

# КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Современные педагогические технологии могут радикально перестроить процесс обучения. В условиях дополнительного образования ребенок развивается, участвует в игровой, познавательной, трудовой деятельности, поэтому цель внедрения инновационных технологий – дать почувствовать детям радость труда в учении, пробудить в их сердцах чувство собственного достоинства, решить социальную проблему развития способностей каждого ученика, включив его в активную деятельность, доведя представления по изучаемой теме до формирования устойчивых понятий и умений.

Каждый шаг ребенка в дополнительном образовании является шагом к утверждению своей личности. Только при условии всестороннего изучения личности ребенка возможна разработка индивидуальных программ его развития, выбор эффективных форм воспитания, создание и использование педагогически оправданных, привлекательных программ. «Рождение» личности связано с превращением ребенка из сравнительно пассивного элемента в активного и созидательного субъекта взаимоотношений с окружающей действительностью.

**Педагогическая технология** - наука о путях и средствах достижения наилучших результатов обучения, воспитания и развития обучающихся.

**Учреждение дополнительного образования детей** – особое учреждение, которое должно стать не просто местом обучения детей, а пространством разнообразных форм общения.

**Роль педагога в дополнительном образовании** должна заключаться в организации естественных видов деятельности детей и умении педагогически грамотно управлять системой взаимоотношений в этой деятельности.

Нельзя сказать о том, что мы не используем совсем современные образовательные технологии, многие из вас используют элементы той или иной технологии в своей деятельности, сейчас вы это поймете.

**Педагогическая технология** - это такое построение деятельности педагога, в котором входящие в него действия представлены в определенной последовательности и предполагают достижения прогнозируемого результата.

**Критерии, которые и составляют сущность педагогической технологии:**

- однозначное и строгое определение целей обучения (*почему и для чего*);
- отбор и структура содержания (*что*);
- оптимальная организация учебного процесса (*как*);
- методы, приемы и средства обучения (*с помощью чего*);
- а так же учет необходимого реального уровня квалификации учителя (*кто*);
- и объективные методы оценки результатов обучения (*так ли это*).

В учреждении дополнительного образования детей в отличие от школы имеются все условия для того, чтобы разделять детей по их индивидуальным особенностям и интересам; учить всех по-разному, корректируя содержание и методы обучения в зависимости от уровня умственного развития и конкретных возможностей, способностей и запросов каждого ребенка.

Итак, разберем **современные образовательные технологии**, основанные на данных подходах, методах.

## ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ

**Технология развивающего обучения** - это такое обучение, при котором главной целью является не приобретение знаний, умений и навыков, а создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми; при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

**Принципы развивающего обучения:**

- общее развитие всех обучающихся;
- обучение на высоком уровне трудности;
- ведущая роль теоретических знаний;
- изучение материала быстрым темпом;
- осознание детьми смысла процесса обучения;
- включение в процесс обучения не столько рациональной, но и эмоциональной сферы;
- проблематизация содержания;
- вариативность процесса обучения, индивидуальный подход;
- использование логики теоретического мышления:
- обобщение, дедукция, содержательная рефлексия;
- целенаправленная учебная деятельность как особая форма активности ребенка, направленная на изменение самого себя как субъекта учения и т. д.

**Технология проведения занятия, построенного в соответствии с теорией общего развития, включает:**

- ознакомление детей с планом занятия и объяснение нового материала;
- выделение основных терминов и правил, оформление конспекта занятия;
- выполнение практических и творческих заданий с помощью алгоритмов и образцов;
- выполнение творческих заданий для развития интереса к определённому виду деятельности.

**В современной педагогике различают следующие группы качеств личности:**

**ЗУН** – знания, умения, навыки;

**СУД** – способы умственных действий;

**СУМ** – самоуправляющие механизмы личности;

**СЭН** – эмоционально-нравственная сфера;

**СДП** – деятельностно-практическая среда.

Все они взаимосвязаны и представляют сложнейшую динамически развивающуюся целостную структуру. Индивидуальные различия определяют уровень развития той или иной группы качеств.

Технология развивающего обучения направлена на целостное гармоничное развитие личности, где проявляется вся совокупность ее качеств:

Технология развивающего обучения = ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП

Развивающее обучение ориентировано на «зону ближайшего развития», т.е. на деятельность, которую обучаемый может выполнить с помощью педагога.

**Цели технологии развивающего обучения:**

- формировать теоретическое сознание и мышление;
- формировать не столько ЗУНы, сколько способы умственной деятельности – СУДы;
- воспроизвести в учебной деятельности логику научного мышления.

## **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Наиболее популярна во всех сферах образования. Получила свое распространение в 20-30-х годах в советской и зарубежной школе. Основана была на теоретических положениях американского философа Дж. Дьюи. Систематизаторами этого обучения в России стали И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин.

**Под проблемными технологиями** понимается такая организация образовательного процесса, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных противоречивых ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению.

**Принципы проблемного обучения:**

- самостоятельность в работе обучающихся;
- развивающий характер обучения;
- интеграция и вариативность в применении различных областей знаний;
- использование алгоритмизированных дидактических задач.

Главные признаки, которые лежат в основе моделирования занятий в режиме технологии проблемного обучения:

- создание проблемных ситуаций;
- обучение воспитанников в процессе решения проблем;
- сочетание поисковой деятельности и усвоения знаний в готовом виде.

**Проблемная ситуация** – состояние интеллектуального затруднения, которое требует поиска новых знаний и новых способов их получения.

Проблемные ситуации чаще всего создаются с помощью **проблемного вопроса**. Проблемный вопрос имеет следующие отличительные черты:

- сложность, выступающая в форме противоречия
- ёмкое содержание
- увлекательная форма
- доступный для ученика уровень сложности.

В процессе работы наиболее часто педагог использует проблемные вопросы в форме познавательной (проблемной) задачи.

Проблема с указанием параметров и условия решения может быть предъявлена субъекту со стороны. Во всех случаях проблема перерастает в **проблемную задачу** как её принято называть. Проблемная задача представляет собой проблему, решаемую при заданных условиях или параметрах, и отличается от проблемы тем, что в первой заведомо ограничено поле поиска решения.

#### **Алгоритм решения проблемной задачи включает 4 этапа:**

I этап:	<i>осознание проблемы.</i> Воспитанники вскрывают противоречие, заложенное в вопросе, для чего находят разрыв в цепочке причинно-следственных связей. Это противоречие может быть разрешено с помощью гипотезы.
II этап:	<i>формулирование гипотезы.</i>
III этап:	<i>решение проблемы – доказательство гипотезы.</i> Поиск путей доказательства гипотезы требует от воспитанников переформулировки задания или вопроса.
IV этап:	<i>общий вывод,</i> в котором изучаемые причинно-следственные связи углубляются и раскрываются новые стороны познаваемого объекта или явления.

Совокупность целенаправленно сконструированных задач, создающих проблемные ситуации, призвана обеспечить главную функцию проблемного обучения – творческое усвоение содержания образования, усвоение опыта творческой деятельности.

