**МКУ ДО «Дом творчества»**

**«Воспитательные технологии**

**в работе педагога дополнительного образования»**

(для ШСПМ)

Подготовила:

**Беленкова Е.М.**

Методист ДО

2021 г

Дополнительное образование - это мир творчества, проявления и раскрытия  каждым ребёнком своих интересов, своих увлечений, своего «Я».

Мы с вами все педагоги дополнительного образования, и отличаемся от педагогов основной школы тем, что мыслим иначе, по особенному  смотрим на детей и весь образовательный процесс в целом.

В своей практикемы придерживаемсяследующих**«путеводных положений»,**наиболее отвечающих специфике дополнительного образования детей:

­   ***Всеобщая талантливость детей:*** нет неталантливых детей, а есть те, которые еще не нашли своего дела.

­   ***Взаимное превосходство:*** если у кого-то что-то получается хуже, чем у других, значит, что-то должно получиться лучше – это «что-то» нужно искать.

­   ***Неизбежность перемен:*** ни одно суждение о ребенке не может считаться окончательным.

­   ***Успех рождает успех:*** основная задача – создать ситуацию успеха для всех детей на каждом занятии, прежде всего для недостаточно подготовленных: важно дать им почувствовать, что они не хуже других.

­   ***Нет детей неспособных:*** если каждому отводить время, соответствующее его личным способностям и возможностям, то можно обеспечить усвоение необходимого  материала.

Мы с вами понимаем, что воспитание - это не набор неких действий и операций, которым педагога можно обучить и, совершая которые он гарантированно достигает успеха, а деятельность, которую педагог должен выстраивать сам, определяя ее цели, насыщая ценностями, подбирая методы и средства, сообразуя с имеющимися условиями, рефлексируя процесс этой деятельности.

Поэтому задача  каждого из нас найти наиболее эффективные пути усовершенствования воспитательного процесса, способы повышения мотивации к различным видам деятельности учащихся, так как *нельзя навязать ребенку стремление к творчеству, заставить его мыслить, но можно предложить ему разные способы достижения цели и помочь ему ее достичь.*

Для этого мы стараемся выстроить занятие, так чтобы ребёнок к нам пришёл сам и приходил к нам с желанием. Мы все это делаем по разному по своему, но все мы для этого используем те или иные педагогические технологии.

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие **педагогической технологии.**

Слово - ***«технология»*** происходит от греческих ***techno*** – это значит искусство, мастерство, умение и***logos*** – наука, закон. Дословно ***«технология»*** – наука о мастерстве.

**Технология**– это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Таким образом, *образовательная технология*– наука о педагогическом мастерстве.

**Современные педагогические технологии *–***это набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств по конструированию знаний, умений, навыков и отношений в соответствии с поставленными целями.

**Воспитательные технологии**- это система научно обоснованных приемов и методик, способствующих установлению таких отношений между субъектами процесса, при которых в непосредственном контакте достигается поставленная цель – приобщение  воспитуемых к общечеловеческим культурным ценностям.

Другими словами воспитательная технология - это научно - обоснованное взаимодействие педагога  c детьми, производимое в целях максимального развития личности ребенка как субъекта окружающей действительности.

Эти технологии,  являясь одним  из средств воспитания, позволяют получить определённые результаты: позитивный социальный опыт учащихся – опыт взаимодействия, общения, совместной деятельности.

Современный человек, чтобы достичь успеха, должен обладать самостоятельностью, способностью к сотрудничеству, уметь быстро адаптироваться в любой ситуации. Происходит рождение нового типа личности: свободной, творчески ориентированной, открытой. Активно распространяющийся процесс информатизации образования придает воспитательной работе особое значение.

Сегодня насчитывается больше сотни  образовательных технологий.

В условиях дополнительного образования важнее ответить на вопрос  не *«чему учить?»,* а *«как учить? », «как добиться запланированного результата?»*.

         Объектом любой образовательной технологии в дополнительном образовании является не столько предметное содержание, сколько способы организации различных видов деятельности учащихся и организационные формы образовательного процесса в целом.

        Определяя главную цель воспитания и обучения как развитие личности, мы исходим из того, что каждое занятие, каждое воспитательное мероприятие в учреждении дополнительного образования детей должно обеспечивать интеллектуальное и социальное развитие личности.

