**Основные понятия**

[Педагогическая технология](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F), [мозговая атака](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%B0%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%B0), [рефлексия](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D1%80%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D1%8F),[творчество](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE), [компетенция](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%B8%D1%8F), [технология коллективной творческой деятельности](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BA%D1%82%D0%B4), [игровые технологии](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), [технологии личностно ориентированного обучения](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BB%D0%BE%D0%BE), [технология программированного обучения](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87), [технология совместного научного исследования](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BD%D0%B0%D1%83%D1%87), [ТРИЗ-технология](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%B7), [технология проектного обучения](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82_%D1%82%D0%B5%D1%85), [проект](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82), [модель](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C).

Педагогическая технология **–** это системный метод планирования, применения и оценивания всего процесса обучения и усвоения знаний путем учета челове­ческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования» (ЮНЕСКО, 1986).

Мозговая атака – метод группового обучения и стимулирования по­знавательной активности, основанный на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем. В ходе ее участни­ков побуждают к свободному выдвижению идей с последующим их критиче­ским рассмотрением.

Рефлексия– (лат.) процесс самопознания субъектом внутренних психологических состояний.

Творчество – деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей.

Компетенция описывает потенциал личности. К. бывают: *социальные компетенции* (способность брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решений, в различного рода социальном проектировании, участвовать в цивилизованном разрешении конфликтов);

q *межкультурные компетенции* (способность уважать и понимать национальные, религиозные и социальные культурные формы, внутренний духовный мир других людей, на основе общекультурного личного багажа);

q *компетенции саморазвития* (потребность и способность к самообразованию, осознание самоактуализации, собственных достоинств и способностей, способность личностного целеполагания, адекватная профориентация, стремление к успеху).

Технология коллективной творческой деятельности — это система философии, условий, методов, приемов и организационных форм воспитания, обеспечивающих формирование и творческое развитие коллектива взрослых и детей на принципах гуманизма.

Игровые технологии **–** достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Игра *—* это вид деятельности в условиях ситуаций, направлен­ных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением

Технологии личностно ориентированного обучения – это максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Технология программированного обучения — это такое обучение, при котором происходит усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств (ЭВМ, программированного учебника, кинотренажера и др.). Технология программированного обучения отличается от других технологий тем, что весь преподносимый материал подается в строго алгоритмичном (логически последовательном) порядке сравнительно небольшими порциями учебной информации («шагов», файлов, «кадров» и т. д.).

Технология совместного научного исследования – предназначена для развития творческого или критического мышления, формирования опыта и инструментария учебно-исследовательской деятельности, поиск и определение личностных смыслов.

ТРИЗ-технология *(Теории Решения Изобретательских Задач)* — это универсальная организационно-педагогическая и методическая система, которая позволяет сочетать предметно-познавательную деятельность с методами активизации и развития мышления, а также творческого решения учебных и социальных задач. ТРИЗ-технология ставит целью формирование сильного мышления у обучающихся, воспитание творческой личности, подготовленной к решению сложных нестандартных задач в различных областях человеческой деятельности.

Технология проектного обучения— альтернативная технология, которая противопоставляется классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов.

Проект — буквально это «брошенный вперед», то есть прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности, а проектирование превращается в процесс создания проекта.

Модель — искусственно созданный объект в пиле схемы, таблицы, чертежа и т. п., который, будучи аналогичен исследуемому объекту, отображает и воспроизводит в более простом, уменьшенном виде структуру, свойства, взаимосвязи и отношения между элементами исследуемого объекта, непосредственное изуче­ние к-рого связано с к.-л. трудностями, большими затратами средств и энергии или просто недоступно, и тем самым облегча­ет процесс получения информации об интересующем предмете.

[Начало документа](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm" \l "_top)

**Теоретический материал**

ü [Классификация технологий дополнительного образования детей](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F)

ü [Модель обобщенных социально-воспитательных технологий](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C1)

ü [Модель обобщенных рационально-образовательных технологий](http://www.orenipk.ru/kp/distant/dod/ped/2_1.htm#%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C2)

**Классификация технологий дополнительного**

**образования детей**

Исходя из этих актуальных принципов, новых идей формируются со­ответствующие им педагогические технологии, которые представляют сво­его рода системы тактических путей для освоения человеком способов дея­тельности и мышления, познания многообразия культуры и творческого ее преобразования. Но сколь бы оригинальными не были идеи, все они прохо­дят своеобразный «контроль» на соответствие современному гуманизму, ак­тивно отстаивающему признание индивидуальности, обладающей правом на интеллектуальную, экономическую свободу, моральную автономию, соци­альную суверенность. При этом предполагается обязательное наличие у че­ловека социальной, культурной, индивидуальной ответственности за прини­маемые решения. Рождение, становление и развитие этого качества человека невозможно вне специально организованной системы педагогической под­держки самоопределения в образовании – интеграции в обра­зовательном учреждении психологической, социальной и медицинской по­мощи индивидуального развития ребенка для его духовного прозрения, для самостоятельного и успешного продвижения в дифференцированном образо­вании, выборе собственного смысла жизни. Предмет педагогической под­держки – процесс совместного с ребенком определения его собственных ин­тересов, целей, возможностей и путей решения проблем, мешающих ему со­хранить свое личное достоинство и самостоятельно достигать результатов в обучении, общении, образе жизни.

Образовательные технологии стимулирования самоопределения лич­ности, образовательные модели поддержки самоосуществления индивиду­альности остаются еще для российского образования бескрайним простран­ством освоения. Даже в дополнительном образовании детей, где всегда были условия свободного, добровольного выбора занятия, проявления своей увле­ченности, желания заниматься каким-либо делом, где очевидна непринуж­денность, естественность саморазвития каждого (педагога и детей), домини­рует стихийность самореализации, а не системно организованный процесс становления сознательного определения своего «Я». Для многих учреждений дополнительного образования детей еще предстоит освоить идею психолого-педагогической поддержки на уровне содержания, организации, управления и технологического воплощения в образовательном процессе.

*В дополнительном образовании* место и ценность педагогической технологии, конкретного авторского творчества иное. Здесь технология – спо­соб самовыражения людей, самореализации их интеллектуальных качеств, что соответствует главному основанию образовательной деятельности,— свобод­ный, целевой выбор детьми и педагогами путей, способов, содержания и ре­зультата совместного общения. И одновременно, технология – это выбор наи­более рациональных, эффективных способов, приемов, методик образователь­ной деятельности, продуманности каждого шага в реализации программы, ори­ентации на новейшие достижения в области наук о человеке.

Опыт практического освоения современных технологий в дополни­тельном образовании нельзя охарактеризовать полностью как опыт активно­го творчества. Скорее всего — это опыт обучения, трансформации эталонов в новые условия, это практика экспериментальной деятельности, порой ос­нованной только на интуиции, личном опыте и убеждениях.

Наиболее типичными для практики дополнительного образования де­тей стали технологии, ориентирующиеся на различные модели образователь­ных систем, которые квалифицируются в соответствии с педагогическими целями и задачами:

*1.      Социально-воспитательные технологии.*

*Педагогическая цель*: личность, осознающая и принимающая ценно­сти человеческого общества, свободы, демократии; строящая свои отношения на принципах равноправия и ненасилия; социально активная и законопослушная; знающая и защищающая права и свободы человека; способная участвовать в творческом преобразовании действительности; ориентирующаяся на гуманистиче­ские ценности; постигающая свой собственный мир, имеющая потребность к самопо­знанию и самореализации.

*2.      Рационально-образовательные технологии.*

Педагогическая цель: личность, владеющая жизненно необходимым запасом знаний, умений, навыков, обладающая развитым интеллектом, рациональным мышлением; желающая и умеющая постоянно получать знания, умения и использо­вать и на практике в специализированных областях.

