

Использование современных образовательных технологий в деятельности объединения по интересам

Методические рекомендации

Содержание

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике.....	4
Теоретические основы использования в образовательном процессе современных педагогических и информационных технологий обучения.....	7
Перечень современных педагогических технологий (по Селевко Г.).....	12
Информационные технологии как средство активизации познавательной деятельности и творческого потенциала учащихся на занятиях объединения по интересам.....	17
Игровые технологии в деятельности педагога дополнительного образования.....	21
Метод проектов как инновационная педагогическая технология.....	26
Литература.....	28

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике

Использование современных педагогических технологий в образовательном процессе учреждения дополнительного образования детей и молодёжи создаёт совершенно новые возможности реализации дидактических принципов индивидуализации и дифференциации обучения, положительно влияет на развитие познавательной деятельности учащихся, их творческой активности, сознательности, способствует выполнению социального заказа на подготовку выпускников с инновационным мышлением, готовых учиться и переучиваться всю жизнь, нацеленных на конструктивные преобразования, на генерализацию и реализацию инновационных идей.

Современные технологии в образовании рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная парадигма. Однако в его понимании и употреблении существуют большие разночтения. Технология – это совокупность приёмов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь). Наиболее общая трактовка понятия «технология» состоит в том, что оно представляет научно и практически обоснованную систему деятельности, применяемую человеком в целях преобразования окружающей среды, производства материальных или духовных ценностей.

В педагогической науке и практике существуют различные позиции к определению педагогической технологии. Так, М. В. Кларин обозначает данное понятие как системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей. Г.К. Селевко считает, что педагогической технологией является продуманная во всех деталях модель педагогической деятельности, включающей в себя проектирование, организацию и проведение образовательного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и педагога. В свою очередь В. П. Беспалько определяет интересующее нас понятие как совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. По определению Б.Т. Лихачёва педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса. ЮНЕСКО определяет данное понятие как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

Такое разнообразие трактовок педагогической технологии не случайно, поскольку каждый автор исходит из определённого концептуального подхода к пониманию сущности технологии вообще.

Таким образом, современную педагогическую технологию обучения характеризуют следующие позиции:

- технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе её лежит определенная методологическая, философская позиция автора;
- технологическая цепочка действий, операций выстраивается строго в соответствии с целевыми установками, имеющими форму конкретного ожидаемого результата;
- функционирование технологии предусматривает взаимосвязанную деятельность педагогов и обучающихся на договорной основе с учётом принципов индивидуализации и дифференциации, оптимальную реализацию человеческих и технических возможностей, использование диалога, общения;
- поэтапное планирование и последовательное воплощение элементов педагогической технологии должны быть, с одной стороны, воспроизведены любым педагогом и, с другой, гарантировать достижение планируемых результатов всеми обучающимися;
- органической частью педагогической технологии являются диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности.

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено тремя аспектами:

- научным: педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;
- процессуально-описательным: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;
- процессуально-действенным: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, *педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.*

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике употребляется на трёх иерархически соподчиненных уровнях:

1. **Общепедагогический (общедидактический) уровень:** общепедагогическая (общедидактическая, общевоспитательная) технология. Характеризует целостный образовательный процесс в учреждении образования на определённой ступени обучения.

2. Частнометодический (предметный) уровень: частнопредметная педагогическая технология. Употребляется в значении «частная методика», т. е. как совокупность методов и средств для реализации определённого содержания обучения и воспитания в рамках одного объединения по интересам, группы, педагога.

3. Локальный (модульный) уровень: локальная технология представляет собой технологию отдельных частей образовательного процесса, решение частных дидактических и воспитательных задач (технология отдельных видов деятельности, формирование понятий, воспитание отдельных личностных качеств, технология учебного занятия, усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.).

Из данных определений следует, что технология в максимальной степени связана с образовательным процессом – деятельностью педагога и учащегося, её структурой, средствами, методами и формами. Поэтому в структуру педагогической технологии входят:

- а) концептуальная основа;
- б) содержательная часть обучения;
 - цели обучения – общие и конкретные;
 - содержание учебного материала;
- в) процессуальная часть – технологический процесс;
 - организация образовательного процесса;
 - методы и формы учебной деятельности учащихся;
 - методы и формы работы педагога;
 - деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала;
 - диагностика образовательного процесса.

Любая педагогическая технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям (критериям технологичности).

- *Концептуальность.* Каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определённую научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

- *Системность.* Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью

- *Управляемость.* Предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

- *Эффективность.* Современные педагогические технологии существуют

в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

- *Воспроизводимость.* Подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Теоретические основы использования в образовательном процессе современных педагогических и информационных технологий обучения

Для реализации познавательной и творческой активности учащегося в образовательном процессе используются современные педагогические технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время. В Центре представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в образовательном процессе. Инновационные педагогические технологии взаимосвязаны, взаимообусловлены и составляют определённую дидактическую систему, направленную на воспитание таких ценностей как открытость, честность, доброжелательность, сопереживание, взаимопомощь и обеспечивающую образовательные потребности каждого учащегося в соответствии с его индивидуальными особенностями

В теории и практике работы учреждений образования сегодня существует множество вариантов образовательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи с чем говорят, что каждая конкретная технология является авторской. С этим мнением можно согласиться. Однако многие технологии по своим целям, содержанию, применяемым методам и средствам имеют достаточно много сходства и по этим общим признакам могут быть классифицированы в несколько обобщённых групп.

По сущностным и инструментально значимым свойствам (например, целевой ориентации, характеру взаимодействия педагога и учащегося, организации обучения) выделяются следующие классы педагогических технологий.

- *По уровню применения.* Выделяются общепедагогические, частнометодические (предметные) и локальные (модульные) технологии.

- *По философской основе.* Материалистические и идеалистические, диалектические и метафизические, научные (сциентистские) и религиозные, гуманистические и антигуманные, антропософские и теософские, прагматические и экзистенциалистские, свободного воспитания и принуждения и другие разновидности.