При моделировании занятия в режиме технологии проблемного обучения важно учитывать, что воспитанникам необходимо выполнить систему проблемных заданий для самостоятельной работы на каждом этапе занятия. Задания для самостоятельной работы должны быть взаимосвязаны по дидактической цели и содержанию учебного материала.

#### **Технология проведения занятия в соответствии с теорией проблемного обучения**

- ознакомление воспитанников с планом занятия и постановка проблемы;
- дробление проблемы на отдельные задачи;
- выбор алгоритмов решения задач и изучение основного учебного материала;
- анализ полученных результатов, формулировка выводов.

Таким образом, технология проблемного обучения предполагает систему учебных занятий с основной целью – создать условия, при которых воспитанники открывают новые знания, овладевают новыми способами поиска информации, развивают проблемное мышление.

### **ТЕХНОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Исследовательскую деятельность** следует рассматривать как особый вид интеллектуально-творческой деятельности.

**Выделяются следующие этапы становления исследовательской деятельности:**

- **ориентировка** (выделение предметной области осуществления исследования);
- **проблематизация** (определение способов и средств проведения исследования);
- **планирование** (формулировка последовательных задач исследования, распределение последовательности действий для осуществления исследовательского поиска);

- **эмпирия** (сбор эмпирического материала, постановка и проведение исследования, первичная систематизация полученных данных);
- **анализ** (обобщение, сравнение, анализ, интерпретация данных);
- **рефлексия** (соотнесение собственных выводов с полученными выводами, с процессом проведения исследования, с существующими ранее знаниями и данными).

Для осуществления исследовательской деятельности рекомендуется следующий алгоритм действий:

**1. Выявление проблемы**, которую можно исследовать и которую хотелось бы разрешить. Главное качество любого исследователя — уметь отыскать что-то необычное в обычном, увидеть сложности и противоречия там, где другим все кажется привычным, ясным и простым. Настоящему исследователю надо уметь задавать себе вопросы и находить неожиданное, удивительное в самом простом и привычном.

**2. Выбор темы исследования.** Выбирая тему, следует иметь в виду, что можно провести исследование, а можно заняться проектированием. Принципиальное отличие исследования от проектирования состоит в том, что исследование — процесс бескорыстного поиска неизвестного, новых знаний, а проект — это всегда решение какой-то практической задачи

**3. Определение цели исследования** (нахождение ответа на вопрос о том, зачем проводится исследование). Примерные формулировки целей исследования обычно начинаются со слов «выявить», «изучить», «определить». Примерные формулировки целей проектов обычно начинаются словами «разработать», «создать», «выполнить».

**4. Определение задач исследования** (основных шагов направления исследования).

**5. Выдвижение гипотезы** (предположения, догадки, недоказанной логически и не подтвержденной опытом).

**6. Составление предварительного плана исследования.** Для того чтобы составить план исследования, надо ответить на вопрос «Как мы можем узнать что-то новое о том, что исследуем?».

**7. Провести эксперимент** (опыт), наблюдение, проверить гипотезы, сделать выводы.

**8. Указать возможные пути дальнейшего изучения проблемы.** Для настоящего творца завершение одной работы — это не просто окончание исследования, это начало работы следующей

**Видеть проблемы** — интегративное свойство мышления, которое развивается в течение длительного времени в разных видах деятельности. **Проблема** — это затруднение, неопределенность, чтобы устранить ее, требуется исследование всего, что связано с данной проблемной ситуацией. Не стоит требовать от ребенка ясного осознания и формулирования проблемы, достаточно ее общей, приблизительной характеристики.

**Выдвигать гипотезы, строить предположения.** Выдвижение гипотез, предположений и нетрадиционных (провокационных) идей — важные мыслительные навыки, обеспечивающие исследовательский поиск. Гипотезы возникают как возможные варианты решения проблемы и подвергаются проверке в ходе исследования.

**Проблемная ситуация, включает в себя три основных компонента:**

- неизвестное, раскрываемое в проблемной ситуации (новое знание или способ деятельности, которые ребенок должен усвоить, разрешая противоречие); ценность противоречия в познании в том, что оно, воздействуя на эмоции, пробуждает потребность в познании нового, а эмоция, возникшая в результате столкновения с противоречием, включает в работу мысль;
- познавательную деятельность ребенка;
- возможности ребенка анализировать условия поставленного задания и усваивать новые знания, так как ни слишком трудное, ни слишком легкое задания не способствуют возникновению проблемной ситуации (степень трудности задания должна быть такова, чтобы с помощью усвоенных знаний и способов действия дети не могли его выполнить, но этих знаний должно быть достаточно для самостоятельного анализа (понимания) содержания и условий выполнения поставленного задания).

**Чтобы дети занимались исследовательской деятельностью, педагогу необходимо:**

- использовать различные приемы воздействия на эмоционально-волевую сферу дошкольника (заботясь о том, чтобы в процессе познания нового материала он испытывал чувство радости, удовольствия, удовлетворения);
- создавать проблемные ситуации, вызывающие у детей удивление, недоумение, восхищение;

- четко формулировать проблемы, обнажая противоречия в сознании ребенка; учить видеть и формулировать проблемы, развивая проблемное видение;
- выдвигать гипотезы и обучать этому умению детей, принимая любые их предложения;
- развивать способность к прогнозированию и предвосхищению решений;
- обучать детей обобщенным приемам умственной деятельности — умению выделять главное, сравнивать, делать выводы, классифицировать, знакомить с различными научными методами исследования;
- создавать атмосферу свободного обсуждения, побуждать детей к диалогу, сотрудничеству;
- побуждать к самостоятельной постановке вопросов, обнаружению противоречий;
- подводить детей к самостоятельным выводам и обобщениям, поощрять оригинальные решения, умение делать выбор;
- знакомить с жизнью и деятельностью выдающихся ученых, с историей великих открытий.

**Педагогу, организуя исследовательскую деятельность детей, необходимо:**

- избегать отрицательной оценки детских идей;
- проявлять искренний интерес к любой деятельности ребенка, уметь видеть за его ошибками работу мысли, поиск собственного решения;
- восстанавливать веру ребенка в собственные силы, настойчивость в выполнении задания, доведении исследования до конца;
- подводить итоги исследования (при условии, что дети сами называют проблему, вспоминают все предложенные гипотезы, ход проверки каждой, оценивают свою работу).

Для осуществления процесса исследования важно оптимальное разделение детского коллектива на малые группы (по три-четыре человека). Работа в таком небольшом коллективе способствует развитию самостоятельности, умения предлагать и формулировать варианты решения задачи, доказывать свою точку зрения.

**Структура занятия-исследования включает:**

- постановка исследовательской задачи в виде того или иного варианта проблемной ситуации;
- тренинг внимания, памяти, логики мышления (может быть организован до занятия);
- уточнение правил безопасности жизнедеятельности в ходе осуществления экспериментирования;
- уточнение плана исследования;
- выбор оборудования, самостоятельное его размещение детьми в зоне исследования;
- распределение детей на подгруппы, выбор ведущих, капитанов (лидеров группы), помогающих организовать сверстников, комментирующих ход и результаты совместной деятельности детей в группе;
- анализ и обобщение полученных детьми результатов.