В основе данных моделей технологий лежит *«технология успешного обучения»,* что составляет сущность обучения в системе дополнительного образования детей. Идея данной технологии – формирование технологии удачливого человека, которому все в жизни удается, со всем он может справиться, добиться поставленной цели.

**Литература**

1.            **Чупрасова В. И.** Современные технологии в образовании: учебное пособие. – Владивосток: Дальневосточный государственный университет, Тихоокеанский институт дистанционного образования и технологий, 2000. – 52с.

**2.           Евладова Е.Б., Логинова Л.Г., Михайлова Н.Н.** Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2002. – 352с. (С. 176 – 185)

**3.           Дмитренко Т.А.** Образовательные технологии в системе высшей школы /Педагогика, 2004. – №2. – С.54-59 (<http://quality.petrsu.ru/f>)

**Модель обобщенных социально-воспитательных технологий**

В рамках компетентностного подхода социально-воспитательные технологии направлены на формирование следующих **компетенций** у воспитанников УДО:

·               социально-личностные компетенции (способность и умение личности осознавать и принимать ценности человеческого общества, свободы, демократии, строить свои отношения на принципах равноправия и ненасилия; быть социально активным и законопослушным членом общества; знать и защищать права и свободы человека);

·               компетенции в области организаторской деятельности и сотрудничества (способность и умение личности участвовать в творческом преобразовании социально-личностные компетенции (способность и умение действительности).

*Реализацию данной парадигмы обеспечивают следующие прикладные технологии: технология коллективной творческой деятельности; игровые, клубные технологии; технологии социального проектирования; формирования политического и экономического мышления; формирования навыков трудовой деятельности.*

Технология коллективной творческой деятельности

Наиболее плодотворными в системе дополнительного образования являются хорошо известная технология И.П.Иванова или «орлятская педагогика», а также технология коллективной творческой деятельности.

*Технология коллективно-творческой деятельности* — это система философии, условий, методов, приемов и организационных форм воспитания, обеспечивающих формирование и творческое развитие коллектива взрослых и детей на принципах гуманизма. Ее цель — раскрепощение личности, формирование гражданского самосознания, развитие его способностей к социальному творчеству, воспитание общественно-активной творческой личности, способной преумножить общественную культуру, сделать вклад в построение правового демократического общества.

*Принципы технологии коллективной творческой деятельности:*

-         учение без принуждения, приоритет успешности обучаемого («Каждый ребенок талантлив»);

-         мажорность в общении и обучении;

-         учет субъектности (самости) личности ребенка (право ребенка на ошибку, свободный выбор, собственную точку зрения);

-         сочетание коллективного и индивидуального воспитания и др.;

-         приоритет этических ценностей над информированностью (главные ориентиры: доброта, любовь, трудолюбие, совесть, достоинство и т. д.);

-         превращение школы Знания в школу Воспитания.

Можно говорить о некоторых принципах организации коллективного дела как творческого. Это принципы состязательности, игры, импровизации, которые работают потому, что они опираются на глубокие психологические основания: потребности человека в самоутверждении, самовыражении, общении.

Конкретных же форм КТД великое множество. По сообщению С. А. Шмакова, в Липецком педагогическом институте имеется картотека почти на 1500 названий коллективно-творческих дел. Правда, если вглядеться в подобные списки, быстро обнаруживаешь за разными названиями повторяющиеся схемы организации. Назовем эти схемы *методиками — «бой», «защита», «эстафета», «путешествие», ролевая игра.*

**Трудовые дела:** атака трудовая, десант трудовой, подарок далеким друзьям, поста трудовая, рейд, фабрика трудовая.

В трудовых КТД воспитанники и их старшие друзья осуществляют заботу через труд-творчество. В центре внимания воспитателей — освоение трудовой культуры, развитие нравственного отношения к труду, собственности, материальным богатствам нашего общества, к таким сторонам окружающей жизни, которые нуждаются в практическом улучшении и которые можно усовершенствовать или своими силами, или помогая другим людям.

*Цель трудовых КТД* — обогатить знания ребят об окружающем, выработать взгляды на труд как основной источник радостной жизни, воспитать стремление вносить свой вклад в улучшение действительности, а также умение и привычку реально, на деле заботиться о близких и далеких людях, работать самостоятельно и творчески.

Обогащение воспитанников трудовым опытом происходит во взаимосвязи с другими видами общественно ценной практики.

**Познавательные дела:** вечер (сбор) весёлых задач, вечер (сбор) – путешествие, вечер (сбор) разгаданных и неразгаданных тайн, город весёлых мастеров, защита фантастических проектов, пресс-бой, пресс– конференция, рассказ – эстафета, собрание – диспут, турнир– викторина, турнир знатоков, устный журнал (альманах).

Суть познавательных КТД — открытие мира на радость и пользу друг другу, близким и далеким людям. Здесь на первый план выступает развитие у школьников гражданского отношения к таким сторонам жизни, которые недостаточно познаны, полны тайн, загадок, требуют своего раскрытия в коллективном поиске. Еще одна важная роль познавательных КТД — формирование потребности в познании, сознательного, увлеченного, действенного отношения к непосредственным источникам открытия мира: к книге, учению, различным средствам самообразования. Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития у школьников таких качеств личности, как стремление к познанию непознанного, целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость.

Например, *турнир знатоков* — познавательное дело-обозрение, проводится не­сколькими коллективами, каждый из которых по очереди организует творческое состяза­ние (свой тур) между остальными участниками. Турнир знатоков можно проводить в классе (между звеньями, бригадами) или между классными коллективами, а также между сводными командами старших и младших.

Количество туров равно числу коллективов, участвующих в турнире (3—5, не более). Каждый коллектив является организатором одного из туров (проводит состязание между всеми другими коллективами), а в остальных турах выступает как рядовой участник со­ревнований.

Турнир знатоков может проводиться по одному профилю или быть комплексным, когда каждый тур состязаний имеет свой профиль. Например, турнир знатоков с участием четы­рех коллективов может состоять из таких туров-состязаний: 1) знатоков математики, 2) знатоков музыки, 3) знатоков родного края, 3) знатоков медицины.

В состязаниях каждый коллектив может участвовать или целиком, или выдвигая из своего состава команду знатоков. Главными ведущими могут быть двое-трое взрослых или взрослый вместе с одним-двумя старшими школьниками.

*Подготовка к турниру знатоков.*

Главные ведущие созывают общий сбор-старт коллективов, желающих участвовать в турнире. Участники рассаживаются по кругу. Избирается совет дела — штаб турнира, ку­да входят представители каждого коллектива (командиры, штурманы, застрельщики и т.п.) и главные ведущие.

Затем общий сбор решает, каким способом будут выбраны профили (а при однопро­фильном турнире — виды) творческих состязаний: каждый коллектив одновременно с другим посовещается (5—7 минут) и придумает тот профиль (вид), по которому будет проводить свой тур состязаний между остальными коллективами, или сначала все коллек­тивы посоветуются и предложат возможные профили (виды) состязаний. Далее сообща (или на летучке штаба) будут отобраны (по числу коллективов) самые удачные и по жела­нию или по жребию распределены между участниками.

После того как профили (виды) придуманы и объявлены (или распределены), каждый коллектив снова совещается (15 – 20 минут) и решает, как он будет вести свой тур состя­заний: какие творческие задания сообщит всем заранее для предварительной подготовки, какие объявит только на самом турнире, кто и как будет давать задание и оценивать вы­полнение. Для того чтобы сделать организацию состязаний интереснее, коллектив может придумать себе общую организаторскую роль соответственно профилю (виду) состязания («приемная комиссия», «ученый совет», «жюри фестиваля» и т. п.), а каждый член этого коллектива выбирает для себя и свою личную роль, может придумать псевдоним, профес­сию, звание и т. п.