- *По ведущему фактору.* Психического развития: биогенные, социогенные, психогенные и идеалистические технологии. Сегодня общепринято, что личность есть результат совокупного влияния биогенных,

социогенных и психогенных факторов, но конкретная технология может учитывать или делать ставку на какой-либо из них, считать его основным.

В принципе не существует таких монотехнологий, которые использовали бы только один какой-либо единственный фактор, метод, принцип – педагогическая технология всегда комплексна. Однако своим акцентом на ту или иную сторону процесса обучения технология становится характерной и получает от этого своё название.

- *По научной концепции усвоения опыта* выделяются: ассоциативно-рефлекторные, бихевиористские, гештальттехнологии, интериоризаторские, развивающие. Можно упомянуть ещё малораспространенные технологии нейролингвистического программирования и суггестивные.

- *По ориентации на личностные структуры:* информационные технологии (формирование знаний, умений, навыков – ЗУН); операционные (формирование способов умственных действий – СУД); эмоционально-художественные и эмоционально-нравственные формирование сферы эстетических и нравственных отношений СЭН), технологии саморазвития (формирование самоуправляющихся механизмов личности СУМ); эвристические (развитие творческих способностей) и прикладные (формирование действенно-практической сферы).

- *По характеру содержания и структуры* называются технологии: обучающие и воспитывающие, светские и религиозные, общеобразовательные и профессионально-ориентированные, гуманитарные и технократические, различные отраслевые, частнопредметные, а также монотехнологии, комплексные (политехнологии) и проникающие технологии.

- В монотехнологиях весь образовательный процесс строится на какой-либо одной приоритетной, доминирующей идее, принципе, концепции, в комплексных – комбинируется из элементов различных монотехнологий. Технологии, элементы которых наиболее часто включаются в другие технологии и играют для них роль катализаторов, активизаторов, называют проникающими.

- *По типу организации и управления познавательной деятельностью.*

Беспалько предложена такая классификация педагогических систем (технологий). Взаимодействие педагога с учащимися (управление) может быть разомкнутым (неконтролируемая и некорректируемая деятельность учащихся), цикличным (с контролем, самоконтролем и взаимоконтролем), рассеянным (фронтальным) или направленным (индивидуальным) и, наконец, ручным (вербальным) или автоматизированным (с помощью учебных средств). Сочетание этих признаков определяет следующие виды технологий (по В. П. Беспалько – дидактических систем):

1. классическое лекционное обучение (управление – разомкнутое, рассеянное, ручное);

2. обучение с помощью аудиовизуальных технических средств (разомкнутое, рассеянное, автоматизированное);
3. система «консультант» (разомкнутое, направленное, ручное);
4. обучение с помощью учебной книги (разомкнутое, направленное, автоматизированное) – самостоятельная работа;
5. система «малых групп» (цикличное, рассеянное, ручное) – групповые, дифференцированные способы обучения;
6. компьютерное обучение (цикличное, рассеянное, автоматизированное);
7. система «репетитор» (цикличное, направленное, ручное) – индивидуальное обучение;
8. «программное обучение» (цикличное, направленное, автоматизированное), для которого имеется заранее составленная программа.

В практике обычно выступают различные комбинации этих «монодидактических» систем, самыми распространенными из которых являются:

- *Традиционная классическая классно-урочная система* Я.А.Коменского, представляющая комбинацию лекционного способа изложения и самостоятельной работы с книгой (дидахография).
- *Современное традиционное обучение*, использующее дидахографию в сочетании с техническими средствами.
- *Групповые и дифференцированные* способы обучения, когда педагог имеет возможность обмениваться информацией со всей группой, а также уделять внимание отдельным учащимся в качестве репетитора.
- *Программированное обучение*, основывающееся на адаптивном программном управлении с частичным использованием всех остальных видов.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребёнка в образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Здесь выделяется несколько типов технологий.

- ***Авторитарные технологии***, в которых педагог является единоличным субъектом образовательного процесса, а учащийся есть лишь «объект», «винтик». Они отличаются жёсткой организацией учебной деятельности, подавлением инициативы и самостоятельности учащихся, применением требований и принуждения.
- Высокой степенью невнимания к личности ребёнка отличаются ***дидакто-центрические технологии***, в которых также господствуют субъект-объектные отношения педагога и учащегося, приоритет обучения над воспитанием, и самыми главными факторами формирования личности считаются дидактические средства. Дидактоцентрические технологии в ряде источников называют технократическими; однако последний термин, в отличие от первого, больше относится к характеру содержания, а не к стилю педагогических отношений.
- ***Личностно-ориентированные технологии*** ставят в центр всей

образовательной системы учреждения образования личность ребёнка, обеспечение комфортных, безконфликтных и безопасных условий её развития, реализации её природных потенциалов. Личность ребёнка в этой технологии не только субъект, но и субъект приоритетный; она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо отвлечённой цели (что имеет место в авторитарных и дидактоцентрических технологиях). Такие технологии называют ещё антропоцентрическими.

Таким образом, личностно-ориентированные технологии характеризуются антропоцентричностью, гуманистической и психотерапевтической направленностью и имеют целью разностороннее, свободное и творческое развитие ребёнка.

В рамках личностно-ориентированных технологий самостоятельными направлениями выделяются гуманно-личностные технологии, технологии сотрудничества и технологии свободного воспитания.

- **Гуманно-личностные технологии** отличаются прежде всего своей гуманистической сущностью, психотерапевтической направленностью на поддержку личности, помощь ей. Они «исповедают» идеи всестороннего уважения и любви к ребёнку, оптимистическую веру в его творческие силы, отвергая принуждение.

- **Технологии сотрудничества** реализуют демократизм, равенство, партнёрство в субъект-субъектных отношениях педагога и ребёнка. Педагог и учащиеся совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

- **Технологии свободного воспитания** делают акцент на предоставление ребёнку свободы выбора и самостоятельности в большей или меньшей сфере его жизнедеятельности. Осуществляя выбор, ребёнок наилучшим способом реализует позицию субъекта, идя к результату от внутреннего побуждения, а не от внешнего воздействия.