## **ТЕХНОЛОГИЯ МОДУЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Зарождение модульного обучения относится к началу 70-х годов XX века. Модульное обучение возникло как альтернатива традиционному обучению, интегрируя в себе все то прогрессивное, что накоплено в педагогической теории и практике нашего времени.

Сущность модульного обучения состоит в том, что ученик полностью самостоятельно (или с определенной дозой помощи) достигает конкретных целей учения в процессе работы с модулем.

В современной педагогике эта технология определяется как организация учебного процесса, при котором учебная информация разделяется на модули.

**Модуль** – самостоятельная учебная единица знаний, объединенных определенной целью, методическим руководством освоения этого модуля и контролем за его освоением.

**Образовательный модуль:**

- Законченный блок информации
- Целевая программа действий
- Рекомендации (советы) педагога по освоению модуля

Совокупность нескольких модулей позволяет раскрывать содержание образовательной программы.

Модульная технология применима только для тех дополнительных образовательных программ, которые построены по модульному принципу, где все содержание программы разделено на учебные модули.

Педагог разрабатывает программу, которая состоит из комплекса модулей и последовательно усложняющихся дидактических задач, обеспечивая при этом входной и промежуточный контроль, позволяющий ученику вместе с учителем осуществлять управление обучением.

Представленные лично ориентированные технологии обучения позволяют максимально адаптировать учебный процесс к возможностям и потребностям воспитанников.

Модули позволяют индивидуализировать работу с отдельными учащимися, дозировать индивидуальную помощь, изменить формы общения педагога и воспитанника.

**Модульная технология обучения** – модель совместной деятельности педагога и воспитанника по планированию, организации и проведению учебного процесса с обеспечением для них комфортных условий.

Модульное обучение преобразует образовательный так, что воспитанник самостоятельно (полностью или частично) обучается по индивидуальной программе, обеспечивает индивидуализацию обучения:

- по содержанию обучения (каждый выбирает наиболее понравившийся ему модуль);
- по темпу освоения (36 ч на каждый модуль, но может освоить раньше);
- по уровню самостоятельности (например, владеет техникой и осваивает полностью самостоятельно, не прибегая к помощи педагога)

**Цель модульного обучения (модульной технологии)** заключается в развитии самостоятельности воспитанников, ориентирована на раскрытие творческого потенциала каждого учащегося, его дарований.

Самостоятельная познавательная деятельность воспитанников может быть организована только при условии создания благоприятного эмоционального фона, что возможно благодаря изменениям в оценочной деятельности педагога, введению самоконтроля и самооценки, согласуемой с педагогом.

Новый способ организации учебного процесса потребует изменения поведенческого стиля педагога, выполнения им мало освоенных функций *мотиватора* в учебном труде, *координатора* учебных действий воспитанников.

## ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В современной образовательной практике большое распространение получили игровые технологии обучения (А.А. Вербицкий, Н.В. Борисова и др.), которые характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения.

**Игровые педагогические технологии** - это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Применяются игры познавательные, занимательные, театрализованные, игровые, имитационные, компьютерные, игровое проектирование, индивидуальный тренинг, решение практических ситуаций и задач. Выбор каждой игры определяется ее возможностями, соотношением с особенностями дидактической задачи.

### Классификация игр

1) По игровой методике:	предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;
2) По характеру педагогического процесса:	обучающие, познавательные, репродуктивные, коммуникативные, тренинговые, воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирующие, развивающие, творческие, обобщающие;
3) По области деятельности:	интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые;

4) По игровой среде:	без предметов, с предметами, компьютерные, технические, настольные, телевизионные, со средствами передвижения, комнатные, ТОО на местности.
----------------------	---

**Игровая технология** обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении. В процессе игры, вследствие гибкости игровой технологии, воспитанник сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет свою индивидуальность. Идея вариативности, свободы выбора заданий и организационных форм деятельности – одна из ведущих идей современной педагогики – получает в игровой технологии возможности для своей реализации. **Особенностью игровой технологии является** то, что ее разработка и применение требуют высочайшей творческой активности педагога и воспитанников. Активность педагога проявляется также в том, что он хорошо знает психологические и личностные особенности своих учащихся и на этом основании вносит индивидуальные коррективы в ход технологических процессов.

**Технология проведения занятия-игры состоит из следующих этапов:**

- Этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах консультации);
- Этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза);
- Этап анализа и обсуждения результатов деятельности (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет воспитанникам получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между её участниками и педагогом, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение её участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ребенка в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах - реальном и условном (игровом).

Поскольку игра представляет из себя «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического, коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Игра является средством развития умений и навыков коллективной мыследеятельности (умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать в дискуссии свою точку зрения и опровергать другие и т. д.). Одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

### **Значение игровых форм и методов обучения**

Ролевые, имитационные игры и другие игровые формы и методы обучения обеспечивают достижение ряда важнейших **образовательных целей:**

- 1) стимулирование мотивации и интереса к обучению;
- 2) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме;
- 3) развитие навыков критического мышления и анализа, принятия решений, взаимодействия, коммуникации;

С помощью игры можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий воспитанников, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счет разветвленной системы

оценивания деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности учащихся.

Коллективная форма работы - одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5-6 человек. Второе преимущество игр в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество детей. До минимума сводится роль и участие педагога в игре.

Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

Различные игры применимы и в качестве зачетных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность педагогу без излишней нервозности проверить усвоение темы, выявить проблемы в знаниях воспитанников в овладении ими практическими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и, используя схему данной игры, дети могут составить свои варианты её проведения.

Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их действовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

При конструировании игры необходимо также четко продумать её адаптацию к конкретным участникам и условиям.

Методическое оснащение игры представляет собой совокупность всех необходимых материалов:

1. *Структурные схемы*: цели - задачи - содержание (предметная сфера) - этапы.
2. *Сценарий* - в виде «генерирования событий» - для определения динамики развития игрового действия, введения неожиданных ситуаций в ход игры.
3. Предметная сфера - важнейший элемент игры. Это могут быть: 1) сведения из различных учебных предметов; 2) факты из реального личного опыта 3) сам процесс составления проекта и прогнозирование развития проблемных ситуаций, обсуждаемых в ходе игры.
4. Комплект ролей - описание функциональных прав и обязанностей (например, «защитник» - оппонент»; «негативист» - «позитивист»; «философ» - «историк» - «политик» и др.), а также подробное описание требований к каждой роли.
5. Правила игры - нормы поведения для всех её участников, прописывающие ограничения (например, регламент), функции ведущего и участников, способы их взаимодействия, способы подведения итогов и оценивания и др.
6. Методологическое обеспечение игры - те материалы, которые позволяют на практике реализовать поставленные цели: 1) конкретные рекомендации по проведению отдельных этапов; 2) описание методик оценивания результатов игры и др.
7. Система критериев оценивания: 1) уровень общительности; 2) культура диалога, развитие коммуникативных умений; 3) широта кругозора; 4) умение работать в группе; 5) проявление личностных свойств и т. д.

## ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Новые информационные технологии в настоящее время становятся все более популярными в обучении. Они развивают идеи программированного обучения, открывают новые, еще не исследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций.

**Компьютерные технологии** - это процессы подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

### Приоритеты целей:

- формирование умений работать с информацией;
- развитие коммуникативных способностей;
- подготовка личности «информационного общества»;
- формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

### Концептуальные положения:

- обучение - это общение ребенка с компьютером;
- принцип адаптивности: приспособление компьютера к индивидуальным особенностям ребенка;



- диалоговый характер обучения;
- управляемость: в любой момент возможна коррекция учителем процесса обучения;
- оптимальное сочетание индивидуальной и групповой работы;
- поддержка у ученика состояния психологического комфорта;
- неограниченное обучение: содержание, его интерпретации и приложения как угодно велики.

#### **Особенности методики:**

Компьютерные средства обучения называют интерактивными, они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик компьютерного обучения.

В функции учителя он представляет:

- источник учебной информации;
- наглядное пособие;
- индивидуальное информационное пространство;
- тренажер;
- средство диагностики и контроля.

В функции рабочего инструмента компьютер выступает:

- как средство подготовки текстов, их хранение;
- текстовый редактор;
- средство моделирования.

Функцию объекта обучения компьютер выполняет:

- при программировании;
- при создании программных продуктов;
- при применении различных информационных сред.

Работа учителя в компьютерной технологии включает следующие функции:

- организация учебного процесса на уровне детского объединения в целом;
- организация координации и активизации в детском объединении;
- индивидуальное наблюдение за воспитанником, оказание индивидуальной помощи;
- подготовка компонентов информационной среды, связь их с предметным содержанием определенной дополнительной образовательной программы.

Информатизация обучения требует от учителей компьютерной грамотности, которую можно рассматривать как особую часть содержания компьютерной технологии.

На основании вышеизложенных функций компьютерной технологии можно выделить, как минимум, три подхода к применению компьютеров в обучении, которые широко применяются сегодня. Речь идет о компьютере как хранилище (и источнике) информации, о компьютере как развивающей среде, о компьютере как обучающем устройстве.

### **Три метафоры «компьютерного обучения»**

#### **1. Компьютер как источник информации**

«Компьютер содержит (или может содержать) весь мыслимый материал, необходимый для обучения».

Сегодня в электронных библиотеках собраны классические издания и книжные новинки. Все учебные материалы готовятся на машинных носителях информации и также потенциально доступны через Интернет. Созданы первые массовые версии учебно-методических комплектов, а энтузиасты этого подхода утверждают, что в недалеком будущем традиционный учебник будет вытеснен электронными текстами.

Этому представлению соответствует *метафора* компьютера:

- как книги с картинками;
- как всемирной энциклопедии, в которой содержится вся информация, накопленная человечеством;
- как исчерпывающего собрания всех значимых для человека текстов.

Можно добавить, что компьютер - это такая книга, где читателю доступен нелинейный просмотр текста (гипертекст), а картинки на страницах включают статические изображения, видеофрагменты, аудиозаписи, мультипликацию, действующие модели систем, процессов, явлений.

Метафора книги предполагает, что обучаемый знакомится с тем, что его в данный момент интересует, свободно перемещаясь по материалу, чтобы найти искомое. Применительно к

электронным учебным материалам это означает, что контроль за последовательностью подачи материала целиком принадлежит обучаемому.

Среди достоинств этого подхода - сравнительная простота организации материала (нет необходимости разрабатывать «управляющую часть»). Обучаемый не ограничен логикой учебной программы и может по своему усмотрению использовать любые части предложенного ему материала. Недостатки этого подхода продолжают его достоинства: трудно «организовать» обучаемого, побудить его систематически знакомиться с материалом, нет возможности контролировать его действия, предоставлять адекватную обратную связь.

## **2. Компьютер как развивающая среда**

В основе этого подхода лежит желание видеть в компьютере игровую среду, поддерживающую структуру, куда обучающиеся приходят со своими задачами, где они могут пробовать и ошибаться, приобретая личный опыт работы с предметом.

Этому подходу соответствует *метафора* компьютера:

- как игры,
- как игрового поля,
- как среды для свободного экспериментирования,
- как игрового пространства.

Традиционные игры - это культурные инструменты, с помощью которых человек осваивает те или иные стороны окружающей его действительности. Метафора-игра означает, что обучаемый может свободно манипулировать с объектами компьютерной среды. Создать обучающую среду - значит создать своеобразное игровое пространство, в котором могут и должны использоваться догадка, интуиция, критическое мышление. Все эти способности развиваются и тренируются на материале и в связи с задачами, решаемыми в учебном процессе. Разработчики электронных учебных материалов используют метафору-игру при создании компьютерных моделей, тренажеров и других средств, позволяющих ученику опробовать различные способы работы, самостоятельно структурировать разветвленные системы действий, экспериментировать в новой для себя обстановке.

Главное достоинство такого подхода - возможность реализовать конструктивистскую модель обучения. Эта модель предполагает, что обучаемый строит структуры своих действий в процессе самостоятельного активного поиска и сопутствующих упражнений, реализуемых в пространстве возможных действий. Это единственный способ обучить решению нестандартных задач, стимулировать поиск нестандартных ходов (комбинации действий).

К недостаткам данного подхода относят сложность создания соответствующих компьютерных сред, медленное начальное освоение базовых действий, трудности контроля поисковой работы учащихся в учебной компьютерной среде.

## **3. Компьютер как обучающее устройство**

Третий подход к созданию электронных учебных материалов берет свое начало в программированном обучении. Исходная посылка рассматриваемого подхода такова: «Можно создать компьютерную программу, которая будет эффективно вести ученика по учебному материалу, учитывая его индивидуальные особенности».

Этому подходу соответствует *метафора* компьютера:

- как контролера,
- как регулировщика движения по учебному материалу.

Компьютер направляет ученика по учебному материалу подобно тому, как регулировщик уличного движения направляет движение транспорта по улицам города. В основе указанного подхода лежит представление о возможности разбить учебный материал на порции, которые можно предъявлять в различной последовательности. Эти порции следует снабдить инструкциями (обучающей программой), которая направит обучаемого к той или иной порции в зависимости от ответов обучаемого. Данный подход в определенной степени воспроизводит работу учителя.

Одно из наиболее распространенных воплощений метафоры компьютер-регулировщик - отработка навыков, контролируемое выполнение упражнений. Другое воплощение этой метафоры - традиционная обучающая программа. Такая программа обычно начинается с рассказа о содержании занятия и об ожидаемых результатах обучения. Оно предлагает порции учебного материала, демонстрации и иллюстрации, вопросы и задания, подсказки, указания об успехах и ошибках обучаемого. В ней используются различные формы предъявления учебного материала в

зависимости от индивидуальных особенностей ученика. Традиционные обучающие программы успешно применяют для обучения фактическому материалу или правилам работы.