В заключение общего сбора, после того как будут объявлены задания и дата проведе­ния турнира, создаются команды знатоков для тех туров, в которых коллективы будут со­стязаться не целиком, а представителями.

После общего сбора-старта каждый коллектив готовится (целиком и по командам) к выполнению тех заданий, которые объявлены предварительно, к проведению своего тура состязаний, придумывает и подготавливает призы для победителей.

*Советы организаторам.* Задания должны носить творческий характер (например, написать короткий рассказ или очерк, исполнить сценку, провести репортаж и т. п.). Чтобы турнир не затянулся, можно заранее установить максимальное время для проведения каждого тура, скажем не более 15—20 минут. После того как проведены все туры состязания, нужно дать время (15—20 минут), чтобы каждый коллектив мог подвести итоги своего тура, т. е. того со­ревнования, которое было организовано этим коллективом, и под– готовить оценки в соответствии с принятой ролью. Например, «государственная комиссия» вручает командам диплом об окончании института, «жюри фестиваля» — призы или грамоты и т. п.

В заключение турнира главные ведущие предоставляют по очереди слово каждому из коллективов, которые и объявляют итоги своего тура состязаний.

**Художественные дела.** Кольцовка песен. Концерт – «молния». Кукольный театр. Литературно-художественные конкурсы. Турнир знатоков поэзии. Эс­тафета любимых занятий. Эстафета – «ромашка».

Художественные КТД самых разнообразных вариантов позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых; укрепляют тягу к духов­ной культуре, к искусству и потребность открывать прекрасное другим людям; пробуж­дают желание испробовать себя в творчестве; воспитывают восприимчивость и отзывчи­вость, благородство души; обогащают внутренний мир человека.

Создавая и воплощая замысел своих художественных обозрений, в которых соединя­ются драматизация и стихи, различные виды изобразительного творчества, пение, музыка и танцы, школьники применяют (и закрепляют, расширяют, углубляют) знания, умения и навыки, полученные на уроках чтения, литературы, искусства, а также во внеклассных и внешкольных занятиях — коллективных и индивидуальных. И применяют тем успешнее, чем полнее и глубже подкрепляют художественный опыт идейно-нравственным (содер­жание художественных обозрений), трудовым (предметно-художественное творчество), познавательным, творческим.

*Например. Кольцовка песен* — массовая игра-обозрение, участники которой, со­ставляющие несколько команд, поочередно (по кругу) исполняют песни на выбранную тему. Правила игры.

Каждая команда поет только один куплет (и припев) и должна исполнять его сразу же после предыдущей команды.

Если команда допустила паузу более 3—5 секунд или исполнила песню не на вы­бранную тему, то по решению ведущих она выбывает из игры; побеждает та команда, которая последней исполнила песню на условленную тему.

Совещания команд по выбору очередной песни должны идти так, чтобы не мешать поющим; ведущие имеют право отстранить от игры команду за шум «сверх нормы».

*Советы организаторам.* Тему кольцовки могут предложить ведущие или выбрать сами участники — путем кон­курса между командами на лучшие предложения (окончательное решение выносит совет капитанов и ведущих). Не стоит проводить больше одного-двух туров кольцовки, чтобы не утомить участников. Команды можно составлять по-разному: по первичным коллекти­вам (звездочкам, звеньям и т. д.), по классам и их союзам, по желанию (кто с каким капи­таном хочет), по жребию и т. д. Количество участников в каждой команде не должно пре­вышать 40—50 человек, ибо в противном случае трудно совещаться и дружно петь.

Кольцовка песен, посвященных совместно выбранной теме, оказывает сильное эмоцио­нальное воздействие, сплачивает участников в воодушевляющем, увлекательном действе. Поэтому ее можно использовать на сборе, классном и школьном вечере (например, в на­чале — для быстрого идейно-эмоционального ввода в тему и сближения участников или в конце — как коллективное завершение и своеобразная разрядка энергии), а также в пере­рыве или по окончании любого познавательного, спортивного, трудового дела.

*Литературно-художественные конкурсы* — кол­лективные дела, развивающие творческие способности каждого участника, основаны на обмене знаниями, впечатлениями, интересами.

Литературно-художественные конкурсы лучше всего строить как совместную деятель­ность друзей в звездочках, звеньях, творческих бригадах, как заботу каждого о своих то­варищах, о своем коллективе и его успехе в соревнованиях. Вместе с тем творческие рабо­ты (сказки, рассказы, рисунки и др.), созданные в ходе конкурса, должны рассматриваться всеми участниками как общее достояние, интересное и поучительное для других людей (родителей, малышей, шефов, далеких друзей).

*Советы организаторам.* Конкурсы можно проводить «молнией», т.е. в течение короткого времени (час-полтора), или предоставить участникам несколько дней (неделю) на подготовку. Темы и содержание литературно-художественных работ могут быть самыми различными (опреде­ляются познавательными интересами участников, событиями общественно-политической жизни и т. д.). Взрослые (учителя, родители) выступают как друзья советчики ребят, по­могают им готовить сюрпризы для остальных участников конкурса и т.д.

Работу на конкурс можно делать сразу всем вместе или эстафетой — передавая друг другу сказку, рас сказ, рисунок для продолжения. При этом важно позаботиться, чтобы никто не остался в стороне.

Завершить конкурс лучше всего смотром-защитой всех представленных работ (авторы читают свои сказки, рассказывают о рисунках, отвечают на вопросы товарищей и т.д.), а затем коллективным обсуждением их достоинств и недостатков. При этом очень важно обращать внимание ребят на положительные стороны каждой работы, а при разборе не­достатков показывать их поучительность для всех участников и вести коллективный по­иск возможных путей устранения этих недостатков.

Жюри конкурса (из взрослых и старших ребят) должно так оценивать работы, чтобы не было обиженных. Можно использовать при этом памятные призы (например, открытки) «Самым начитанным», «За самый интересный сюжет», «За лучшее чтение своего расска­за», «За лучшую защиту своего рисунка», «За дружную работу» и т. п. Хорошо, если жюри посоветует, как использовать творческие работы на радость людям (с какими познакомить малышей, какие показать родителям, какие послать в подарок далеким друзьям и т. д.).

**Спортивные дела:** веселая спартакиада, спартакиада народных игр, «Тайна» («Следопыты») и т.д.

Важнейшая из воспитательных возможностей спортив­ных КТД заключается в развитии у воспитанников граж­данского отношения к спортивно-оздоровительной стороне жизни, к физической культуре, к себе как здоровым закаленным гражданам общества, готовым к труду и обороне. Спортивные КТД помогают выработать бы­строту, ловкость, выносливость, находчивость и настой­чивость, смелость и мужество, коллективизм и дисциплинированность. Укрепление этих качеств, приобщение к физической культуре происходит одновременно с общественно-политическим и умственным (содержание дел), нравственным (взаимоотношения участников) и художественно-эстетическим (оформление, характер дей­ствий) развитием.

Например. ***Веселая спартакиада*** — несколько коротких спортивных состязаний, объединенных в форме творче­ской игры.

Веселая спартакиада прививает интерес к спорту, развивает ловкость, находчивость, меткость, умение соотносить свои действия с действиями других, ориенти­роваться в обстановке и быстро принимать нужные ре­шения. Это КТД — хорошее средство поднятия тонуса жизни коллектива, сплочения мальчиков и девочек, старших и младших, ребят и взрослых,

*Основные типы состязаний.*

1. Комбинированная эстафета (с участием команды, разделенной по отдельным этапам).

2. Общекомандные выступления:

-                 выполнение одного или нескольких заданий последо­вательно каждым членом команды по очереди;

-                 выполнение одного или нескольких заданий (последо­вательно) всей командой.

