!**

**Сегодняшняя успешность
ребёнка в учебной
деятельности – завтрашний
его успех в жизни!**





“Я УСПЕШНА”