***Задача педагога*** **–**найти такую технологию, которая бы отвечала принципам природосообразности   и интенсивности.Нужно не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

         Давайте разберем некоторые, наиболее используемые современные педагогические технологии:

1.     Здоровьесберегающие технологии

2.     Технология личностно-ориентированного обучения

3.     Технология индивидуализации обучения

4.     Групповые технологии

5.     Технология коллективной творческой деятельности (КТД)

6.     Технология программированного обучения

7.     Технология проектного обучения

8.     Технология исследовательского обучения

9.     Технология сотрудничества

10. Технология «ТРИЗ».

11.  Кейс-технология

12.  Арт-педагогика

13.  Шоу-технология

14. Игровые технологии

**Здоровьесберегающие технологии**

Начнем с уже знакомых технологий  **здоровьесберегающей и оздоровительной технологий**, которые просто необходимы для сохранения физического и психического здоровья ребенка и обучения  навыкам сохранения его (физкультминутки, цветотерапия, гимнастика для глаз, правила здорового питания, инсценировки по профилактике болезней, обеспечение двигательной активности, семейные спортивные праздники и тд.).

**Здоровьесберегающие технологии:**

­   это системный подход к обучению и воспитанию, построенный на стремлении педагога не нанести ущерб здоровью учащихся;

­   это создание благоприятного психологического климата;

­   это охрана здоровья и пропаганда здорового образа жизни.

В настоящее время педагоги учреждений дополнительного образования детей все более осознанно начинают использовать  новые образовательные технологии, рассчитанные на самообразование детей и их максимальную самореализацию в обществе. Поэтому большой интерес для нас представляют **личностно – ориентированные** **технологии** обучения и воспитания, в центре внимания которых – неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях.

**Технология личностно-ориентированного обучения**

**Цель** технологии личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

В соответствии с данной технологией для каждого учащегося составляется индивидуальная образовательная программа, которая  носит индивидуальный характер, основывается на характеристиках, присущих данному учащемуся, гибко приспосабливается к его возможностям и динамике развития,  (например, работа с одаренными детьми, детьми-инвалидами, многие педагоги в свою образовательную программу закладывают индивидуальное обучение).

В технологии личностно-ориентированного обучения центр всей образовательной системы – индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.

**Технология сотрудничества**

В дополнительном образовании широко используется **Педагогика сотрудничества**которая как целостная технология пока нигде не воплощена в практику, но рассыпана по сотням книг, ее положения вошли почти во все современные технологии, она является воплощением нового педагогического мышления, источником прогрессивных идей.

**Сотрудничество** – совместная развивающая деятельность взрослых и детей, скрепленная взаимопониманием, совместным анализом ее хода и результата. Два субъекта образовательного процесса (педагог и ребенок) действуют вместе, являются равноправными партнерами.

**Концептуальные положения** педагогики сотрудничества отражают важнейшие тенденции, по которым развиваются современные образовательные учреждения:

­   превращение педагогики знания в педагогику развития личности;

­   в центре всей образовательной системы – личность ребенка;

­   гуманистическая ориентация образования;

­   развитие творческих способностей и индивидуальности ребенка;

­   сочетание индивидуального и коллективного подхода к образованию.

**Основные принципы педагогики сотрудничества:**

­   учение без принуждения;

­   право на свою точку зрения;

­   право на ошибку;

­   успешность;

­   сочетание индивидуального и коллективного воспитания.

В дополнительном образовании сотрудничество распространяется на все виды отношений детей, педагогов, родителей с социальным окружением.

Мы сказали, что методическую основу технологии личностно-ориентированного обучения  составляет индивидуализация обучения.

**Технология индивидуализации обучения**

Такая технология обучения, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

В учреждении дополнительного образования детей может применяться несколько вариантов учета индивидуальных особенностей и возможностей обучающихся:

1.     Комплектование учебных групп однородного состава (по полу, возрасту, социальному статусу).

2.     Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне при невозможности сформировать полную группу по направлению.

3.     создание персонифицированных  программ по направлениям (индивидуальные образовательные программы).

***Индивидуализация обучения*** – принципиальная характеристика дополнительного образования детей. В силу используемых в нем организационных форм и иной природы мотивации разнообразные личностно-ориентированные практики стали его родовой особенностью.