3. Состязания представителей команд: групповые и индивидуальные поединки (например, капитанов команд).

В спартакиаде могут участвовать две или более команд, причем в отдельных видах состязаний команды могут выступать или одновременно, или по очереди, или, если участвуют 4 и более команд, попарно, по олимпийской системе (проигравшие выбывают из сорев­нований, а победители участвуют в следующем туре).

Любая веселая спартакиада отличается игровым ха­рактером каждого вида состязаний, может включать элементы эксцентрики, буффонады, нужно также ис­пользовать возможности, которые представляют для та­ких соревнований условия данного времени года. На­пример, летняя спартакиада — летние условия (зеленый луг, вода, лес).

*Примерный ход веселой спартакиады.*

1. Распределение на команды.

2. Работа по командам: выбор капитана, придумы­вание названия команды, девиза, гимна, приветствия, изготовление формы (атрибутов) в соответствии с назва­нием.

3. Открытие спартакиады: выход, рапорты, парад команд, поздравление судей, подъем флага, сообщение порядка состязаний.

4. Тренировка по командам.

5. Состязание команд.

5. Финал: награждение команд (в том числе шуточ­ными призами), выступление команд и судей, спуск фла­га, общая песня, уход каждой команды с песней.

Тренировку к состязаниям можно проводить и до открытия спартакиады — после оформления команд. В этом случае судейская коллегия объявляет заранее виды соревнований, причем тренировка может продолжаться длительное время, достаточное для отработки каждого задания-упражнения.

*Примерные виды состязаний (для всех времен года).*

1. Комбинированная эстафета «Руки — ноги — голова» с такими примерно этапами: «тачка» (один ходит на руках, другой держит его за ноги); «страус» (бегут вдвоем в таком положении, что голова одного находится под мышкой у другого); «черепаха» (бег на четвереньках, спиной к земле); «трехножка» (бегут вдвоем так, что пра­вая нога одного связана с левой ногой другого) и т. п.

2. «Слалом». Команды с равным количеством участ­ников выстраиваются у подножия холма в колонну по одному. По сигналу судьи команды взбираются на гору, огибают каждая свой контрольный пост (флажок), сбе­гают с горы и выстраиваются перед стартовой чертой в колонну так, чтобы пришедший первым оказался сзади, а пришедший последним — впереди колонны с поднятой рукой.

3. «Змейка». Команды выстраиваются перед старто­вой чертой в колонну по одному. По команде ведущего участники приседают, кладут руки на плечи друг другу и гусиным шагом проходят между поставленными поленья­ми (палками или камнями), огибая их, как при слаломе.

Дойдя до противоположной линии, «змейка» повора­чивает и снова проходит дистанцию, огибая препятствия. Время прохождения командой всего маршрута опреде­ляется по последнему участнику, пересекшему линию старта — финиша.

4. Перетягивание каната. Соревнование команд по перетягиванию каната производится на площадке длиной 15—20 м, разделенной поперек на равные части нейтраль­ной линией.

Команды «противников» выстраиваются в колонны друг против друга, причем участники, возглавляющие колонны, становятся вплотную к нейтральной линии, не наступая на нее. Команды держат канат так, чтобы его середина, отмеченная красной тесьмой, находилась точно над этой линией, и по сигналу судьи начинают тянуть канат, стремясь к тому, чтобы ближайший к ли­нии участник команды «противника» переступил через нее. Запрещается: подавать сигналы, координирующие действия участников своей команды; перехватывать канат руками за тесьму на стороне противника.

В перетягивании каната, как и во всяком командном соревновании, выигрывают согласованность, одновре­менность действий, физическое развитие и воля участ­ников команды к победе.

5. Штурм и борьба за флаг. Флаг устанавливают на видном месте, лучше всего на холме. В зависимости от количества участников и пересеченности местности опре­деляется зона защиты флага, обнесенная вокруг чертой. Здесь располагается команда, цель которой в том, чтобы не допустить выноса флага из своей зоны. Команда, расположенная вне черты (например, у подножия холма), по сигналу судьи стремится в наикратчайший отрезок времени вынести флаг за черту зоны защиты.

В этой игре надо суметь наметить наиболее подходя­щий план действий, организовать четкое и быстрое руководство своей командой, проявить гибкость и опера­тивность, стремясь предусмотреть и упредить действия «противника», внося изменения в намеченный ранее план действий.

Игра позволяет выявить наиболее инициативных, способных к руководству ребят, подчеркивает значение организованности и умения быстро ориентироваться по обстоятельствам.

6. Стрельба по мишеням. Проводится в любое время года, причем в качестве снарядов могут быть использо­ваны мячи, шишки, снежки и т. п., а мишени лучше делать «злодейскими».

Порядок стрельбы также можно использовать разный: или каждый член команды стреляет по очереди, или команда стреляет залпом, или стреляют выделенные снай­перы. Стрельба проводится из положения стоя, лежа, с колена и др.

**Конструктор коллективных творческих дел (КТД)**

1. Коллективное целеполагание. Предварительная анкета, опросник, стартовое собрание, «живая ан­кета», «волшебный сундучок».

2. Коллективное планирование. Деление на группы: по интересам, с использованием эмблем, символов, цветовых жетонов. «Мозговой штурм», общая дискуссия, «Дерево идей», экспертный совет, «Банк идей».

3. Коллективная подготовка. Распределение групповых и индиви­дуальных поручении (добровольность!): самоопределение, жеребьевка, лототрон.

4. Проведение коллективного дела. Сочетание групповых (команд­ных) и индивидуальных заданий, конкурсов. Система подведения итогов (награды, дипломы, значки, медали, вымпелы, сувениры).

5. Коллективный анализ (последействие). Анкета, разговор в кругу, «открытая три­буна», «свободный микрофон», «конверт мнении», листок самооценки, цветодиагностика, незаконченный тезис.

Примечательна система *оценивания результатов* творчества: похвала за инициативу; публикация работы; выставка работ; награждение грамотами, дипломами, самодельными подарками; присвоение званий, статуса и т. п.

На практике доказывается преимущество коллективных способов воспитания, которые являются мощными оптимальными средствами индивидуального воздействия на детей.

Игровые технологии

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой де­ятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Ру­бинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной — 3. Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтоге­незе личности, в развитии основных психических функций, в са­моуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процес­сах социализации — в усвоении и использовании человеком обще­ственного опыта.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее доброволь­ностью, возможностями выбора и элементами соревновательно­сти, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореа­лизации.

В структуру игры как процесса входят:

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средства реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

•сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

**Игра** *—* это вид деятельности в условиях ситуаций, направлен­ных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты (С.А. Шмаков):

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса дея­тельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• творческий, в значительной мере импровизационный, ак­тивный характер этой деятельности («поле творчества»);

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содер­жание игры, логическую и временную последовательность ее раз­вития.

По мнению С.А. Шмакова, как феномен педагогической куль­туры игра выполняет следующие важные функции:

• Функция социализации. Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систе­му общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

• Функция межнациональной коммуникации. Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценнос­ти, культуру представителей разных национальностей, посколь­ку «игры национальны и в то же время интернациональны, меж­национальны, общечеловечны»

• Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне че­ловеческой практики». Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить про­ект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ре­бенка, с другой — выявить недостатки опыта.

• Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребен­ку войти в реальный контекст сложнейших человеческих комму­никаций.

• Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интел­лектуальные, творческие, эмоциональные и др.) В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и са­моутверждает себя.

•Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возника­ющих у ребенка в поведении, общении, учении.

• Функция коррекции — есть внесение позитивных измене­ний, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

• Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Педагогические игры — достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное от­личие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результа­том, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

• дидактическим целям;

• организационной структуре;

• возрастным возможностям их использования;

• специфике содержания.