- **Эзотерические технологии** основаны на учении об эзотерическом («неосознаваемом», подсознательном) знании – истине и путях, ведущих к ней. Педагогический процесс – это не сообщение, не общение, а приобщение к истине. В эзотерической парадигме сам человек (ребёнок) становится центром информационного взаимодействия со вселенной.

Способ, метод, средство обучения определяют названия многих существующих технологий: *догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, программированного обучения, проблемного обучения, развивающего обучения, саморазвивающего обучения, диалогические, коммуникативные, игровые, творческие и др.*

По категории обучающихся наиболее важными и оригинальными являются:

- ✓ Массовая (традиционная) школьная технология, рассчитанная на усредненного ученика;

- ✓ технологии продвинутого уровня (углубленного изучения предметов, гимназического, лицейского, специального образования и др.);
- ✓ технологии компенсирующего обучения (педагогической коррекции, поддержки, выравнивания и т. п.);
- ✓ различные виктимологические технологии (сурдо-, орто-, тифло-, олигофренопедагогика);
- ✓ технологии работы с отклоняющимися (трудными и одаренными) детьми в рамках массовой школы.

И, наконец, названия большого класса современных технологий определяются содержанием тех модернизаций и модификаций, которым в них подвергается существующая традиционная система.

Монодидактические технологии применяются очень редко. Обычно учебный процесс строится так, что конструируется некоторая полидидактическая технология, которая объединяет, интегрирует ряд элементов различных монотехнологий на основе какой-либо приоритетной оригинальной авторской идеи. Существенно, что комбинированная дидактическая технология может обладать качествами, превосходящими качества каждой из входящих в неё технологий.

Обычно комбинированную технологию называют по той идее (монотехнологии), которая характеризует основную модернизацию, делает наибольший вклад в достижение целей обучения. По направлению модернизации традиционной системы можно выделить следующие группы технологий.

- *Педагогические технологии на основе гуманизации и демократизации педагогических отношений.* Это технологии с процессуальной ориентацией, приоритетом личностных отношений, индивидуального подхода, нежёстким демократическим управлением и яркой гуманистической направленностью содержания. К ним относятся педагогика сотрудничества, гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили, система преподавания литературы как предмета, формирующего человека Е. Н.Ильина и др.

- *Педагогические технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся.* Примеры: игровые технологии, проблемное обучение, технология обучения на основе конспектов опорных сигналов В. Ф.Шаталова, коммуникативное обучение Е. И.Пассова и др.

- *Педагогические технологии на основе эффективности организации и управления процессом обучения.* Примеры: программированное обучение, технологии дифференцированного обучения (В. В. Фирсов, Н. П. Гузик), технологии индивидуализации обучения (А.С.Границкая, Инге Унт, В.Д.Шадриков), перспективноопережающее обучение с использованием опорных схем при комментируемом управлении (С.Н.Лысенкова), групповые и коллективные способы обучения (И.Д.Первин, В.К.Дьяченко), компьютерные (информационные) технологии и др.

- *Педагогические технологии на основе методического усовершенствования и дидактического реконструирования учебного материала:* укрупнение дидактических единиц (УДЕ) П. М. Эрдниева, технология реализации теории поэтапного формирования умственных действий М. Б. Воловича и др.

- *Природосообразные, использующие методы народной педагогики,* опирающиеся на естественные процессы развития ребёнка; обучение по Л. Н. Толстому, воспитание грамотности по А. Кушнiru, технология М. Монтессори и др.

- *Альтернативные:* Вальдорфская педагогика Р. Штейнера, технология свободного труда С. Френе, технология вероятностного образования А. М. Лобка.

- Наконец, примерами комплексных политехнологий являются многие из действующих систем авторских школ (из наиболее известных - «Школа самоопределения» А.Н.Тубельского, «Русская школа» И. Ф.Гончарова, «Школа для всех» Е. А.Ямбурга, «Школа-парк» М. Балабана).

Перечень современных педагогических технологий (по Селевко Г.)

Материалы сайта управления специального образования Министерства образования Республики Беларусь <http://www.asabliva.by/print.aspx?guid=12603>

Педагогические технологии на основе гуманно-личностной ориентации педагогического процесса
4.1. Педагогика сотрудничества
4.2. Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили
4.3. Система Е.Н. Ильина: преподавание литературы как предмета, формирующего человека
4.4. Технология витагенного образования (А.С. Белкин)
5.1. Игровые технологии
Игровые технологии в дошкольном периоде
Игровые технологии в младшем школьном возрасте
Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте
5.2. Проблемное обучение
5.3. Технология современного проектного обучения
5.4. Интерактивные технологии
Технология «Развитие критического мышления через чтение и письмо» (РКМЧП)

Технология проведения дискуссий
Технология «Дебаты»
Тренинговые технологии
5.5. Технология коммуникативного обучения иноязычной культуре (Е.И. Пассов)
5.6. Технология интенсификации обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала (В.Ф. Шаталов)
6.1. Технология программированного обучения
6.2. Технологии уровневой дифференциации
Дифференциация по уровню развития способностей
Модель «Внутриклассная (внутрипредметная) дифференциация» (Н.П. Гузик)
Модель «Уровневая дифференциация обучения на основе обязательных результатов» (В.В. Фирсов)
Модель «Смешанная дифференциация» (предметно-урочная дифференциация, «модель сводных групп», «стратовая» дифференциация)
6.3. Технология дифференцированного обучения по интересам детей (И.Н. Закатова)
6.4. Технология индивидуализации обучения (И. Унт, А.С. Границкая, В.Д. Шадриков)
Модель индивидуальных образовательных программ в рамках технологии продуктивного образования
Модель индивидуальных образовательных программ в профильном обучении
6.5. Коллективный способ обучения КСО (А.Г. Ривин, В.К. Дьяченко)
6.6. Технологии групповой деятельности
Модель: групповая работа в классе
Модель: обучение в разновозрастных группах и классах (РВГ)
Модели коллективного творческого решения проблем
6.7. Технология С.Н. Лысенковой: перспективно-опережающее обучение с использованием опорных схем при комментируемом управлении
7.1. «Экология и диалектика» (Л.В. Тарасов)
7.2. «Диалог культур» (В.С. Библер, С.Ю. Курганов)
7.3. Укрупнение дидактических единиц - УДЕ (П.М. Эрдниев)
7.4. Реализация теории поэтапного формирования умственных действий (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина, М.Б. Волович)
7.5. Технологии модульного обучения (П.И. Третьяков, И.Б. Сенновский, М.А. Чошанов)
7.6. Технологии интеграции в образовании
Интегральная образовательная технология В.В. Гузеева
Технология воспитания экологической культуры

