

# Современные педагогические технологии, используемые педагогами ДДТ «Град чудес» (методические материалы)

## 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 (Л.В. Занков), 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.

## 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 воспитанников 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.

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

К популярным лично 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 мыследеятельности, включается работа памяти, идет мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знания;
- 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.*

## **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.

### **ЛИТЕРАТУРА:**

1. Буйлова Л.Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2000.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2004.
3. Иванченко В.Н. Занятия в системе дополнительного образования детей. Ростов: Изд-во «Учитель», 2007.
4. Конова В.В., Маланчик Г.А. Инновационные педагогические технологии. Метод проектов в образовательном процессе. Методические рекомендации. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2009.
5. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – Волгоград: Учитель, 2007.
6. Обучающие семинары: методическая поддержка компетентного обучения / авт.-сост. Т.В. Хуртова. – Волгоград: Учитель, 2007.
7. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании (нормативно-методическая статья) // Внешкольник. – 1999. - № 7-8. – С. 37.
8. Фришман И.И. Организация и проведение коллективно-творческого дела в детских общественных объединениях // Внешкольник. – 2007. - № 2. – С. 11.