Достоинство данного подхода в том, что действия обучаемого находятся под постоянным контролем. Компьютер в состоянии учитывать все операции, которые выполняются над учебным материалом. Он может разнообразить подачу учебного материала с учетом предыдущих действий обучаемого. Здесь от обучаемого требуются минимальные навыки самостоятельной работы. С другой стороны, ограничение самостоятельности обучаемых, «программирование» их как роботов - главная слабая сторона этого подхода.

Таким образом, каждый из трех подходов специфичен по своему целевому компоненту, а, значит, по способу и уровню контроля за действиями обучаемого. Критерии для выбора той или иной метафоры определяются:

- а) уровнем исходной подготовки учащихся;
- б) содержанием обучения, осваиваемыми видами и способами действий.

Вполне очевидно, что рассматриваемые метафоры представляют собой предельные случаи. Однако мир един. Подобно тому, как хорошая современная энциклопедия содержит элементы, присущие и обучающей программе, и компьютерной игре, хорошая обучающая программа, как правило, включает в себя составляющие, представляемые другими метафорами.

## **ТЕХНОЛОГИЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (КТД)**

Основные трудности заключаются в определении понятия «коллективно-творческое дело». Обратимся к наследию Игоря Петровича Иванова. Он писал: «Коллективно-творческое дело - это совместная забота старших и младших об улучшении окружающей жизни, имеющая практический результат». Именно поэтому методика коллективной творческой деятельности является основой детских общественных объединений, так как представляет особый творческий и организационно-содержательный алгоритм, названный автором «Педагогикой общей заботы». Методика КТД характеризуется следующим социально-педагогическими составляющими: стратегией «общей заботы об окружающем мире», тактикой «воспитательных отношений и содружества старших и младших в совместной творческой деятельности», технологией «коллективно-организаторской деятельности».

### **Организация коллективно-творческого дела**

Обычно понятие «коллективно-творческое дело» рассматривают в контексте педагогики общей заботы (коммунарской педагогики). В педагогике общей заботы КТД - организационная форма, отражающая направленность деятельности - на пользу, радость людям. К сожалению, на практике эта направленность КТД или исчезает, или же заменяется другими устремленностями: на общение, на познавательную активность. Большие затруднения вызывают у организаторов КТД сам процесс диалога с участниками коллективно-творческого дела. КТД - это дела не только для детей и не только с позиции их воспитания, это дела и цели самих детей, направленные на объединение коллективных усилий в совместном творчестве.

### **Результат коллективно-творческого дела**

Результатом КТД является позитивная активность участников. Причем не зрительская, а деятельностная, сопровождающаяся в той или иной мере чувством коллективного авторства (не «нам сделали, устроили, провели», а «мы провели, решили, сделали»), связанная с пониманием и необходимостью позитивных изменений воспитанников детских объединений.

### **Структура коллективно-творческого дела**

- совместное решение о проведении дела;
- коллективное планирование;
- коллективная подготовка;
- проведение КТД;
- коллективный анализ;
- решение о последствии.

К сожалению, первый этап «совместное решение» встречается редко в практической деятельности. Содержание КТД чаще задается извне в виде поручений, либо «совместность» сводится к реакции участников на предложения организаторов КТД.

Для того чтобы этого не происходило, можно использовать различные приемы диалога с участниками, связанные с выяснением их позиции по отношению к содержанию и форме КТД.

Последний этап - «решение о последствии» не всегда является обязательным потому, что это не самостоятельный этап, а часть разговора, обсуждение по итогам дела. Так, например, результатом успешного КТД может быть решение и о непродолжении идей дела.

В этом случае возможна следующая структура КТД: коллективное планирование, подготовка, проведение, коллективный анализ. Ее суть в следующем: после принятия решения о проведении коллективного дела первичный коллектив делится на группы (команды, звенья, бригады). Группы вырабатывают предложения по организации дела и выдвигают своих представителей во временную группу организаторов («Совет дела»). Совет дела разрабатывает на основе предложений групп проект КТД, дает задания группам по подготовке, помогает группам и координирует их усилия. Проведение коллективно-творческого дела опять-таки в той или иной мере опирается на активность (выступления, действия) групп, подключая для активизации участников следующие методы: соревнование, поручение, игру, импровизацию. После окончания КТД проводится совместный анализ, организованный так, чтобы все участники дела могли выразить свое отношение, свое мнение, чувства по поводу прошедшего события, стимулировать дальнейшую деятельность общественного объединения.

#### **Схема коллективно-творческого дела**

**Схематично ход КТД в деятельности детских объединений можно представить следующим образом:**

планирование → подготовка → проведение → анализ → последствие, связанное с изменением внутри и вне детских объединений.

Технологичность КТД объясняется обеспеченностью цепочки коллективного творческого дела мощными социально-педагогическими методами, характер которых предполагает взаимодействие: обсуждение проблем, импровизация. Но в КТД работают и другие механизмы, и прежде всего включение участников в полную структуру деятельности (от решения до анализа), порождающие чрезвычайно значимое для подростка чувства коллективного и индивидуального авторства.

Также в практике детских объединений используются несколько типов КТД, в результате которых происходит развитие общественно-значимых и личностных качеств воспитанников детских объединений. **Отличия методик организации общественно-значимого дела от лично-ориентированного представлены в таблице № 1.**

<i>№ п/п</i>	<i>Этапы проведения</i>	<i>Общественно-значимые КТД</i>	<i>Личностно-ориентированные КТД</i>
1	Коллективное целеполагание	Социальные основания выбора дела	Дело как потенциал личностного развития
2	Коллективное планирование	Акцент на групповой работе, обеспечение групповой динамики	Акцент на индивидуальные цели и задачи
3	Коллективная подготовка	Акцент на конструктивность групповой работы	Акцент на добровольность, инициативу каждого
4	Проведение коллективно-творческого дела	Участие групп, команд в общем действии как реализация умений, навыков взаимодействия, определяющих успех общего дела	Возможности для проявления личностных качеств участников, структура дела учитывает значимость самоопределения каждого в отношении ролей, поручений
5	Коллективный анализ	Основные вопросы обсуждения акцентируют значимость дела для понимания, проявления, развития себя как индивидуальности	Вопросы для обсуждения: «Как мы организовали дело? Как мы достигли успеха? Что нам помогло? Каков вклад каждого в общее дело?»
6	Последствие	Проекты, программы социальной направленности	Реализация индивидуальных инициатив, проектов

#### **Советы организаторам КТД**

- проанализируйте ситуацию, которая сложилась в детском объединении на данный момент на уровнях: отношений, деятельности, направленности интересов участников;
- соберите группу ребят - активных участников, которые могут помочь в решении целого ряда важных вопросов: выбора коллектива участников, необходимости приглашения кого-либо,

оформления места проведения;

- спланируйте подготовительный, основной, итоговой этапы работы;
- подумайте, как изменится отношение детей и подростков к общественной деятельности после проведенного коллективно-творческого дела.

**Содержание КТД предполагает реализацию одного или нескольких положений в ходе использования их в общественной практике:**

- создание условий для творческого развития личности ребенка;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение детей и подростков к общечеловеческим ценностям;
- создание условий для личностного и профессионального самоопределения;
- профилактика асоциального поведения.