Чаще всего классификация педагогических игр встречается по: *применению области деятельности:* интеллектуальные, психологические, физкультурные, социально-педагогические и другие; *по игровой методике*: сюжетные, ролевые, организационно-деятельностные игры (ОДИ), деловые, имитационные, психодраматические и др.

*Игра как метод обучения*, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое при­менение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и ин­тенсификацию учебного процесса, игровая деятельность исполь­зуется в следующих случаях:

• в качестве самодеятельных технологий для освоения поня­тия, темы и даже раздела учебного предмета;

• в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяс­нения, закрепления, упражнения, контроля);

• в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает суще­ственным признаком — наличием четко поставленной цели обу­чения и соответствующего ей педагогического результата, кото­рые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характери­зуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном про­цессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и не­посредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжа­ют игры с предметами и появляются не имитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправ­ленности программы игр в сочетании с обычными дидактически­ми упражнениями.

В отечественной педагогике имеется целый ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В. Репкина, Мумми-троль, персона­жи «Волшебника Изумрудного города», «Приключения Буратино»),

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребнос­ти в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление сти­хийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, стремление к ро­зыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Ус­воение нового, закрепление материала, развитие творческих способ­ностей, формирование общеучебных умений дает возможность уча­щимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, де­ловой театр, психо– и социограмма.

**Литература**

1.                  Бойков А. А.Коллективно-творческое дело как личностно ориентированная воспитательная технология, 2005 (http://www.yandex.ru/)

2.                  **Ермолаева Т.И., Логинова Л.Г.** Педагогические технологии в сфере дополнительного образования. – Самара, 1998. – 36с.

**3.                 Селевко Г.К.** Социально-воспитательные технологии. М.:НИИ школьных технологий, 2005. – 176 с. (С.122-137).

**Модель обобщенных рационально-**

**образовательных технологий**

В рамках компетентностного подхода рационально-образовательные технологии направлены на формирование следующих *компетенций* у воспитанников УДО:

·               учебных компетенций (наличие системы знаний, умений, способов по глубокому усвоению различных областей науки (дисциплин), способность и умение личности творчески осмысливать информацию и рационально мыслить);

·               исследовательские компетенции (формирование операционных, тактических, стратегических исследовательских умений, развитие самостоятельной исследовательской деятельности учащихся).

Дополнительное образование вступает в действие за рамками образовательного стандарта, расширяя, углубляя, конкретизируя предметный минимум. И тут необходимы специфические рационально-образовательные технологии, такие как: *ТРИЗ-технология, технология программированного обучения, технология проектного обучения, информационные технологии, технология совместного научного исследования, технологии коллективных способов деятельности; совместного научного исследования; информационное, компьютерное обучение; технологии дифференцированного и индивидуального обучения; персонифицированного обучения и другие.*

Цель технологии личностно ориентированного обучения — максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности. В центре технологии личностно ориентированного обучения — индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу составляют *дифференциация и индивидуализация обучения.*

В учреждениях дополнительного образования детей возможно применение таких вариантов *дифференциации*, как комплектование учебных групп однородного состава; внутригрупповое разделение по уровням познавательного интереса; профильное обучение в старших группах на основе диагностики, самопознания и рекомендаций детей и родителей.

Технология дифференцированного обучения представляет собой совокупность организационных решений, средств и методов дифференцированного обучения, охватывающих определенную часть учебного процесса. Целевыми ориентациями данной технологии являются: обучение каждого на уровне его возможностей и способностей; приспособление (адаптация) обучения к особенностям различных групп.

Технология программированного обучения — это такое обучение, при котором происходит усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств (ЭВМ, программированного учебника, кинотренажера и др.). Технология программированного обучения отличается от других технологий тем, что весь преподносимый материал подается в строго алгоритмичном (логически последовательном) порядке сравнительно небольшими порциями учебной информации («шагов», файлов, «кадров» и т. д.).

Как разновидность программированного обучения возникли впоследствии *блочное и модульное обучение, которое* применяется при выполнении разнообразных интеллектуальных операций.

Технология блочно-модульного обучения*.*

Данная технология имеет следующие характеристики:

1.      Целевой блок: в нем дано общее представление об объекте, предмете, результате учебной деятельности.

2.      Информационно-содержательный блок: учебная информация выстраивается в виде «технологического узла» (модуля).

3.      Каждый модуль имеет законченность и самостоятельность. Совокупность модулей составляет единое целое при изучении темы.

4.      Информационный модуль. Это система, объем учебной информации, преобразование которой обеспечит продуктивный результат.

5.      Операционный модуль. В нем отражены задания для самостоятельной работы и самоконтроля, инструкции по их выполнению.

6.      Оценочный модуль. Это задания, тесты, вопросы для контроля качества и проверки усвоения ЗУН.

*Принципы программированного обучения* (по В. П. Беспалько):

-  учет иерархического (ступенчатая соподчиненность частей в целостной системе при относительной самостоятельности этих частей) управления устройства или отдельных частей;

-  принцип обратной связи (передача информации и ее прием и т. д.);

-  пошаговость всех действий (подача и раскрытие материала, решение учебных задач и т. п.);

-  индивидуализация процесса обучения (индивидуальный темп, ритм, управление обучением);

-  оптимизация программного продукта (применение различного вида обучаемых программ).

*Информационные технологии* — все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео, телесредства обучения и другие.

В системе дополнительного образования действительно эффективным может быть использование дистанционной формы обучения, к которым относятся *компьютерные технологии*, которые, в отличие от любых других, предполагают минимальную компьютерную грамотность.

Компьютерная технология может осуществляться в следующих вариантах:

I — как проникающая технология (применение компьютерного обучения по отдельным темам, разделам для решения отдельных дидактически задач);

II — как основная, определяющая, наиболее значимая из используемых в данной технологии частей;

III — как монотехнология (когда все обучение, все управление учебным процессом, включая все виды диагностики, мониторинг, опираются на применение компьютера).

Введение новых информационных технологий в педагогический процесс учреждений дополнительного образования детей преследует следующие цели:

·   формирование у обучающихся умения работать с информацией, развитие коммуникативных способностей;

·   подготовку личности «информационного общества»;

·   формирование у детей исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

Информатизация дополнительного образования детей позволит:

-  построить открытую систему дополнительного образования, обеспечивающую каждому ребенку (индивиду) собственную траекторию развития;

-  изменить коренным образом организацию процесса познания путем смещения его в сторону системного мышления;

-  создать эффективную систему управления информационно-методическим обеспечением дополнительного образования;

-  рационально организовать познавательную деятельность детей в ходе образовательного процесса;

-  использовать специфические свойства компьютера, позволяющие индивидуализировать образовательный процесс и обратиться к принципиально новым познавательным средствам;

-  построить, развивать и совершенствовать системы дистанционного обучения (ДО) различного уровня.

Технология проблемного обучения наиболее популярна во всех сферах образования. Получила свое распространение в 20—30-х годах в советской и зарубежной школе. Основано было на теоретических положениях американского философа, психолога и педагога Дж. Дьюи. Систематизаторами этого обучения в России стали И. Л. Лернер, М. Н. Скаткин.

Проблемное обучение получило свое название в связи с тем, что его моделирование направлено на *создание инновационной по­знавательной среды.* Постоянное обновление учебной среды, ин­формационного и процессуального состава действий влечет за собой повышение уровня притязания обучающихся в достижении целей и, следовательно, воспитание субъективной позиции чело­века, развитие его стремления понять, объяснить, интерпретиро­вать явления или события, предоставленные ему для анализа, ре­шить задачу-проблему, снять имеющуюся в задаче неопределен­ность, устранить препятствие, создающее психологический барь­ер для осуществления познавательного процесса.