Концепция глобального образования
Концепция холистической педагогики
Концепция гражданского образования
7.7. Модели интеграции содержания учебных дисциплин
Модель «Интеграция естественнонаучных дисциплин»
Модель «синхронизации» параллельных программ, учебных курсов и тем

Модель «Интегрированные занятия (уроки)»
Модель «Интегрированные дни»
Модель межпредметных связей
7.8. Технологии концентрированного обучения
Модель суггестивного погружения
Модель временного погружения М.П. Щетинина
Технология концентрации обучения с помощью знаково-символических структур
Особенности идеографических моделей
8.1. Технология раннего и интенсивного обучения грамоте (Н.А. Зайцев)
8.2. Технология совершенствования общеучебных умений в начальной школе (В.Н. Зайцев)
8.3. Технология обучения математике на основе решения задач (Р.Г. Хазанкин)
8.4. Педагогическая технология на основе системы эффективных уроков (А.А. Окунев)
8.5. Система поэтапного обучения физике (Н.Н. Палтышев)
8.6. Технология музыкального воспитания школьников Д.Б. Кабалецкого
8.7. Авторские педагогические технологии «Учителей года России»
Авторская технология формирования музыкального мышления «Учителя года России – 92» А.В. Зарубы
Авторская технология преподавания русского языка и литературы «Учителя года России - 93» О.Г. Парамонова
Авторская технология преподавания литературы «Учителя года России - 94» М.А. Няковского
Авторская технология развития речи младших школьников «Учителя года России - 95» З.В. Климентовской
Авторская технология развития личности учащихся при изучении французского языка «Учителя года России ? 96» Е.А. Филипповой
Авторская технология трудового обучения и воспитания «Учителя года России ? 97» А.Е. Глозмана
Авторская технология преподавания математики «Учителя года-98» В.Л. Ильина
Авторская технология музыкального воспитания «Учителя года России - 99» В.В. Шилова
Авторская технология преподавания русского языка и литературы «Учителя

года России-2000» В.А. Морара
Авторская технология преподавания «Технологии» «Учителя года России – 2001» А.В. Крылова
Авторская технология преподавания иностранного языка «Учителя года России – 2002» И.Б. Смирнова
8.8. Технологии учебников и учебно-методических комплексов
Технология УМК «Образовательная программа «Школа 2000-2100»
9.1. Технология обучения детей с признаками одаренности
9.2. Технология продуктивного образования (Productive Learning)
9.3. Технология вероятностного образования (А.М. Лобок)
Особенности усвоения языковой культуры
Технология «Другая математика»

9.4. Технология мастерских
9.5. Технология эвристического образования (А.В. Хуторской)
Предтечи, разновидности, последователи
10.1. Природосообразные технологии обучения языку (А.М. Кушнир)
Природосообразная технология обучения чтению А.М. Кушнина
Природосообразная технология обучения письму А.М. Кушнина
Природосообразная технология обучения иностранному языку А.М. Кушнина
10.2. Технология свободной школы Саммерхилл (А. Нейлл)
10.3. Педагогика свободы Л.Н. Толстого
10.4. Вальдорфская педагогика (Р. Штейнер)
10.5. Технология саморазвития (М. Монтессори)
10.6. Технология Дальтон-план
10.7. Технология свободного труда (С. Френе)
10.8. Школа-парк (М. А. Балабан)
10.9. Целостная модель свободной школы Т.П. Войтенко
Общие основы технологий развивающего образования
11.1. Система развивающего обучения Л.В. Занкова
11.2. Технология развивающего обучения Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова
11.3. Технология диагностического прямого развивающего обучения (А.А. Востриков)
11.4. Система развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности (И.П. Волков, Г.С. Альтшуллер, И.П. Иванов)
11.5. Личностно ориентированное развивающее обучение (И.С. Якиманская)
11.6. Технология саморазвития личности учащегося А.А. Ухтомского - Г.К. Селевко
11.7. Школа авторизованного образования (Н.Н. Халаджан, М.Н. Халаджан)

11.8. Интегративная технология развивающего обучения Л.Г. Петерсон
12.1. Технологии освоения информационной культуры
Модель «Информатизация (компьютеризация) ОУ»
12.2. Компьютер как объект и предмет изучения
12.3. Технология применения информационно-компьютерных средств в предметном обучении
12.4. Технологии компьютерного урока
12.5. Технология освоения и разработки средств компьютерной поддержки процесса обучения
12.6. Технология использования Internet в учебно-воспитательном процессе
Модель ТОГИС (В.В. Гузеев, г. Москва)
Технологии телекоммуникаций
12.7. Воспитание и социализация средствами массовой информации и коммуникации
12.8. Технология медиаобразования
Модель «Медиаобразование» как учебный курс
Модель «Медиаобразование, интегрированное с базовым»
Модель «Школьный Центр СМК»

12.9. Использование средств ИКТ в управлении школой
13.1. Технология семейного воспитания
13.2. Технологии дошкольного воспитания
13.3. Технология «Школа – центр воспитания в социальной среде» (С.Т. Шацкий)
13.4. Технологии социально-педагогических комплексов
Модель «Школа – координатор воспитательной деятельности социальных институтов»
Модель «Содружество школы и производства»
Модель «Комплекс социально-педагогической поддержки ребенка»
Модель «СПК как специально спроектированная среда»
13.5. Технологии дополнительного образования
13.6. Технологии физического воспитания, сбережения и укрепления здоровья
13.7. Технологии трудового и профессионального воспитания и образования
Технология трудового воспитания и обучения в современной массовой школе
Технология контекстного профессионально-ориентированного обучения
13.8. Технология воспитания духовной культуры молодого поколения
13.9. Технологии религиозного (конфессионального) воспитания
13.10. Технологии воспитания и обучения детей с проблемами
Модель дифференциации и индивидуализации обучения
Технологии компенсирующего обучения
Технология работы с проблемными детьми в массовой школе