## **ТЕХНОЛОГИЯ КОЛЛЕКТИВНОГО ВЗАИМООБУЧЕНИЯ (КСО)**

К популярным личностно ориентированным технологиям обучения относится технология коллективного взаимообучения А. Г. Ривина и его учеников. Методики А. Г. Ривина имеют различные названия: «организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективное взаимообучение», «коллективный способ обучения (КСО)», «работа учащихся в парах сменного состава».

«Работа в парах сменного состава» по определенным правилам позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

**Можно выделить следующие основные преимущества КСО:**

- в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мышления и понимания;
- в процессе речи развиваются навыки мыслительности, включается работа памяти, идет мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знаний;
- каждый чувствует себя раскованно, работает в индивидуальном темпе;
- повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;
- отпадает необходимость в сдерживании темпа продвижения одних и в понукании других учащихся, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе;
- формируется адекватная самооценка личностью своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;
- обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение.

**Парную работу можно использовать в трех видах:**

– **статическая пара**, которая объединяет по желанию двух учеников, меняющихся ролями («учитель» – «ученик»); так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимного расположения;

– **динамическая пара**: четверо учащихся готовят одно задание, но имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля ученик обсуждает задание трижды (с каждым партнером), причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и т. п., т. е. включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарища;

– **вариационная пара**, в которой каждый член группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

*Современная психология утверждает: эффективность произвольной памяти старшего школьника может быть оценена такими критериями: 10 % – читает глазами, 26 % – слышит, 30 % – видит, 50 % – видит и слышит, 70 % – обсуждает, 80 % – опирается на опыт, 90 % – говорит и делает совместно, 95 % – обучает других.*

## **ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Метод проектов возник в начале XX века. Считается, что проектная деятельность берет свое начало в трудах американского ученого **Джона Дьюи**. Именно этот американский ученый

сто лет назад предложил вести обучение через целесообразную деятельность ученика, с учетом его личных интересов и целей.

Для того чтобы ученик воспринимал знания как действительно нужные, ему необходимо поставить перед собой и решить значимую для него проблему, взятую из жизни, применить для ее решения определенные знания и умения, в том числе и новые, которые еще предстоит приобрести и получить в итоге реальный, осязаемый результат.

"Представьте себе девушку, которая сшила себе платье. Если она вложила душу в свою работу, работала охотно, с любовью, самостоятельно сделала выкройку и придумала фасон платья, самостоятельно его сшила, то это и есть образец типичного проекта, в самом педагогическом смысле этого слова". Так писал в 1918г. один из основоположников "метода проектов", профессор педагогики **Уильям Херд Килпатрик**.

Таким образом, в основу метода проектов была положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который достигается благодаря решению той или иной практически или теоретически значимой для ученика проблемы. **Внешний результат** можно будет увидеть, осмыслить, применить на практике. **Внутренний результат** - опыт деятельности - станет бесценным достоянием учащегося, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

**Метод проектов и обучение** в сотрудничестве находят все большее распространение в системах образования разных стран мира. Причин тому несколько, и корни их лежат не только в сфере собственно педагогики, но, главным образом, в сфере социальной:

необходимость не столько передавать ученикам сумму тех или иных знаний, сколько научить приобретать эти знания самостоятельно, уметь пользоваться приобретенными знаниями для решения новых познавательных и практических задач;

актуальность приобретения коммуникативных навыков и умений, т.е. умение работать в разнообразных группах, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и пр.);

актуальность широких человеческих контактов, знакомство с разными культурами, разными точками зрения на одну проблему;

значимость для развития умения пользоваться методами исследования: собирать необходимую информацию, факты, уметь их анализировать с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения.

Если выпускник школы приобретает указанные «выше навыки и умения, он оказывается более приспособленным к жизни, умеющим адаптироваться к изменяющимся условиям, ориентироваться в разнообразных ситуациях, работать в различных коллективах.

**Метод проектов** - совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов.

**Метод проектов** - педагогическая технология, интегрирующая в себе исследовательские, поисковые, проблемные методы, творческие по своей сути.

**Цель проектного обучения** – обеспечить учащимся возможность и необходимость самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели:

- знания из разных областей;
- способность прогнозировать результаты и возможные последствия;
- умение устанавливать причинно-следственные связи

**В основе метода проектов** лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно

конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся — индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с групповым подходом к обучению.

**Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы.** В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Этот результат можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности.

**Учебный проект или исследование**, с точки зрения педагога, — это интегративное дидактическое средство развития, обучения и воспитания, которое позволяет вырабатывать и развивать специфические умения и навыки проектирования и исследования у обучающихся, а именно учить:

- **проблематизации** (рассмотрению проблемного поля и выделению подпроблем, формулированию ведущей проблемы и постановке задач, вытекающих из этой проблемы);
- **целеполаганию** и планированию содержательной деятельности ученика;
- **самоанализу и рефлексии** (результативности и успешности решения проблемы проекта);
- **представлению результатов** своей деятельности и хода работы;
- **презентации** в различных формах, с использованием специально подготовленного продукта проектирования (макета, плаката, компьютерной презентации, чертежей, моделей, театрализации, видео, аудио и сценических представлений и др.);
- **поиску и отбору актуальной информации** и усвоению необходимого знания;
- **практическому применению предметных знаний** в различных, в том числе и нестандартных, ситуациях;
- **выбору**, освоению и использованию подходящей **технологии** изготовления продукта проектирования;
- **проведению исследования** (анализу, синтезу, выдвижению гипотезы, детализации и обобщению).

**Учебный проект или исследование с точки зрения обучающегося** — это возможность максимального раскрытия своего творческого потенциала. Эта деятельность позволит проявить себя индивидуально или в группе, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу, показать публично достигнутый результат. Это деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной зачастую самими учащимися в виде задачи, когда результат этой деятельности — найденный способ решения проблемы — носит практический характер, имеет важное прикладное значение и, что весьма важно, интересен и значим для самих открывателей.

В педагогической практике под проектом чаще всего понимается учебный замысел, направленный на появление конкретного продукта, а под учебным проектированием — деятельность по реализации замысла.

#### **Основные требования к учебному проекту**

1. Работа над проектом всегда направлена на разрешение конкретной, причем социально-значимой проблемы исследовательской, информационной, практической. В идеальном случае проблема ставится перед проектной группой внешним заказчиком.
2. Планирование действий по разрешению проблемы всегда начинается с определения вида продукта и формы презентации. Наиболее важной частью плана является пооперационная разработка проекта, в которой приводится перечень конкретных действий с указанием результатов, сроков и ответственных. Однако, некоторые проекты (творческие, ролевые) не могут быть сразу четко спланированы от начала до конца.
3. Исследовательская работа учащихся — обязательное условие каждого проекта. Отличительная черта проектной деятельности — поиск информации, которая затем обрабатывается, осмысливается и представляется участниками проектной группы.
4. Результатом работы над проектом, его выходом, является продукт, который создается участниками проектной группы в ходе решения поставленной проблемы.
5. Представление заказчику и (или) общественности готового продукта с обоснованием, что это — наиболее эффективное средство решения поставленной проблемы. Иными словами, осуществление проекта требует на завершающем этапе презентации продукта и защиты самого проекта.