Выделены четыре *главных условия успешности проблемного обучения:*

• обеспечение достаточной мотивации, способной вызвать интерес к содержанию проблемы;

• обеспечение посильности работы с возникающими на каждом этапе проблемами (рациональное соотношение изве­стного и неизвестного);

• значимость информации, получаемой при решении проблемы, для обучаемого;

• необходимость диалогического доброжелательного общения педагога с учащимися, когда с вниманием и поощрением относятся ко всем мыслям, гипотезам, высказанным учащимися.

Главные психолого-педагогическая цели проблемного обучения:

• развитие мышления и способностей учащихся, разви­тие творческих умений,

• усвоение учащимися знаний, умений, добытых в ходе активного поиска и самостоятельного решения проблем, в результате эти знания, умения более прочные, чем при тра­диционном обучении,

• воспитание активной творческой личности учащегося, умеющего видеть, ставить и разрешать нестандартные про­блемы,

• развитие профессионального проблемного мышления — в каждой конкретной деятельности имеет свою специфику.

Основные формы проблемного обучения

В отечественной педагогике различают три *основные фор­мы проблемного обучения.*

– проблемное изложение учебного материала в монологи­ческом режиме лекции, либо диалогическом режиме семина­ра; проблемное изложение учебного материала на лекции, когда преподаватель ставит проблемные вопросы, выстраива­ет проблемные задачи и сам их решает; учащиеся лишь мыс­ленно включаются в процесс поиска решения. Например, в начале лекции «О жизни растений» ставится проблема «По­чему корень и стебель растут в противоположные стороны», но лектор не дает готового ответа, а рассказывает, как наука шла к этой истине, сообщает о гипотезах и опытах, которые делались для проверки гипотез о причинах этого явления;

– частично-поисковая деятельность при выполнении экс­перимента, на лабораторных работах, в ходе проблемных се­минаров, эвристических бесед Преподаватель продумывает систему проблемных вопросов, ответы на которые опираются на имеющуюся база знаний, но при этом не содержатся в прежних знаниях, т.е. вопросы должны вызывать интеллекту­альные затруднения учащихся и целенаправленный мысли­тельный поиск. Преподаватель должен придумать возможные «косвенные подсказки» и наводящие вопросы, он сам по­дытоживает главное, опираясь на ответы учеников. Частич­но-поисковый метод обеспечивает продуктивную деятельность 3-го и 4-го уровня (применение, творчество) и 3-й, 4-й уро­вень знаний (знания-умения, знания-трансформации) в отли­чие от традиционного объяснительного и репродуктивного обучения, когда формируются лишь знания-знакомства и зна­ния-копии;

— самостоятельная исследовательская деятельность, когдаучащиеся самостоятельно формулируют проблему и решают ее (в курсовой или дипломной работе, НИРС) с последую­щим контролем преподавателя, что обеспечивает продуктив­ную деятельность 4-го уровня — творчество и 4-и уровень наи­более эффективных и прочных «знаний-трансформаций»

Первым условием проблемного обучения явля­ется *система развивающих и развивающихся структур учебной ин­формации, которые предопределяют развитие учебной деятельности учащихся.*

Второе условие проблемного обучения может быть реализовано, если при переводе информации в учебную за­дачу предусмотрена *возможность выбора способов ее решения.*

Третье условие проблемного обучения — *субъек­тная позиция ученика, осознание и принятие им цели познания и самооценка имеющихся средств для решения и получения результа­тов.*

Центральным звеном, определяющим проблемное обучение, является *проблемная ситуация* как спо­соб взаимодействия между учителем и учащимися, характеризую­щийся высокой активностью учащихся и направленностью на преодоление познавательных затруднений, вызванных поставленной учителем *задачей-проблемой.*

*Принципы проблемного обучения:*

-               самостоятельность в работе учащихся;

-               развивающий характер обучения;

-               интеграция и вариативность в применении различных областей знаний;

-               использование алгоритмизированных дидактических задач.

Технология совместного научного исследования

Разновидностью проблемного образования является *технология совместного научного исследования,* реализуемая сегодня в педагогике в разработке моделей, направленных на освоение нового опыта. Технология совместного научного исследования предназначена для развития творческого или критического мышления, формирования опыта и инструментария учебно-исследовательской деятельности, поиск и определение личностных смыслов. Большинство ученых, исследующих поисковые технологии, определяют цикличность следующих этапов исследовательской деятельности, когда исходным моментом является конкретный опыт обучающегося, этап рефлексивного наблюдения, этап формирования теоретических представлений и создание гипотез, абстрактных представлений, этап активного эксперимента. Принципы научно-исследовательской технологии и проблемной совпадают.

Одной из эффективных форм приобщения старшеклассников к научной деятельности в системе дополнительного образования является научное общество учащихся (НОУ), построенное по модели научной школы. НОУ – это добровольное творческое объединение старшеклассников, занимающихся исследовательской работой и стремящихся совершенствовать свои знания в определенной области науки. Исследовательское умение старшеклассника – это способность ученика выполнять умственные и практические действия, соответствующие научно-исследовательской деятельности и подчиняющиеся логике научного исследования, на основе знаний, умений и навыков, приобретаемых в процессе изучения основ наук.

Особенности учебного исследования, отличающие его от его прототипа – научного исследования, в следующем: педагогическое руководство процессом исследования, объективная или субъективная новизна продукта исследования, необязательность публикации результатов исследования, научно-публицистический стиль изложения, возможность профессионального самоопределения субъекта деятельности.

Как известно, старший школьный возраст является наиболее сензитивным для формирования исследовательских умений. В это время у старшеклассников завершается формирование когнитивных процессов и, прежде всего, мышления. Именно для старшеклассника характерны развитые формы теоретического мышления, владение методами научного познания, способствующие выработке потребности в интеллектуальной деятельности, проявлению исследовательской инициативы и созданию чего-то нового. Совместная творческая деятельность в условиях дополнительного образования привлекает старшеклассников не только предметной направленностью интересов и склонностей, но и тем, что она сочетается с групповым общением и осуществляется в формах, идентифицирующихся со взрослостью. Задачами технологии являются:

·   формирование и развитие познавательных потребностей учащихся;

·   обеспечение процесса формирования у старшеклассников прочных знаний о научном исследовании как прототипе учебного исследования;

·   знакомство с существующими методами научного познания;

·   изучение основ научной логики:

·   развитие самостоятельной исследовательской деятельности учащихся:

·   приобретение опыта публичных выступлений;

·   содействие в профессиональном самоопределении учащихся.

*Содержание обучения по технологии:*

Отбор содержания программы проводился по следующим критериям:

·   целостности – содержание состоит из различных тем и подтем, логически соединенных между собой. Содержание должно быть единой системой, а не механическим набором научной информации;

·   научности – развитие науки требует постоянной корректировки содержания обучения;

·   инвариантности – содержание должно полностью соответствовать назначению изучаемой дисциплины;

·   относительной полноты – целесообразно осуществлять отбор содержания изучаемой дисциплины с учетом специфики будущей деятельности.

ТРИЗ-технология

**ТРИЗ-технология** *(Теории Решения Изобретательских Задач)* — это универсальная организационно-педагогическая и методическая система, которая позволяет сочетать предметно-познавательную деятельность с методами активизации и развития мышления, а также творческого решения учебных и социальных задач. ТРИЗ-технология ставит целью формирование сильного мышления у обучающихся, воспитание творческой личности, подготовленной к решению сложных нестандартных задач в различных областях человеческой деятельности. Автором теории решения изобретательных задач (система ТРИЗ) является Альтшуллер Г.С.