Технологии коррекционно-развивающего обучения детей с ЗПР
13.11. Технологии социально-педагогической реабилитации и поддержки детей с ограниченными возможностями жизнедеятельности (инвалидов)
Технология работы с умственно отсталыми детьми
Технология работы с детьми с особыми образовательными потребностями
13.12. Технологии реабилитации детей с нарушением социальных связей и отношений
Модель «КДН – координационный центр социально-воспитательной работы в районе»
Модель «Центр социальной реабилитации несовершеннолетних»
Модель «Социальный приют»
Технология антиалкогольного и антинаркотического воспитания детей и подростков
Модель «Исправительное (пенитенциарное) учреждение»
13.13. Технологии воспитания субъектной социальной активности человека
13.14. Технология установления связей с общественностью (PR-технологии)
14.1. Технология коммунистического воспитания советского периода
14.2. Технология «жесткого» коллективного воспитания А.С. Макаренко
14.3. Технология коллективной творческой деятельности И.П. Иванова
14.4. Технология гуманного коллективного воспитания В.А. Сухомлинского
14.5. Технология воспитания на основе системного подхода (В.А. Караковский, Л.И. Новикова, Н.Л. Селиванова)
14.6. Технологии воспитания в современной массовой школе
14.7. Технологии индивидуализированного воспитания

Обобщенная классификационная характеристика технологий индивидуализированного воспитания
Модель (технология) педагогической поддержки (О.С. Газман)
Технология тьюторского сопровождения индивидуальных образовательных программ (Т.М. Ковалева)
Технология нейролингвистического программирования
14.8. Воспитание в процессе обучения
14.9. Технология организации самовоспитания по А.И. Кочетову, Л.И. Рувинскому
15.1. Школа адаптирующей педагогики (Е.А. Ямбург, Б.А. Бройде)
15.2. Модель «Русская школа» (И.Ф. Гончаров)
15.3. Технология авторской Школы самоопределения (А.Н. Тубельский)
15.4. Агрошкола А.А. Католикова
15.5. Школа Завтрашнего Дня (Д. Ховард)
15.6. Центр дистанционного образования «Эйдос» (Хуторской А.В., Андрианова Г.А.)
Другие разновидности авторских школ
16.1. Базовая технология управления общеобразовательной школой
Технология управления школой в режиме развития
Технология управления школой по результатам (по П.И. Третьякову)
16.2 Технология управления методической работой (Г.К. Селевко)
Педагогические советы
16.3. Технология оптимизации управления образовательным учреждением (Ю.К. Бабанский)
16.4. Технология педагогического эксперимента
16.5. Технология внутришкольного мониторинга

Информационные технологии как средство активизации познавательной деятельности и творческого потенциала учащихся на занятиях объединения по интересам

Информационные технологии обучения – совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, объединённых в технологическую цепочку, обеспечивающих сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а также повышения их надежности и оперативности.

Информационные технологии характеризуются следующими основными свойствами:

- а) предметом (объектом) обработки (процесса) являются данные; б) целью

процесса является получение информации;

в) средствами осуществления процесса являются программные, аппаратные и программно-аппаратные вычислительные комплексы;

г) процессы обработки данных разделяются на операции в соответствии с данной предметной областью;

д) критериями оптимизации процесса являются своевременность доставки информации пользователю, ее надежность, достоверность, полнота.

Основу информационных технологий составляют три технических достижения:

- появление новых средств накопления информации на машиночитаемых носителях (магнитные ленты, кинофильмы, магнитные и лазерные диски);
- развитие средств связи, обеспечивающих доставку информации практически в любую точку земного шара без существенных ограничений во времени и в расстоянии, широкий охват населения средствами связи;
- возможность автоматизированной обработки информации с помощью компьютера по заданным алгоритмам.

Информационные технологии делятся на три группы: сберегающие, рационализирующие и созидающие.

Сберегающие экономят труд, время, материальные ресурсы.

Рационализирующие улучшают автоматические системы поиска, заказа и т. п.

Созидающие (творческие) информационные технологии включают человека в систему переработки и использования информации. Примером может служить технология организации телеконференций, на которых может осуществляться «мозговой штурм» определённой проблемы с использованием баз данных, вычислительных средств, моделирования и т. п.

Информационные технологии в обучении – это синтез современных достижений педагогической науки и средств информационно-вычислительной техники. Они подразумевают научные подходы к организации образовательного процесса с целью его оптимизации и повышения эффективности, а также постоянного обновления материально-технической базы образовательных учреждений.

В настоящее время развиваются следующие направления информационных технологий обучения:

- 1) универсальные информационные технологии (текстовые редакторы, графические пакеты, системы управления базами данных, процессоры электронных таблиц, системы моделирования, экспертные системы и т. п.);
- 2) компьютерные средства телекоммуникаций;
- 3) компьютерные обучающие и контролирующие программы, компьютерные учебники;
- 4) мультимедийные программные продукты.

Необходимо различать такие понятия, как «компьютерное обучение» и «электронное обучение».

Согласно определению ЮНЕСКО, компьютерное обучение – такая система обучения, в которой одним из ТСО выступает компьютер.

Однако в настоящее время трактовка ТСО значительно шире. Так, современные разнообразные ТСО всё больше развиваются на основе достижений макро- и микроэлектроники, поэтому многие специалисты предлагают использовать более общий термин – электронное обучение, т. е. обучение с помощью систем и устройств современной электроники.