**Таким образом, проект — это "пять П":**

- проблема
- проектирование (планирование)
- поиск информации
- продукт
- презентация

Шестое "П" проекта — это его портфолио, т. е. папка, в которой собраны все рабочие материалы, в том числе черновики (варианты проектных идей), индивидуальные и групповые задания, рефлексивные заметки, сценарии, планы, отчеты и др.

### **Непременным условием проектной деятельности являются:**

- наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности;
- этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта);
- реализация проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности.

Способность проектировать существенно расширяет субъективные возможности учащихся, изменяет взгляд учащегося на себя, на собственные возможности.

В этом заключается **основная суть проектной деятельности, как образовательной технологии**: осваивая способы проектирования, обучаясь проектированию, как виду жизнедеятельности, даже через простые учебные образцы и формы, учащийся становится ответственным.

Помимо этого развиваются следующие компетентности:

- умение работать с информацией;
- умение размышлять, делать выводы;
- умение принимать решения;
- умение работать в команде и др.

Они развиваются без дополнительного стимула. Учащиеся могут выполнить определенное задание, только имея знания в определенной сфере, и они начинают активно работать над развитием своих компетентностей, сами того не замечая.

## **КЕЙС - ТЕХНОЛОГИЯ**

Проблема усвоения знаний давно не дает покоя учителям. Практически любое действие человека в жизни, не только учеба, связана с необходимостью усвоения и переработки тех или иных знаний, той или иной информации. Научить учиться, а именно усваивать и должным образом перерабатывать информацию – главный тезис деятельностного подхода к обучению.

Одной из новых форм эффективных технологий обучения является проблемно-ситуативное обучение с использованием кейсов. Внедрение учебных кейсов в практику российского образования в настоящее время является весьма актуальной задачей.

**Кейс** представляет собой описание конкретной реальной ситуации, подготовленное по определенному формату и предназначенное для обучения учащихся анализу разных видов информации, ее обобщению, навыкам формулирования проблемы и выработки возможных вариантов ее решения в соответствии с установленными критериями. Кейсовая технология (метод) обучения – это обучение действием.

**Суть кейс–метода** состоит в том, что усвоение знаний и формирование умений есть результат активной самостоятельной деятельности учащихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

Термин «кейс-метод», «кейс-технология» в переводе с английского как понятие «case» означает:

1 - описание конкретной практической ситуации, методический прием обучения по принципу «от типичных ситуаций, примеров – к правилу, а не наоборот», предполагает активный метод обучения, основанный на рассмотрении конкретных (реальных) ситуаций из практики будущей деятельности обучающихся, т.е. использование методики ситуационного обучения «case – study»;

2 – набор специально разработанных учебно-методических материалов на различных носителях (печатных, аудио-, видео- и электронные материалы), выдаваемых учащимся (студентам) для самостоятельной работы.

Преимуществом кейсов является возможность оптимально сочетать теорию и практику, что представляется достаточно важным при подготовке специалиста. Метод кейсов способствует развитию умения анализировать ситуации, оценивать альтернативы, выбирать оптимальный вариант и планировать его осуществление. И если в течение учебного цикла такой подход применяется многократно, то у обучающегося вырабатывается устойчивый навык решения практических задач.



**Чем отличается кейс от проблемной ситуации?** Кейс не предлагает обучающимся проблему в открытом виде, а участникам образовательного процесса предстоит вычлнить ее из той информации, которая содержится в описании кейса.

Технология работы с кейсом в учебном процессе сравнительно проста и включает в себя следующие этапы:

-индивидуальная самостоятельная работы обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);

-работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;

-презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).

**Кейс – стадии:**

1 шаг: Сформулируйте одну конкретную проблему и запишите ее.

2 шаг: Выявите и запишите основные причины ее возникновения (причины формулируются со слов «не» и «нет»).

1 и 2 шаг представляют ситуацию «минус». Далее ее надо перевести в ситуацию «плюс».

3 шаг: Проблема переформулируется в цель.

4 шаг: Причины становятся задачами.

5 шаг: Для каждой задачи определяется комплекс мероприятий – шагов по ее решению, для каждого шага назначаются ответственные, которые подбирают команду для реализации мероприятий.

6 шаг: Ответственные определяют необходимые материальные ресурсы и время для выполнения мероприятия

7 шаг: Для каждого блока задач определяется конкретный продукт и критерии эффективности решения задачи.

**Распределения функций между учащимися и преподавателем:**

Фаза работы	Действия преподавателя	Действия учащегося
До занятия	1. Подбирает кейс 2. Определяет основные и вспомогательные материалы для подготовки учащихся 3. Разрабатывает сценарий занятия	1.Получает кейс и список рекомендованной литературы 2.Индивидуально готовится к занятию
Во время занятия	1. Организует предварительное обсуждение кейса 2. Делит группу на подгруппы 3. Руководит обсуждением кейса в подгруппах, обеспечивает учащихся дополнительными сведениями	1. Задает вопросы, углубляющие понимание кейса и проблемы 2. Разрабатывает варианты решений, принимает во внимание мнения других 3. Принимает или участвует в принятии решений
После занятия	1. Оценивает работу учащихся 2. Оценивает принятые решения и поставленные вопросы	Составляет письменный отчет о занятии по заданной форме

**Обычно кейсы готовятся в пакете, включающем в себя:**

1. *вводный кейс* (сведения о наличии проблемы, ситуации, явления; описание границ рассматриваемого явления);

2. *информационный кейс* (объем знаний по какой-либо теме (проблеме), изложенный с той или иной степенью детальности);

3. *стратегический кейс* (развитие умения анализировать среду в условиях неопределенности и решать комплексные проблемы со скрытыми детерминантами);

4. *исследовательский кейс* (аналогичен групповым или индивидуальным проектам — результаты анализа некоторой ситуации представляются в форме изложения);

5. *тренинговый кейс* (направлен на упрочение и более полное освоение уже использованных ранее инструментов и навыков - логических и т.п.).

На своих уроках кейс-технологии мы применяем при изучении новых тем, на повторительно-обобщающих уроках. Например, урок в 11 классе по теме «**Окислительно-восстановительные реакции**».

*Образовательные цели урока:* развитие знаний учащихся о видах окислительно-восстановительных реакций: типы ОВР, факторы, определяющие направление ОВР, ОВР в растворах; развитие умений составлять ОВР различными методами. *Развивающие цели урока:* развитие знаний школьников о химических процессах при формировании знаний об ОВР. *Воспитательная цель урока:* формирование научного мировоззрения.

Раздаточный материал: кейс с теоретическим материалом - 6 штук; набор заданий с тремя уровнями сложности - 6 комплектов; жетоны для распределения по группам; жетоны для выдачи группам за решённые задачи;

#### **Основные этапы урока:**

1. Организационная деятельность. Слово учителя. Знакомство с ходом урока.
2. Актуализация знаний учащихся.
3. Работа с кейсом. Анализ.
4. Домашнее задание.
5. Итог урока.

#### **Ход урока:**

Организационные моменты.