Г. С. Альтшуллер поставил задачу иначе: «Как без сплошного перебора вариантов выходить сразу на сильные решения проблемы?» Сильные решения — это решения, преодолевающие противоречия; решения, учитывающие конкретные особенности конкретных систем, а так же индивидуальные особенности, связанные с личностью конкретного человека, решающего проблему.

*ТРИЗ включает в себя:*

·   механизмы преобразования проблемы в образ будущего решения;

·   механизмы подавления психологической инерции, препятствующей поиску решений (неординарные решения трудно находить без преодоления наших устойчивых представлений и стереотипов);

·   обширный информационный фонд — концентрированный опыт решения проблем.

В изобретательской практике различают ***пять уровней творчества***.

Технология проектного обучения

*Технология проектного обучения* — альтернативная технология, которая противопоставляется классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов. Проектное обучение является непрямым, и здесь ценен не только результат, но в большей мере сам процесс.

В полной форме работа над проектом проходит шесть стадий: подготовка, планирование, исследование, выводы, представление или отчет, оценка результата и процесса. Преподаватель превращается в куратора или консультанта:

-  помогает обучаемым в поиске источников;

-  сам является источником информации;

-  поддерживает и поощряет учащихся;

-  координирует и корректирует весь процесс;

-  поддерживает непрерывную обратную связь.

*Проект* — буквально это «брошенный вперед», то есть прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности, а проектирование превращается в процесс создания проекта. Проектирование наиболее распространенный вид интеллектуальной деятельности. Обилие гуманитарных проектов и в журналистике, и на телевидении, и во всех сферах микро– и макросоциума почти устранило техническое звучание этого понятия.

Эффективность применения проектной деятельности в дополнительном образовании заключается в том, что:

1) происходит развитие творческого мышления как обязательного условия реализации проектной деятельности;

2) качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность.

3) вводятся элементы исследовательской деятельности;

4) формируются личностные качества воспитанников, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально (в групповых проектах, когда «работает» небольшой коллектив и в процессе его совместной деятельности появляется совместный продукт, отсюда развивается умение работать в коллективе, брать ответственность за выбор, решение, разделять ответственность, анализировать результаты деятельности, способность ощущать себя членом команды — подчинять свой темперамент, характер, время интересам общего дела);

5) происходит включение воспитанников в «добывание знаний» и их логическое применение (формируются личностные качества — способность к рефлексии и самооценке, умение делать выбор и осмысливать как последствия данного выбора, так и результаты собственной деятельности).

Типология проектов

Прежде всего, определимся с типологическими признаками. Таковыми, с нашей точки зрения, могут быть:

1. Доминирующая в проекте деятельность: исследовательская, поисковая, творческая, ролевая, прикладная (практико-ориен­тированная), ознакомительно-ориентировочная и пр.

2. Предметно-содержательная область: монопроект (в рамках одной области знания); межпредметный проект.

3. Характер координации проекта: непосредственный (жесткий, гибкий), скрытый (неявный, имитирующий участника проекта).

4. Характер контактов (среди участников одной школы, клас­са, города, региона, страны, разных стран мира).

5. Количество участников проекта.

6. Продолжительность выполнения проекта.

Следует остановиться и на общих подходах к *структурирова­нию проекта:*

1. Начинать следует всегда с выбора темы проекта, его типа, количества участников.

2. Далее учителю необходимо продумать возможные варианты проблем, которые важно исследовать в рамках намеченной тема­тики. Сами же проблемы выдвигаются учащимися с подачи учителя (наводящие вопросы, ситуации, способствующие определению проблем, видеоряд с той же целью и т.д.). Здесь уместна «**мозговая атака**» с последующим коллективным обсуждением.

3. Важным моментом является распределение задач по груп­пам, обсуждение возможных методов исследования, поиска ин­формации, творческих решений.

4. Затем начинается самостоятельная работа участников про­екта по своим индивидуальным или групповым исследрвательс-1сим, творческим задачам.

5. Постоянно проводятся промежуточные обсуждения получен­ных данных в группах (на уроках или на занятиях в научном обществе, в групповой работе в библиотеке, медиатеке и пр.).

6. Необходимым этапом выполнения проектов является их защита, оппонирование.

7. Завершается работа коллективным обсуждением, экспертизой, объявлением результатов внешней оценки, формулировкой.

*Критерии оценивания проекта:*

1) Аргументированность выбора темы, практическая направленность и значимость.

2) Объем и полнота разработки, самостоятельность, законченность, применение в деятельности (как применено).

3) Аргументированность предлагаемых решений, выводов.

4) Уровень творчества, оригинальность подходов.

5) Структура.

6) Качество изделия. Выполненный проект вначале оценивал сам автор, а затем избранное для этого жюри.

7) Качество добывания знаний — эта результативная составляющая часто остается вне сферы внимания педагога при перевесе красочности оформления.

Вполне понятно, что обычная пятибалльная шкала оценки при этом не подходит. Иногда отдельно оцениваются полученный результат, защита проекта и его оформление. Три эксперта (воспитанник, «команда», педагог) выставляют три оценки, а результатом является среднеарифметическая величина. Возможно применение рейтинговой оценки.

*Досуговые проекты.* Педагогическое проектирование может входить составной частью в систему работы любого специалиста сферы образования, в том числе работающего в сфере досуга. В самом общем виде оно включает предварительную разработку основных компонентов предстоящей деятельности педагогов и воспитанников, которая может быть встроена в более широкую систему подготовки к организации отдыха, но может стать вполне самостоятельным процессом. В результате рождаются разные виды проектов. Один из таких видов получил название «каникулярный».

Под каникулярным проектом подразумевается определенный документ, в котором описывается с разной степенью точности и в разных масштабах процедура создания и действия педагогических систем, процессов, ситуаций, развивающихся и функционирующих в каникулярное время. Таким документом может быть программа деятельности загородного лагеря или концепция воспитательной работы школы в каникулярное время, сценарий какой-либо педагогической акции, план работы на смену, положение о детском фестивале и др.

Исходным для создания каникулярного проекта является положение о том, что «каникулы – это личное время ребенка, которым он имеет право распоряжаться, а его содержание и организация – актуальная жизненная проблема личности, в развитии которой помощь старшего друга неоценима» (М.Б. Коваль). Вместе с тем речь идет об организованном варианте отдыха, о возможности упорядочить его с помощью проектирования. Каникулярные проекты имеют смысл, если носят событийный характер, органично вписываясь в жизнедеятельность детей и взрослых, вместе проводящих каникулы. Этот вид проектов немыслим без самодеятельности самих отдыхающих, будь-то дети или взрослые.

Логика педагогического проектирования в пространстве отдыха аналогична общей логике проектной деятельности. Специфика заключается в формате каникулярного проекта, который жестко «привязан» к регламенту организации жизни лагеря (период смены), к определенному времени года, на которое выпадают каникулы, к территории, на которой располагается место отдыха. Дело осложняется еще и тем, что большинство участников лагерной смены встречаются друг с другом только непосредственно на отдыхе, т.е. предпроектный этап для них либо оказывается «вынесенным за скобки», либо проходит в предельно сжатых специфических для условий лагеря формах.

Каникулярный проект стратегически может рождаться от уже заданной цели или идеи (тематика смены, профиль лагеря, проблема организации, которую необходимо решить, идея инновационной формы). Тогда предметом проектирования становятся способ реализации цели и формы своего участия в этом. Или из мечтаний и фантазий людей, определенным образом продумывающих свой отдых как некую автономную целостность и для этого оказывающихся перед необходимостью от начала до конца спроектировать жизнь в лагере.

Принципы (правила), которыми следует руководствоваться, чтобы каникулярный проект был в то же время педагогическим: ориентация на человека, забота о здоровье, благе, комфортности, «роскоши человеческого общения» как главных ценностях отдыха; демократизация жизни, предполагающая развитие и поддержку инициативы детей и взрослых любого возраста и социальной группы.