      Это позволяет учащемуся работать экономно, контролировать свои затраты, что гарантирует успех в обучении. Любое занятие, выстроенное в схеме инновационных,  нетрадиционных подходов, расширяет кругозор обучающихся. Дети крайне быстро воспринимают всё новое, в итоге  получится интересный синтез новых технологий и образовательной программы.

      Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет адаптировать содержание, методы, формы, темп обучения к индивидуальным особенностям каждого ученика, следить за его продвижением в обучении, вносить необходимую коррекцию.

**Групповые технологии**.

 Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

Выделяют следующие ***разновидности групповых технологий*:**

­   групповой опрос,

­   общественный смотр знаний,

­   учебная встреча,

­   дискуссия,

­   диспут,

­   нетрадиционные занятия (конференция, путешествие, интегрированные занятия и др.).

Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ученика. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности.

В педагогической практике выделяют такие ***уровни коллективной деятельности в группе,***как:

1.     одновременная работа со всей группой;

2.     работа в постоянных парах, работа в сменных парах;

3.     групповая работа на принципах дифференциации.

      Во время групповой работы педагог выполняет различные функции: контролирует, отвечает на вопросы, регулирует споры, оказывает помощь.

     Обучение и воспитание осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Работа в парах сменного состава позволяет развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативность.

В условиях технологии групповой работы наиболее важным является не результативность деятельности всей группы, а эффективность работы каждого ее участника, выполнение определенных функций, социальных ролей.

Технология коллективной творческой деятельности (КТД)

*Технология коллективной творческой деятельности направлена* на выявление и развитие творческих способностей детей, приобщение их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.). Кроме того, технология КТД способствует воспитанию общественно-активной творческой личности, организации социального творчества.

Технология КТД предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела.

***Цели технологии КТД:***

­   выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности;

­   воспитать общественно-активную творческую личность и способствовать организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных социальных ситуациях.

В технологии практикуется организация деятельности в рамках разновозрастных групп. Данная практика позволяет учащимся чувствовать себя достаточно свободно, раскованно, способствует их индивидуальному самовыражению и самореализации и эффективному сотрудничеству внутри коллектива (группы).

*Основным методом обучения* *и воспитания*в рамках данной технологии является диалог, как способ взаимодействия, который может быть трансформирован в мозговую атаку, деловую игру, творческую дискуссию.

В соответствии с возрастными особенностями учащихся содержание деятельности в рамках технологии КТД имеет свою специфику:

­   для младших школьников эффективны игровые формы творческой деятельности, освоение элементов творчества в практической деятельности; обнаружение в себе способностей создать какие-то творческие продукты.

­   для подростков целесообразно создать условия для проявления их творческих способностей в рамках прикладных отраслей (моделирование, конструирование и т.п.); участие в массовых литературных, музыкальных, театральных, спортивных мероприятиях

­   старшие школьники готовы работать над разработкой творческих проектов и исследовательских работ.

Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития у учащихся таких качеств личности, как стремление к познанию непознанного, целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость (например - турнир знатоков).

Примеры художественных КТД: кольцовка песен, кукольный театр, турнир знатоков поэзии.

Примеры спортивных КТД: веселая спартакиада, спартакиада народных игр.

В современной реальности в связи с пандемией новые информационные технологии в настоящее время становятся все более популярными в обучении и воспитании. Они развивают идеи программированного обучения, открывают новые, еще не исследованные технологические варианты обучения и воспитания, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций.

     В этой сфере существуют несколько педагогических технологий, одной из них является технология программированного обучения.

**Технология программированного обучения**

Технология программированного обучения предполагает усвоение программированного учебного материала с помощью обучающих устройств (ЭВМ, программированного учебника и др.). ***Главная особенность технологии заключается в том, что весь материал подается в строго алгоритмичном порядке сравнительно небольшими порциями.***

Как разновидность программированного обучения возникли***блочное и модульное обучение.***

***Блочное обучение***  осуществляется на основе гибкой программы и ***состоит из последовательно выполняемых блоков, гарантирующих усвоение определенной темы:***

­    информационный блок;

­    тестово-информационный блок (проверка усвоенного материала);

­    коррекционно-информационный блок;

­    проблемный блок (решение задач на основе полученных знаний);

­    блок проверки и коррекции.

***Модульное обучение***  – индивидуализированное самообучение, при котором используется учебная программа, составленная из модулей.