Различают два основных вида электронного обучения:

рецептивное – восприятие и усвоение знаний, передаваемых с помощью аудиовизуальных средств (эпидиаскопиров, киноустановок, магнитофонов, видеомагнитофонов, телевидения и других подобных ТСО);

интерактивное – обучение в процессе взаимодействия человека и компьютера в диалоговом режиме, а также в системах гибридного человеко-машинного антропоцентрического интеллекта, в экспертных обучающих системах и др.

Особое распространение сегодня получают компьютерные образовательные программы. Среди их разнообразного массива выделяют несколько типов:

- наиболее разработаны интегрированные обучающие системы. Учебный курс организован таким образом, чтобы его обучающие модели принимали во внимание, что усвоил учащийся, каковы слабые места в его знаниях и каким образом максимизировать эффективность усвоения материала;

- общее прикладное программное обеспечение, включающее в себя текстовые процессоры, системы управления базами данных, различные базы данных, электронные таблицы и т. п. В результате обучающимся становятся доступны энциклопедии, словари, атласы и другие наглядно-справочные материалы;

- пакеты обучающих программ для использования в аудиториях. Этот тип обучающих программ используется для тренировки определенных навыков, для моделирования информационной среды определённого типа;

- программы дистанционного обучения, представляющие собой слияние трёх типов информационных технологий: компьютерной, телекоммуникационной и телевизионной;

- функциональная обучающая среда, которая используется как коммуникативная среда для интерактивного и совместного обучения.

Наиболее перспективным и интересным направлением в создании компьютерных обучающих программ может стать широкое внедрение систем мультимедиа, интегрирующих текст, звук и изображение. Подобные системы позволяют обучающимся изучать изобразительное искусство, литературу, музыкальные произведения и т. д.

Информатизация образования – процесс сложный, требующий определенного времени и поэтапности осуществления:

Первый этап: массовое освоение современных информационных технологий – создание компьютерных классов, освоение средств телекоммуникаций,

оперативной полиграфии, систем интерактивного видео, баз данных и программных средств путем базовой подготовки учителей и учащихся.

Второй этап: активное внедрение средств современных информационных технологий в традиционные учебные дисциплины, пересмотр содержания образования, разработка программного обеспечения, компьютерных курсов, видео- и аудиоматериалов на компактных (оптических) дисках.

Третий этап: радикальная перестройка непрерывного образования, введение дистанционного обучения, смена методической основы обучения, замена вербального обучения аудиовизуальным.

Педагог сегодня стоит перед необходимостью освоения новейших технологий обучения, таких, как телеконференции, электронная почта, видеокнижки на лазерных дисках, электронные книги для микрокомпьютеров, системы мультимедиа. Неизбежен пересмотр организационных форм учебного процесса путём увеличения доли самостоятельной, индивидуальной и коллективной работы учащихся, объёма практических и лабораторных работ поискового и исследовательского характера, более широкого проведения внеаудиторных занятий.

Эти тенденции усиливают необходимость смены образовательных парадигм. Учащиеся должны перестать пассивно воспринимать готовые факты, законы, понятия, суждения, они все чаще будут ставиться в ситуации самостоятельного решения проблемных задач.

Внедрение современных информационных технологий в образовательный приводит к коренному изменению функций педагога, который вместе с обучаемыми всё более становится исследователем, программистом, организатором, консультантом.

Уже сегодня можно сказать, что внедрение информационных технологий обучения способствует:

- индивидуализации образовательного процесса с учётом уровня подготовленности, способностей, индивидуально-типологических особенностей усвоения материала, интересов и потребностей учащихся;
- изменению характера познавательной деятельности учащихся в сторону большей самостоятельности и поискового характера;
- стимулированию стремления учащихся к постоянному самосовершенствованию и готовности к самостоятельному переобучению;
- усилению междисциплинарных связей в обучении, комплексному изучению явлений и событий;
- повышению гибкости, мобильности образовательного процесса, его постоянному и динамичному обновлению;
- изменению форм и методов организации внеучебной жизнедеятельности учащихся и их досуга.

Ведущей задачей информатизации процесса обучения сегодня выступает формирование **информационной культуры** личности, выступающей как

совокупность знаний и навыков об основных методах представления знаний вместе с умениями применять их на практике для решения и постановки содержательных задач. Информационная культура подразумевает также умение ученика адекватно формулировать свою потребность в информации, эффективно осуществлять поиск нужной информации во всей совокупности информационных ресурсов, адекватно отбирать и оценивать информацию, а также способность к информационному общению, компьютерную грамотность. Информационная культура – это ещё и особый стиль мышления, адекватный требованиям современного информационного общества.

Игровые технологии в деятельности педагога дополнительного образования

Наибольший интерес в образовательном процессе представляют игровые технологии. Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определённого сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Разработкой теории игры, её методологических основ, выяснением её социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на занятиях по интересам происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра – один из приёмов преодоления пассивности учащихся.

Функция игры – её разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического

феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не её результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная игра. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приёмов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребёнок в ролевой игре.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит

естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность.

Игра является моделью игры как таковой. Игра важнейшее средство воспитания учащихся. Игра деятельность спонтанная, непринужденная. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребёнка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребёнка.

Игры-«энерджайзеры»

«Походочка»

Группа делится на две команды. Команды выстраиваются в одну линию-шеренгу, им предлагается пройти из одного конца комнаты в другой своей обычной походкой, а затем обратно. После чего надо пройти, задрав вверх голову, низко опустив ее, вытянув шею, втянув голову в плечи, размахивая руками, прижав их к телу, согнувшись пополам, прогнувшись назад, виляя бедрами, не сгибая коленей, высоко поднимая колени, широким шагом, приставляя пятку одной ноги к мыску другой, пробежать очень быстро, пройти как можно медленнее. Затем снова пройти своей привычной походкой, попытавшись отследить произошедшие изменения.

«Сантики – Фантики – Лимпопо»

Участники становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет «главным». После этого ведущий встает в середину круга, а остальные, приговаривая «Сантики- Фантики- Лимпомпо» повторяют движения «главного». Цель ведущего – угадать «главного» (можно давать несколько попыток).