Одним из самых распространенных продуктов в рамках каникулярных проектов является программа жизни детей и взрослых в лагере.

Для системы дополнительного образования большое значение имеют *проектно-созидателъные технологии (автор Тавстуха О.Г.)*. При использовании таковых основой учебного процесса становится усвоение как знаний, так и способов самого усвоения, становление познавательных сил и творческого потенциала школьника. Они основаны на деятельностном принципе. В таких технологиях происходит «вживание» в окружающий мир, интеграция гуманитарной и естественнонаучной культур. Они развивают творческое, критическое мышление, умение разрабатывать и решать проблемы, принимать решения, делать выбор, сотрудничать в коллективе. В их основе лежит диалог. Знания, умения, навыки в них рассматриваются не как цель обучения, а как средство развития личности обучаемого в контексте освоения им жизненного и социокультурного опыта. Естественно, что знания из процесса образования не исчезают, они перестают быть самоцелью.

Таким образом, под проектно-созидательными технологиями в системе дополнительного образования понимается педагогический процесс обучения, воспитания, развития школьников, который обеспечивает усвоение социокультурного опыта гармоничных отношений и взаимодействий человека с природой, другими людьми, обществом и самим собой, на основе которого развиваются индивидуальные качества.

Одной из форм организации игрового пространства на базе телекоммуникационных проектов является *квест-проект.* Цель реализации — объединение опыта участников для постановки творческой задачи, выбора методов ее реализации и преодоления трудностей, возникающих в процессе ее решения. Эмоциональная отзывчивость делает детей наиболее активными участниками квест-проектов. При его реализации учащиеся учатся коллективному взаимодействию, избавляясь от личностной неуверенности, создавая позитивную зависимость участников коллективного проекта.

Важнейшей особенностью квест-проекта является его игровая направленность. Внешне развлекательный квест-проект на самом деле выполняет серьезные задачи, помогает подросткам приобщаться к нормам и ценностям общества, адаптироваться к условиям окружающей среды посредством освоения диалектики общения, приобретая навыки межличностного сотрудничества.

Взаимодействуя коллективно, участники активно общаются друг с другом, приобретая умение организовать и вести дискуссию, и условием успеха каждого являются успехи остальных. Каждый из них должен мобилизовать все свои знания, навыки, вложить в образ виртуального героя. Самореализация в интеллектуально-психологической игре развивает внимание, память, мышление, умение сравнивать, сопоставлять, работать с информацией, находя необходимый источник, анализируя ее и синтезируя новые идеи. Не претендуя на абсолютный охват всех возможностей использования квест-проектов, следует обратиться к такой узконаправленной сфере, как профессиональное самоопределение подростков.

При реализации квест-проекта педагог стимулирует самостоятельную исследовательскую работу воспитанников, но, являясь, по сути дела, равноправным партнером, он в состоянии аккуратно регулировать и при необходимости корректировать проведение квест-проекта. Он в состоянии снизить уровень тревожности зажатого участника и притормозить произвольную агрессию более возбудимого, обучая персонажей квест-проекта приемам решения конфликтных ситуаций, которые не раз пригодятся им в дальнейшем.

Приведем примеры проектов различной направленности в условиях дополнительного образования детей:

– социально-экологический проект «Бювет – родник «Соленый», 2006;

– проект «Спортивное оборудование и инвентарь для сельской школы» (Центр детского творчества Сорочинского района Оренбургской области, 2006).

Технология мастерских

Мастерская — это иная форма организации учебного процесса. Эта необычная система обучения была разработана французскими педагогами–представителями ЖФЕН — «Французской группы нового образования». У истоков движения стояли психологи П. Ланжевен, Анри Валлон, Жан Пиаже и др.

В самом общем виде ЖФЕН ставит целью разработку и внедрение в практику образования интенсивных методов обучения и развития ребёнка. Данная цель опирается на глубоко обоснованную фундаментальную и оригинальную теоретическую концепцию.

Сущность новой системы выражается в следующих основных положениях: Личность с новым менталитетом.

Это личность «самостоятельная, социально ответственная и конструктивно вооружённая», способная оказывать позитивное воздействие на свою жизнь и окружающий мир.

Все способны. Каждый ребёнок обладает способностями практически ко всем видам человеческой деятельности: к овладению естественным и гуманитарным знанием, изобразительным искусством, музыкой и т. д. Дело только в том, какие методы будут применяться в процессе его образования.

Интенсивные методы обучения и развития личности. Для методов характерны:

а) отношение учителя к ученику, как к равному себе;

б) не простое сообщение знаний как неоспоримых истин, а самостоятельное «строительство» знания учащимися, критически относящегося к информации, и самостоятельного решения творческих задач;

в) плюрализм мнений, подходов, уважительное отношение к мнению, варианту другого.

4. Новый тип педагога. Это не авторитарный учитель, а тот, кто не подавляет природу ребёнка.

В начале 90-х годов группа сотрудников Санкт-Петербургского государственного университета педагогического мастерства предприняла попытку адаптировать эту технологию в практику российского школьного образования.

Обобщили работу французских мастерских сотрудники из Санкт-Петербурга в виде следующих правил:

1.      Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.

2.      В процессе занятий мастер обращается к чувствам ребёнка, пробуждает в нём интерес к изучаемой проблеме (теме).

3.      Он работает вместе с детьми, мастер равен ученику в поиске знания.

4.      Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы.

5.      Важную информацию он подаёт малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у учащихся.

6.      Исключает официальное оценивание работы учащегося (не выставляет отметок в журнал, не ругает, не хвалит), но через социализацию, афиширование работ даёт возможность появления самооценки учащегося, её изменения, самокоррекции.

**Этапы работы мастерской**

1.            «Индукция» («наведение») — создание эмоционального настроя, включение подсознания, области чувств каждого ученика, создание личного отношения к предмету обсуждения. Индуктор — слово, образ, фраза, предмет, звук, мелодия, текст, рисунок и т. д. — всё, что может разбудить чувство, вызвать поток ассоциаций, воспоминаний, ощущений, вопросов.

2.            «Самоинструкция» — индивидуальное создание гипотезы, решения, текста, рисунка, проекта.

3.            «Социоконструкция» — построение этих элементов группой.

4.            «Социализация» — всё, что сделано индивидуально, в паре, в группе, должно быть обнародовано, обсуждено, «подано» всем, все мнения услышаны, все гипотезы рассмотрены.

5.            «Афиширование» — вывешивание «произведений» — работ учеников и Мастера (текстов, рисунков, схем, проектов, решений) в аудитории и ознакомление с ними — все ходят, читают, обсуждают или зачитывают вслух (автор, Мастер, другой ученик).

6.            «Разрыв» — внутреннее осознание участником мастерской неполноты или несоответствия своего старого знания новому, внутренний эмоциональный конфликт, подвигающий к углублению в проблему, к поиску ответов, к сверке нового знания с литературным или научным источником.

7.            «Рефлексия« — отражение чувств, ощущений, возникших у учащихся в ходе мастерской, это богатейший материал для рефлексии самого Мастера, для усовершенствования им конструкции мастерской, для дальнейшей работы.

План мастерской детализирован, необходимо предусмотреть множество заданий, «подсказок» — информации, которая будет предложена учащимся в тот момент, когда в ней возникает необходимость. Естественным образом увеличивается объём информации, с которой учитель работает предварительно, чтобы в ходе мастерской самому остаться в теме.

Специально организованное педагогом-Мастером развивающее пространство (жизненные ситуации, в которых есть все необходимые условия для развития) позволяет учащимся в коллективном поиске приходить к построению («открытию») знания, источником которого при традиционном обучении является только учитель.