***Модуль*** - это функциональный узел, в качестве которого выступает  программа обучения, индивидуализированная по выполняемой деятельности.

 Модуль представляет собой содержание курса в трех уровнях: полном, сокращенном, углубленном. Учащийся выбирает для себя любой уровень. Содержание обучения представляется в законченных блоках; каждый учащийся получает от педагога письменные рекомендации о том, как действовать, где искать нужный материал; учащийся работает максимум времени самостоятельно, что дает ему возможность осознать себя в процессе  выполнения деятельности.

**Сущность модульного обучения состоит в том, что учащийся самостоятельно достигает конкретных целей учебно-познавательной деятельности в процессе работы с модулем.**

**В дополнительном образовании применяют модульную технологию, которая построена на том, что учащийся должен изучить материал по индивидуальной схеме. Педагог выдаёт учащемуся так называемый учебный модуль (рекомендации).**

**Такая технология обучения заставляет разбираться самостоятельно в искомой информации, находить необходимые знания. Эта форма обучения позволяет не только заставить ребёнка творчески подходить к процессу самообразования, но и научиться получать нужную информацию без посторонней руководящей помощи.**

**От педагогов требуется только одно – быть достаточно подготовленным пользователем виртуального пространства.**

**Компьютерная (новая информационная) технология**

**Новые информационные технологии**– это технологии, использующие специальные технические информационные средства (ЭВМ, аудио, кино, видео).

Когда компьютеры стали широко использоваться в образовании, появился термин «новая информационная технология обучения**». *Вообще говоря, любая педагогическая технология - это информационная технология, так как основу технологического процесса обучения составляет информация и ее движение (преобразование).*** Более удачным термином для технологий обучения, использующих компьютер, является***компьютерная*** технология. Компьютерные (новые информационные) технологии обучения - это процессы подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

Новые информационные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают совершенно новые, еще не исследованные технологические варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций.

**Интернет-технологии**, (не пользовательские, а профессиональные) - новое направление, поэтому сегодня Интернет-технологии в системе образования представляются в высшей степени интересным и перспективным направлением.

***Особенности методики работы с использованием новых информационных технологий.***Компьютерные средства обучения называют интерактивными, они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик компьютерного обучения.

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.

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

Функции педагога в проектном обучении (педагог превращается в куратора или консультанта):

1.       помогает учащимся в поиске источников;

2.       сам является источником информации;

3.       поддерживает и поощряет учащихся;

4.       координирует и корректирует весь процесс;

5.       поддерживает непрерывную обратную связь.

***Типология проектов***

Проекты различаются по следующим признакам:

­    ***По видам проектов****:* исследовательская, поисковая, творческая, ролевая, прикладная (практико-ориентированная), ознакомительно-ориентировочная и пр.

­    ***По содержанию:*** монопроект (в рамках одной области знания); межпредметный проект.

­    ***По количеству участников:*** индивидуальный, парный, малогрупповой (до 5 человек), групповой (до 15 человек), коллективный (класс и более в рамках школы),

­    ***По длительности*** (продолжительности) проекта: от проекта-занятия до многолетнего проекта.

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

­    происходит развитие творческого мышления;

­    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;

­    вводятся элементы исследовательской деятельности;

­    формируются личностные качества учащихся, 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);

­    происходит включение учащихся 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).

***Результат проектной деятельности*** – это, прежде всего ход самой деятельности (сама деятельность),  а продукт (игрушка-подушка, игрушка-коврик) – это одно из воплощений замысла, он помогает  представить каков был замысел решения проблемы проекта.

**Социальное проектирование**- особый вид деятельности, результатом которой является создание реального социального «продукта», имеющего для участников проекта практическое значение.

**Целью социального проектирования**является привлечение внимания учащихся к актуальным социальным проблемам местного сообщества, включение старшеклассников в реальную практическую деятельность по разрешению одной из этих проблем силами самих учащихся.

**Основные задачи социального проектирования:**формирование социально-личностных компетенций, среди которых важнейшими являются навыки «разумного социального» поведения в сообществе, совершенствование полезных социальных навыков и умений (планирование предстоящей деятельности, расчет необходимых ресурсов, анализ результатов и окончательных итогов и т.п.), социальная мобильность, навыки командной работы.

**Технология исследовательского обучения**

***Технология исследовательского обучения****,* при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс  строится как поиск новых познавательных ориентиров.