«Молекулы»

Участники игры хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет:

«По двое!» (трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки). Не успевшие – выбывают.

«Да!»

Ведущий формулирует правила игры: «Сейчас мы все вместе будем играть в игру с необычным названием «Да!». Для начала встанем в круг в центре комнаты. Мы можем представить себе, что сейчас прекрасный солнечный день, у нас нет никаких обязанностей, и мы можем хоть раз последовать за своими фантазиями. Пройдитесь по комнате во всех направлениях. Сейчас я предложу осуществить некое действие, и в ответ каждый должен громко и с энтузиазмом крикнуть «Да-а-а!». Сразу же после этого мы все вместе выполним предложенное действие».

Далее ведущий говорит: «Конечно, я – не единственный, у кого есть подобные задумки. Если у кого-то возникнет желание внести следующее предложение, мы перейдем к выполнению нового действия. Совсем не обязательно, чтобы между вашими пожеланиями существовала логическая связь. Вы можете абсолютно спонтанно и живо слушаться друг друга. А теперь я вношу первое предложение: давайте плавать!».

Участники группы должны громко крикнуть «Да!» и «поплыть» через комнату. Через некоторое время игроки начнут сами вносить предложения: «Давайте поиграем в бадминтон!», или «Давайте погладим рубашку!», или «Давайте выпьем по чашечке чая!». Ведущему необходимо участвовать в общей работе, поскольку это будет хорошим катализатором творчества участников.

«Я падаю!»

Если помещение для занятий слишком велико, нужно ограничить игровое поле: например, для двенадцати участников необходимо от 15 до 20 кв.м.

Участники игры прогуливаются по комнате. Неожиданно какой-либо игрок, закричав: «Я падаю!», начинает медленно опускаться на пол либо падать вперед. Нужно предупредить участников, что ни в коем случае нельзя опрокидываться назад! Остальные играющие должны молниеносно поспешить на помощь и подхватить нуждающегося в поддержке игрока прежде, чем он коснется пола. Как только падающий игрок «спасен», все участники игры расходятся по комнате, и действие повторяется снова.

(Замечание: Это очень эффективная игра, однако, проводить ее можно не в каждой группе. Участники игры должны быть подвижными и достаточно хорошо тренированными, чтобы в качестве «спасателей» действовать по-настоящему быстро и проворно, а при падении на пол не получить никаких повреждений.)

«Пингвины и пеликаны»

В начале игры два участника выполняют роль пеликанов, остальные – пингвины. Пингвины передвигаются по комнате семенящим шагом, переваливаясь с боку на бок, руки приставлены к туловищу. Пеликаны ходят большими шагами, руками изображая хлопающий клюв. Задача пеликана – поймать пингвина. Как только пингвин пойман – он становится пеликаном и начинает ловить других пингвинов. Игра продолжается, пока не останется два непойманных пингвина.

«Ковбои»

Группа стоит в кругу. Ведущий объявляет правила: «Представьте, что мы оказались на съемочной площадке, где идут съемки фильма о ковбоях. Какие непременные атрибуты должны присутствовать в таких фильмах? Сейчас по моей команде вы будете выполнять определенные действия: «лошади скачут» - хлопки по коленям; «лошади скачут по степи» - хлопки по груди; «лошади скачут по воде» - хлопки по щекам; «препятствие» - показать руками, как лошади преодолевают препятствие; «женщины» и «мужчины» -

разводят руками и ахают (в разных интонациях). Команды будут меняться быстро, будьте внимательны».

«Ножки»

Участники встают в круг так, чтобы нога одного касалась ноги соседа (ноги на ширине плеч). Водящий делает шаг к любой из ног соседа. Сосед должен сделать то же самое той ногой, которой коснулся водящий и т.д. по кругу. Главное правило – не упасть!

«Морковка»

Все участники встают в тесном кругу – плечом к плечу. Ведущий в центре пытается найти того, у кого сейчас морковка. Участники незаметно передают за спинами друг другу морковку и незаметно от водящего кусают ее (жевать можно не скрываясь). Водящий должен засечь руку с морковкой. Пойманный становится водящим. Игра заканчивается, когда заканчивается морковка. (Вместо морковки можно использовать шоколадку и т.п., но морковку интереснее, потому что она хрустит).

«Мигалки»

Все игроки стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнёра.

Он должен посмотреть в глаза одного из стоящих в кругу игроков и подмигнуть ему. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок, стоящий за ним, может удержать его. Если он успеет сделать это, все остаются на своих местах. Если же игрок успевает убежать, то оставшийся без пары игрок сам становится водящим.

«Дракон, принцесса, самурай»

Игра построена по принципу «камень, ножницы, бумага».

Две команды становятся напротив лицом друг к другу. Ведущий объясняет правила: «В нашей игре есть дракон. Он делает вот так (символически изображает нападающего рычащего дракона). Дракон может съесть принцессу, но его может убить самурай. В нашей игре есть принцесса. Она делает вот так (показывает реверанс). Принцесса может быть съедена драконом, но она также может обольстить самурая. В нашей игре есть самурай. Он делает вот так (взмах мечом и клич самурая «Ха-ча!»). Самурай может победить дракона, но он может быть обольщен принцессой. Задача команды – договориться, кого она изображает, и на счет «три» вместе показать данный персонаж. Выигравшая команда получает победное очко.

«Путаница»

Участники делятся на две команды, и, по команде ведущего, не расцепляя рук, должны за 30 секунд запутаться («кто лучше»). По окончании времени ведущий объявляет, что победит та команда, которая быстрее всех распутается, все так же – не расцепляя рук.

«Домики, мышки, землетрясение»

Все участники рассчитываются на «1, 2, 3-й». Первые и вторые номера образуют «домики», взявшись за руки (руки не расцепляют до конца игры). Третьи номера – это «мышки», которые «поселяются» каждая в свой домик.

Ведущий кричит: «Домики!» Задача «домиков» сорваться со своего места и найти себе новую «мышку». При этом «мышки» не имеют права сдвигаться со своих мест, но имеют право голоса, призывая к себе новый «домик». Задача ведущего замереть на месте, став «мышкой», и тоже «звать» свой «домик». Таким образом, какая-то «мышка» остается «бездомной» и становится ведущим.

