**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: | *осознание проблемы*. 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: | *формулирование гипотезы*. |
| III этап: | *решение проблемы* – *доказательство гипотезы*. Поиск путей доказательства гипотезы требует от воспитанников переформулировки задания или вопроса. |
| IV этап: | *общий вывод*, 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 учением.

Представленные личностно 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, соотнесением с особенностями дидактической задачи.

**Классификация игр**

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

1. формирование умений работать с информацией;
2. развитие коммуникативных способностей;
3. подготовка личности «информационного общества»;

- формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

**Концептуальные положения:**

1. обучение - это общение ребенка с компьютером;
2. принцип адаптивности: приспособление компьютера к инди­видуальным особенностям ребенка;
3. диалоговый характер обучения;
4. управляемость: в любой момент возможна коррекция учите­лем процесса обучения;
5. оптимальное сочетание индивидуальной и групповой работы;
6. поддержка у ученика состояния психологического комфорта;
7. 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:

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

В функции рабочего инструмента компьютер выступает:

1. как средство подготовки текстов, их хранение;
2. текстовый редактор;
3. средство моделирования.

Функцию объекта обучения компьютер выполняет:

1. при программировании;
2. при создании программных продуктов;
3. при применении различных информационных сред.  
   Работа учителя в компьютерной технологии включает следую­щие функции:
4. организация учебного процесса на уровне детского объединения в целом;
5. организация координации и активизации в детском объединении;
6. индивидуальное наблюдение за воспитанником, оказание инди­видуальной помощи;
7. 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:

1. как книги с картинками;
2. как всемирной энциклопедии, в которой содержится вся информация, накопленная человечеством;
3. 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:

1. как игры,
2. как игрового поля,
3. как среды для свободного экспериментирования,
4. 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:

1. как контролера,
2. 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 иллюстрация, 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 жизни», 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**

1. совместное решение о про­ведении дела;
2. коллективное планирование;
3. коллективная подготовка;
4. проведение КТД;
5. коллективный анализ;
6. решение о последействии.

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 объе­динениях можно представить сле­дующим образом:**

планирование → подготовка → проведение → ана­лиз → последействие, 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 личностно-ориентированного представлены в таблице № 1.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *№ п/п* | *Этапы проведения* | *Общественно-значимые КТД* | *Личностно-ориентированные КТД* |
| 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 | Последействие | Проекты, программы социальной направленности | Реализация индивидуальных инициатив, проектов |

**Советы организаторам КТД**

1. проанализируйте ситуацию, которая сложилась в детском объединении на дан­ный момент на уровнях: отноше­ний, деятельности, направленности интересов участников;
2. соберите группу ребят - ак­тивных участников, которые могут помочь в решении целого ряда важных вопросов: выбора коллек­тива участников, необходимости приглашения кого-либо, оформле­ния места проведения;
3. спланируйте подготовитель­ный, основной, итоговой этапы ра­боты;
4. 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:**

1. создание условий для творче­ского развития личности ребенка;
2. развитие мотивации личнос­ти к познанию и творчеству;
3. обеспечение эмоционально­го благополучия ребенка;
4. приобщение детей и подро­стков к общечеловеческим ценно­стям;
5. создание условий для лично­стного и профессионального само­определения;
6. 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:**

1. в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мышления и понимания;
2. в процессе речи развиваются навыки мыследеятельности, включается работа памяти, идет мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знании;
3. каждый чувствует себя раскованно, работает в индивидуальном темпе;
4. повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;
5. отпадает необходимость в сдерживании темпа продвижения одних и в понукании других учащихся, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе;
6. формируется адекватная самооценка личностью своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;
7. 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 значимуюдля 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, ощутимый 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:

1. **проблематизации** (рассмотрению проблемного поля и выделению подпроблем, формулированию ведущей проблемы и постановке задач, вытекающих из этой проблемы);
2. **целеполаганию** и планированию содержательной деятельности ученика;
3. **самоанализу и рефлексии** (результативности и успешности решения проблемы проекта);
4. **представлению результатов** своей деятельности и хода работы;
5. **презентации** в различных формах, с использованием специально подготовленного продукта проектирования (макета, плаката, компьютерной презентации, чертежей, моделей, театрализации, видео, аудио и сценических представлений и др.);
6. **поиску и отбору актуальной информации** и усвоению необходимого знания;
7. **практическому применению предметных знаний** в различных, в том числе и нестандартных, ситуациях;
8. **выбору,** освоению и использованию подходящей **технологии** изготовления продукта проектирования;
9. **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 становиться ответственнее.

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 вычленить 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:

1. условия обучения ребенка (отсутствие стресса, адекватность требований, адекватность методик обучения и воспитания);
2. рациональная организация учебного процесса (в соответствии с возрастными, половыми, индивидуальными особенностями и гигиеническими требованиями);
3. соответствие учебной и физической нагрузки возрастным возможностям ребенка;
4. 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).

1. ***Место и длительность применения ТСО*** (в соответствии с гигиеническими нормами), умение учителя использовать их как возможности инициирования дискуссии, обсуждения.
2. ***Позы учащихся во время занятия, чередование поз*.**
3. ***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.
4. 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.
5. ***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.
6. Психологический климат на занятии.
7. ***Наличие на занятии эмоциональных разрядок*:** шуток, улыбок, афоризмов с комментариями и т.п.;

В конце занятия следует обратить внимание на следующее:

1. ***Плотность занятия*,** т.е. количество времени, затраченного воспитанниками на учебную работу. Норма - не менее 60 % и не более 75-80 %.
2. ***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.
3. ***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.