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

Технология проблемного обучения предполагает следующую организацию:

1.     Педагог создает проблемную ситуацию, направляет учащихся на ее решение, организует поиск решения.

2.     Учащийся ставится в позицию субъекта своего обучения, разрешает проблемную ситуацию, в результате чего приобретает новые знания и овладевает новыми способами действия.

Особенностью данного подхода является реализация идеи "обучение через открытие": ребенок должен сам открыть явление, закон, закономерность, свойства, способ решения задачи, найти ответ на неизвестный ему вопрос. При этом он в своей деятельности может опираться на инструменты познания, строить гипотезы, проверять их и находить путь к верному решению.

По специфике проблемных задач, выделяют три вида исследовательского или проблемного обучения:

1.     ***Теоретическое исследование.*** Обучение строится на основе предложения и решения теоретических  учебных проблем учащимися. Например, в начале занятия «О жизни растений» ставится проблема «Почему корень и стебель растут в противоположные стороны», но педагог 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; учащиеся же сами должны ответить на этот вопрос.

2.     ***Поиск практического решения*** (практическое творчество), т.е. способа применения усвоенного знания в неизвестной ситуации: конструирование, открытие, изобретение. Обучение строится на основе предложения и решения практических учебных проблем и ситуаций.

3.     ***Разработка художественных решений*** (художественное творчество) с опорой на способность художественного восприятия и отображения действительности на основе творческого воображения, музыкальных, изобразительных, театральных и прочих умений. (Например, сочините сказку о том, как математика помогает нам в жизни; постановка сценок при изучении иностранного языка и т.д.)

**Технология «ТРИЗ».**

Как педагогику творчества рассматривают технологию «ТРИЗ» – Теорию Решения Изобретательских Задач (Альтшуллер Г.С.). Это универсальная методическая система, которая сочетает познавательную деятельность с методами активизации и развития мышления, что позволяет ребенку решать творческие и социальные задачи самостоятельно.

***Цель технологии*** – формирование мышления учащихся, подготовка их к решению нестандартных задач в различных областях деятельности, обучение творческой деятельности.

***Принципы технологии ТРИЗ:***

­        снятие психологического барьера перед неизвестными проблемами;

­        гуманистический характер обучения;

­        формирование нестандартного образа мышления;

­        практико-ориентированное внедрение идей.

Технология ТРИЗ создавалась как стратегия мышления, позволяющая делать открытия каждому хорошо подготовленному специалисту. Автор технологии исходит из того, что творческими способностями наделен каждый (изобретать могут все). *Процесс изобретательской деятельности представляет собой основное содержание обучения*.

***По оценке психологов, технология ТРИЗ формирует у детей такие мыслительные способности, как:***

­   умение анализировать, рассуждать, обосновывать;

­   умение  обобщать, делать выводы;

­   умение оригинально и гибко мыслить;

­   умение активно использовать воображение.

***В методике используются индивидуальные и коллективные приемы:***

­   **эвристическая игра** (Эвристическое обучение строится на основе открытых заданий. Ученик получает материал для конструирования, однако ему не дают готовых знаний о нем. Он создает продукт деятельности (гипотезу, сочинение, поделку), а затем с помощью учителя сопоставляет его с историческими аналогами в этой области. В результате ученик переосмысливает свой результат и происходит его личностное преобразование (изменение в чувствах, знаниях, способностях и опыте).

­   **мозговой штурм** (Этот метод обучения, применим не только для взрослых. Часто его используют в школе и даже в детском саду. Он стимулирует творческую активность, активизирует учебный процесс, помогает детям формировать собственное мнение, взаимодействовать друг с другом*.* Сущность метода мозгового штурма заключается в поиске эффективных решений путем генерации сразу десятков идей. Участники высказывают не только обдуманные предложения, но и все, что приходит в голову. Благодаря этому ситуация открывается с другой стороны. Участники находят решения, о которых раньше даже не думали).

­   **синектика или** **метод аналогий (**Сравнение и нахождение сходства между объектами. Или представление себя в качестве предмета или явления в проблемной ситуации. Этот метод эффективен в паре с мозговым штурмом).

**Как применять ТРИЗ:**

1.Сформулировать изобретательскую задачу.

2.Определить, к какому виду противоречий она относится.

3.Сформулировать идеальный конечный результат.