Теперь ведущий кричит: «Мышка!» Задача «мышек» сорваться с места и найти новый «домик» (домики стоят на месте). Здесь ведущий – «мышка», который бежит в поисках своего «домика». И снова кто-нибудь из игроков остается «бездомным» – он теперь ведущий.

Далее ведущий кричит: «Землетрясение!» С мест одновременно срываются и «домики», и «мышки», задача которых образовать новую тройку. Ведущий также становится «мышкой» в поисках «домика». Затем «бездомный» снова становится

ведущим, и игра продолжается дальше.

Метод проектов как инновационная педагогическая технология

Технология проектного обучения. Чаще всего можно услышать не о проектном обучении, а о проектном методе. Этот метод более четко оформился в США к 1919 году. В России он получил широкое распространение после издания брошюры В.Х.Килпатрика «Метод проектов. Применение целевой установки в педагогическом процессе» (1925 г.). В 20-е и начале 30-х годов в российских школах широко использовался метод проектов для реализации выдвигаемых задач – развития ученика. Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Карл Фрейд в своей книге «Проектный метод» (изд-во «Бельц», Германия, 1997) под этим понятием подразумевает путь, по которому идут обучающие и обучаемые, разрабатывая проект. Он выделяет 17 отличительных черт проектного метода, например:

- участники проекта подхватывают проектную инициативу от кого-либо из жизни;
- участники проекта договариваются друг с другом о форме обучения;
- участники проекта развивают проектную инициативу и доводят ее до сведения всех;
- участники проекта организуют себя на дело;
- участники проекта информируют друг друга о ходе работы;
- участники проекта вступают в дискуссии и т.д.

Все это говорит о том, что автор под проектным методом имеет в виду систему действий педагога и учащихся по разработке проекта. Цель проектного обучения состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся:

самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;

учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;

приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения);

развивают системное мышление.

Исходные теоретические позиции проектного обучения:

1) в центре внимания – ученик, содействие развитию его творческих способностей;

2) образовательный процесс строится не в логике учебного предмета, а в логике деятельности, имеющей личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию в учении;

3) индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ученика на свой уровень развития;

4) комплексный подход в разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психических функций ученика;

5) глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях.

Системы действий учителя и учащихся.

С целью выделения систем действий учителя и учащихся предварительно важно определить этапы разработки проекта. К настоящему моменту сложились следующие стадии разработки проекта: разработка проектного задания, разработка самого проекта, оформление результатов, общественная презентация, рефлексия.

1. Разработка проектного задания.

1.1. Выбор темы проекта. Педагог отбирает возможные темы и предлагает их учащимся. Учащиеся обсуждают и принимают общее решение по теме. Педагог предлагает учащимся совместно отобрать тему проекта. Группа учащихся совместно с учителем отбирает темы и предлагает классу для обсуждения. Педагог участвует в обсуждении тем, предложенных учащимися. Учащиеся самостоятельно подбирают темы и предлагают классу для обсуждения.

1.2. Выделение подтем в теме проекта. Педагог предварительно вычленяет подтемы и предлагает учащимся для выбора. Каждый учащийся выбирает себе подтему или предлагает новую. Педагог принимает участие в обсуждении с учащимися подтем проекта. Учащиеся активно обсуждают и предлагают варианты подтем. Каждый учащийся выбирает одну из них для себя (т.е. выбирает себе роль).

1.3. Формирование творческих групп. Педагог проводит организационную работу по объединению учащихся, выбравших себе конкретные подтемы и виды деятельности. Учащиеся уже определили свои роли и группируются в соответствии с ними в малые команды.

1.4. Подготовка материалов к исследовательской работе: формулировка вопросов, на которые нужно ответить, задание для команд, отбор литературы. Если проект объёмный, то педагог заранее разрабатывает задания, вопросы для поисковой деятельности и литературу. Отдельные учащиеся принимают участие в разработке заданий. Вопросы для поиска ответа вырабатываются могут в командах с последующим обсуждением группой.

1.5. Определение форм выражения итогов проектной деятельности. Педагог принимает участие в обсуждении. Учащиеся в группах, а затем в кружке обсуждают формы представления результата исследовательской деятельности: видеофильм, альбом, натуральные объекты, литературная гостиная и т.д.

2. **Разработка проекта.** Педагог консультирует, координирует работу учащихся, стимулирует их деятельность. Учащиеся осуществляют поисковую

деятельность.

3. **Оформление результатов.** Педагог консультирует, координирует работу учащихся, стимулирует их деятельность. Учащиеся вначале по группам, а потом во взаимодействии с другими группами оформляют результаты в соответствии с принятыми правилами.

4. **Презентация.** Педагог организует экспертизу (например, приглашает в качестве экспертов педагогов, родителей и др). Докладывают о результатах своей работы.

5. **Рефлексия.** Педагог оценивает свою деятельность по педагогическому руководству деятельностью детей, учитывает их оценки. Учащиеся осуществляют рефлексию процесса, себя в нём с учётом оценки других. Желательна групповая рефлексия.

Можно выделить по времени три вида учебных проектов: краткосрочные (2-6 часов); среднесрочные (12-15 часов); долгосрочные, требующие значительного времени для поиска материала, его анализа и т.д.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алейникова, Т. В. Возрастная психофизиология / Т.В. Алейникова. – М.: Феникс, 2007. – 288 с.
2. Каменская, В. Г. Детская психология с элементами психофизиологии / В.Г. Каменская. – М.: Форум, 2010. – 288 с.
3. Акатов, Л.И. Социальная реабилитация детей с ограниченными возможностями здоровья. Психологические основы/ Л.И. Акатов. – М.: «ВЛАДОС», 2003. – 368 с.
4. Маллер, А.Р. Воспитание и обучение детей с тяжелой интеллектуальной недостаточностью /А.Р. Маллер, Г.В. Цикото. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 208 с.