При входе в кабинет учащиеся берут жетоны и рассаживаются по группам за столы, на которых лежит выбранный ими жетон. Учитель знакомит с ходом работы на уроке.

#### **Актуализация знаний учащихся.**

Сформулировать понятия: степень окисления, окислитель, восстановитель, окисление, восстановление.

**Работа с кейсом:** вступительное слово учителя. Учитель знакомит ребят с кейсом. Работа с кейсом. Анализ ситуации с использованием метода «Мозговая атака на доске».

Рекомендуемая последовательность работы:

- 1 ступень – введение в задачу
- 2 ступень – сбор информации по кейс-задаче
- 3 ступень – принятие решений
- 4 ступень – рассмотрение альтернатив
- 5 ступень – сравнительный анализ
- 6 ступень – презентация решений

**Таким образом, кейс-технологии в образовательном процессе позволяют:**

- Повысить мотивации обучения у обучающихся;
- Развить интеллектуальные навыки у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности.

## **ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Охрану здоровья детей можно назвать приоритетным направлением деятельности всего общества, поскольку лишь здоровые дети в состоянии должным образом усваивать полученные знания и в будущем способны заниматься производительно-полезным трудом.

Существует более 300 определений понятия «здоровье». Согласно определению Всемирной организации здравоохранения, **здоровье - это состояние полного физического, психического и социального благополучия, а не только отсутствие болезней или физических дефектов.**

**Здоровьесберегающие технологии реализуются на основе личностно-ориентированного подхода.** Осуществляемые на основе личностно-развивающих ситуаций, они относятся к тем жизненно важным факторам, благодаря которым учащиеся учатся жить вместе и эффективно взаимодействовать. Предполагают активное участие самого обучающегося в освоении культуры человеческих отношений, в формировании опыта здоровьесбережения, который приобретается через постепенное расширение сферы общения и деятельности учащегося, развитие его саморегуляции (от внешнего контроля к внутреннему самоконтролю), становление самосознания и активной жизненной позиции на основе воспитания и самовоспитания, формирования ответственности за свое здоровье, жизнь и здоровье других людей.

Технологию, применительно к поставленной проблеме сохранения здоровья детей, можно определить как **здоровьесберегающую педагогическую деятельность**, которая по-новому выстраивает отношения между образованием и воспитанием, переводит воспитание в рамки человекообразующего и жизнеобеспечивающего процесса, направленного на сохранение и приумножение здоровья ребенка.

**Здоровьесберегающие педагогические технологии** должны обеспечить развитие природных способностей ребенка: его ума, нравственных и эстетических чувств, потребности в деятельности, овладении первоначальным опытом общения с людьми, природой, искусством.

**Здоровьесберегающая технология** – это:

- условия обучения ребенка (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания);
- рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями);
- соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка;
- необходимый, достаточный и рационально организованный двигательный режим.

**Здоровьесберегающая образовательная технология** - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). В эту систему входит:

1. Использование данных мониторинга состояния здоровья детей, проводимого медицинскими работниками, и собственных наблюдений в процессе реализации образовательной технологии, ее коррекция в соответствии с имеющимися данными.
2. Учет особенностей возрастного развития и разработка образовательной стратегии, соответствующей особенностям памяти, мышления, работоспособности, активности и т.д. детей данной возрастной группы.
3. Создание благоприятного эмоционально-психологического климата в процессе реализации технологии.

Использование разнообразных видов здоровьесберегающей деятельности детей, направленных на сохранение и повышение резервов здоровья, работоспособности.

**Анализ проведения занятия с позиций здоровьесбережения**

Педагогу в организации и проведении занятия необходимо учитывать:

1. Обстановка и гигиенические условия в кабинете: температура и свежесть воздуха, рациональность освещения кабинета и доски, наличие/отсутствие монотонных, неприятных звуковых раздражителей.
2. **Число видов учебной деятельности:** опрос учащихся, письмо, чтение, слушание, рассказ, рассматривание наглядных пособий, ответы на вопросы, решение примеров, задач и др. Норма – 4-7 видов за занятие. Однообразность занятия способствует утомлению воспитанников, как это бывает, например, при выполнении контрольной работы. Вместе с тем необходимо помнить, что частые смены одной деятельности на другую требуют от воспитанников дополнительных адаптационных усилий. Это также способствует росту утомляемости.
3. **Средняя продолжительность и частота чередования различных видов учебной деятельности.** Ориентировочная норма – 7-10 минут;
4. **Число видов преподавания (методов обучения):** словесный, наглядный, аудиовизуальный, самостоятельная работа и т.д. Норма – не менее трех.
5. **Чередование видов преподавания (методов обучения).** Норма – не позже чем через 10-15 минут.
6. **Наличие и выбор места на уроке методов, способствующих активизации инициативы и творческого самовыражения самих учащихся:** метод свободного выбора (свободная беседа, выбор способа действия, выбор способа взаимодействия, свобода творчества и т.д.); активные методы (ученики в роли учителя, обучение действием, обсуждение в группах, ролевая игра, дискуссия, семинар, ученик как исследователь); методы, направленные на самопознание и развитие (интеллекта, эмоций, общения, воображения, самооценки и взаимооценки).
7. **Место и длительность применения ТСО** (в соответствии с гигиеническими нормами),

умение учителя использовать их как возможности инициирования дискуссии, обсуждения.

**8. Позы учащихся во время занятия, чередование поз.**

9. **Физкультминутки и другие оздоровительные моменты** на занятии – их место, содержание и продолжительность. Норма – на 15-20 минут занятия по 1 минутке из 3-х легких упражнений с 3 – повторениями каждого упражнения.
10. Наличие у воспитанников мотивации к учебной деятельности на занятии (интерес к занятиям, стремление больше узнать, радость от активности, интерес к изучаемому материалу и т.п.) и используемые учителем методы повышения этой мотивации.
11. **Наличие в содержательной части занятия вопросов, связанных со здоровьем и здоровым образом жизни;** демонстрация, прослеживание этих связей; формирование отношения к человеку и его здоровью как к ценности; выработка понимания сущности здорового образа жизни; формирование потребности в здоровом образе жизни; выработка индивидуального способа безопасного поведения, сообщение учащимся знаний о возможных последствиях выбора поведения и т.д.
12. Психологический климат на занятии.
13. **Наличие на занятии эмоциональных разрядок:** шуток, улыбок, афоризмов с комментариями и т.п.;

В конце занятия следует обратить внимание на следующее:

14. **Плотность занятия**, т.е. количество времени, затраченного воспитанниками на учебную работу. Норма - не менее 60 % и не более 75-80 %.
15. **Момент наступления утомления учащихся и снижения их учебной активности.** Определяется в ходе наблюдения по возрастанию двигательных и пассивных отвлечений у детей в процессе учебной работы.

**16. Темп и особенности окончания занятия:**

- быстрый темп, «скомканность», нет времени на вопросы учащихся, быстрое, практически без комментариев, записывание домашнего задания;

спокойное завершение урока: учащиеся имеют возможность задать педагогу вопросы, педагог может прокомментировать задание на дом, попрощаться с детьми.