

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

- «Технология» - techno (греч) – искусство, мастерство, умение logos – наука, закон.
- Педагогические технологии - совокупность педагогических методов, приемов и способов, с помощью которых педагог осуществляет образовательный процесс и реализует запланированные цели и задачи, а также их научное описание.

Педагогические технологии (модели)

Репродуктивная деятельность (традиционная)

- Знания учащимся предлагаются в «готовом» виде.
- Педагог не только сообщает знания, но и объясняет их.
- Дети сознательно усваивают знания. Понимают их, запоминают. Критерием усвоения является правильное воспроизведение (репродукция) знаний.
- Необходимая прочность усвоения обеспечивается путем многократного повторения знаний.

Продуктивная или поисковая деятельность

- Знания обучающимся не предлагаются в «готовом» виде, их нужно добывать самостоятельно.
- Педагог организует не сообщение или изложение знаний, а поиск новых знаний с помощью разнообразных средств.
- Обучающиеся под руководством педагога самостоятельно рассуждают, решают возникающие познавательные задачи, создают и разрешают проблемные ситуации.
- Анализируют, сравнивают, обобщают, делают выводы и т.д., в результате чего у них формируются осознанные прочные знания.

I. Технология лично – ориентированного обучения.

- **Цель** - максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.
- Индивидуальная образовательная программа.

II. Групповые технологии.

- Предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, обобщение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.
- Уровни коллективной деятельности.
- Одновременная работа со всей группой.
- Работа в парах.
- Групповая работа на принципах дифференциации.
Особенности:
- Учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач.
- Задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося.
- Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности.

III. Технологии коллективной творческой деятельности.

Организация совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела.

Трудовые дела:

- атака трудовая;
- десант трудовой;
- рейд трудовой;
- фабрика трудовая.

Познавательные мероприятия:

- вечер веселых задач;
- сбор – путешествие;
- вечер разгаданных (неразгаданных) тайн;
- защита проектов;
- турнир-викторина;
- турнир знатоков;
- пресс-конференция;
- собрание-диспут;
- устный журнал;
- пресс- конференция.

Художественные дела:

- кольцовка песен;
- концерт – «молния»;
- кукольный театр;
- турнир знатоков поэзии;
- эстафета любимых занятий;
- литературно-художественные конкурсы;
- турнир знатоков поэзии.

Спортивные мероприятия:

- веселая спартакиада;
- спартакиада народных игр;
- веселые старты;
- лига юных чемпионов.

IV. Технология исследовательского (проблемного) обучения.

- Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от педагога в готовом виде

Педагог

↓
создает проблемную ситуацию
↓
направляет учеников на ее решение
↓
организует поиск решений

Ученик

↓
разрешает проблемную ситуацию
↓
приобретает новые знания
↓
овладевает новыми способами действия

Виды проблемного обучения

1. Теоретическое исследование.
2. Поиск практического решения (практическое творчество).
3. Разработка художественных решений (художественное творчество).

V. Игровые технологии.

Классификация педагогических игр:

- По видам деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические).
- По характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, познавательные, тренировочные, контролирующие, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.).
- По игровой методике (сюжетные, деловые, ролевые, имитационные).
- По игровой среде (с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.).

VI. Технология проектного обучения

Структура проекта

- Проблема
- Проектирование (планирование)
- Поиск информации
- Продукт
- Презентация
- Портфолио
- Групповые проекты и индивидуальные

Все технологии направлены на то, чтобы:

1. Разбудить активность детей.
2. Вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности.
3. Подвести эту деятельность к процессу творчества.
4. Опирается на самостоятельность, активность и общение детей.