4.Определить, какие ресурсы, которыми вы обладаете, могут быть использованы для ее решения.

5.Применить один из приемов решений одним из методов решения.

6.Проанализировать результат.

**Кейс - технология**

**Кейс-технология*(метод конкретных ситуаций)***– технология, основанная на использовании в образовательном  процессе специально смоделированной или реальной производственной ситуации в целях анализа, выявления проблем, поиска альтернативных решений, принятия оптимального решения проблемы.

**Кейс (ситуация)** – это соответствующая реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и действий персонажей, характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения.

**Кейс - технология** предполагает:

­   описание конкретной практической ситуации, предлагаемой старшекласснику для самостоятельного анализа;

­   набор учебных материалов на разнородных носителях (печатные, аудио-, видео-, электронные материалы), выдаваемых ученику для самостоятельной работы.

**Кейс – технология**  позволяет формировать следующие компетенции:

­   аналитические;

­   практические;

­   творческие;

­   коммуникативные;

­   социальные;

­   самоанализ.

**Кейс-технология** может использоваться и при изучении любого предмета, и  в  воспитательной работе. Реальная ситуация не дает правильный либо неправильный ответ, она является учебным материалом, обучая учащихся анализу, ораторскому искусству, искусству дебатов и нестандартному мышлению.

**Цели, достигаемые при использовании кейс-технологии:**

1.   Интеллектуальное развитие учащихся.

2.   Осознание многозначности профессиональных проблем и жизненных ситуаций.

3. Приобретение опыта поиска и выработки альтернативных решений.

4. Формирование готовности к оценке и принятию решений.

5. Обеспечение повышения качества усвоения знаний за счет их углубления и обнаружения пробелов.

6. Развитие коммуникативных навыков.

Рассмотрим, еще одну педагогическую  технологию.

**Арт-педагогика**

**Арт-педагогика -**воспитание, образование, развитие личности осуществляются средствами искусства, как классического, так и народного, наряду с содержанием изучаемого предметного курса.

**Техника и приемы арт-педагогики**: музыкальная, театральная и изобразительная арт-педагогики, сказкотерапия, фотоколлаж и другие. Все выше перечисленные техники и приемы взаимосвязаны.

**Положительные результаты:**

­   создаются благоприятные условия для развития общения замкнутых детей;

­   обеспечивается эффективное эмоциональное реагирование у детей с агрессивными проявлениями;

­   оказывает влияние  на сознание ребёнком своих переживаний, на развитие произвольности и способности к саморегуляции, на формирование позитивной «Я-концепции», уверенности за счёт социального признания ценности продукта, созданного ребёнком.

**Шоу технология**

 Очень интересна **Шоу-технология.**Различные шоу-программы сегодня демонстрируют телеканалы. «Голос», «Лучше всех», классический КВН - все эти программы хорошо знакомы зрителям. Что общего мы можем наблюдать в их проведении? По крайней мере, три особенности: деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»),  соревновательность на сцене, заготовленный организаторами сценарий.

Все три особенности - обязательные признаки. Поэтому к шоу-программ не относятся такие мероприятия, как обычный концерт (нет соревновательности), проведение классической новогодней елки (нет устойчивого деления на «зал» и «сцену»), коллективные творческие дела (нет «зала» и «сцены»; сценарий разрабатывают не отдельные организаторы, а все участники дела).

         Можно говорить о *трех основных психологических механизмах шоу:* эмоциональном заражении, соревновательности и импровизации. *Эмоциональное заражение*- передача, изменение эмоционального состояния от человека к человеку при непосредственном восприятии. Сила *соревновательности*имеет такие же глубокие психологические корни, как эмоциональное заражение. *Импровизация*, когда сейчас, здесь надо что-то додумать, сделать, ответить, также важный механизм шоу. Импровизация создает интригу, непредсказуемость для зала, уменьшает психологические барьеры.

**Игровые технологии**

***Игровые технологии***  обладают средствами, активизирующими  деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Различают следующие классификации педагогических игр:

­   ***по видам деятельности*** (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

­   ***по*** ***характеру педагогического процесса*** (обучающие, тренировочные, познавательные, контролирующие,  развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.);

­   ***по игровой методике*** (сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и др.);

­   ***по игровой среде*** (с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.).

***Цели*** образования игровых технологий обширны:

-дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определенных умений и навыков;

-воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности;

-развивающие: развитие качеств и структур личности;

-социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Технология проведения учебного занятия-игры состоит из следующих***этапов****:*

*1.****Этап подготовки*** (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах, консультации).

*2.****Этап проведения***(непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза).

*3.****Этап анализа и обсуждения результатов*** (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

 В то же время игра повышает интерес учащихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности.

Игра одновременно ставит ребенка в несколько позиций. Она улучшает отношения между её участниками и педагогом, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества.

В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма.

Коллективная форма работы - одно из основных преимуществ игр.

      Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

      При конструировании игры необходимо также четко продумать её адаптацию к конкретным участникам и условиям.

      Правила игры - нормы поведения для всех её участников, прописывающие ограничения, функции ведущего и участников, способы их взаимодействия, способы подведения итогов и оценивания и др.

Ценность игровой технологии велика и  заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

Сейчас я хотела бы более подробно остановиться на одной из педагогических игр- современная форма игры - **квиз-игра.**

**Что такое квиз? Значение, правила игры, описание.**

Квиз (от англ. quiz) – это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "викторина".

Цель: развитие новых форм работы с детьми, популяризация культурно – содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня детей.

**Происхождение  квиза.**

Впервые вопрос о том, что такое квиз, прозвучал в 1781 году. Именно тогда такой термин стали использовать в обиходе. Эпитет использовался для обозначения странного или неординарного человека. Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований. Согласно Оксфордскому словарю, слово "квиз" обозначает буквально "вопрошение", "беседа путем взаимного расспроса". Такое значение старше оригинала, поскольку появилось в 1843 году. Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

**"Легендарное" прошлое.**

Существует легенда, что впервые ответ на вопрос о том, что такое квиз, дал некий Ричард Дэйли, владелец театра в Дублине. В 1791 году он поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Позднее он нанял толпу попрошаек, которые расписали весь Дублин словом "квиз", а недоуменные горожане замучили друг друга, спрашивая о том, что же это значит. Так новый термин вошел в обиход. Позднее синоним опроса стали использовать как нарицательное для обозначения настольной игры из-за специфики последней. Таким образом, игра квиз заполонила весь мир.

**Русский ответ**.

Наиболее близким по значению к "квизу" в русском языке является обычное слово "викторина". Этот термин впервые появился в 1928 в журнале "Огонёк". Михаил Кольцов, который на тот момент работал в редакции, придумал такое звучное название для специального блока в журнале, полного ребусов, загадок, шарад и кроссвордов. Сочинителем последних являлся некий Виктор Микулин, также работавший в "Огоньке", от его имени и произошло слово "викторина". Позднее у термина нашли и несколько иные корни – от латин. "Виктор" означает "победитель". Слово довольно быстро вошло в обиход и принялось для обозначения разного рода настольных игр, в которых нужно было отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

**Становление игры.**

C 1975 года викторина плотно ассоциируется именно с игрой "вопрос-ответ". Сперва такие партии проводились в закрытых компаниях, вопросы записывали на карточках, после чего группа людей по очереди старалась ответить, тем самым зарабатывая очки. Позднее квиз получил популярность и на телевидении. Так викторина обрела массовый характер и реальные, часто довольно дорогостоящие, призы. С моментом появления интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий имеет возможность сыграть с друзьями или незнакомцами партию. Появилось большое количество онлайн-квизов, для участия в которых не требуется даже отходить от компьютера. При этом вы можете соревноваться с людьми, проживающими в других странах и даже на других континентах.  К примеру, в Сети есть сайт, посвященный лого-квизу, где участникам нужно привести название бренда, опираясь на картинку, изображающую его логотип.

Согласно Книге рекордов Гиннесса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент, Бельгия. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались по пути к финалу. Сегодня число участников квиза неограниченно. К примеру, в jabber-чате могут одновременно играть десятки и даже сотни человек, не говоря уже о целых сайтах с публикой в несколько десятков тысяч участников. Некоторые приверженцы викторин собираются в своеобразные "клубы по интересам", создавая группы в социальных сетях. С постоянным доступом в интернет поиск соперников для партии в квиз перестал быть проблемой. Игра "лого квиз", к примеру, имеет немалое число поклонников.

**Правила и ограничения.**

Квиз предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм "вопрос-ответ". В зависимости от специфики дальнейший процесс имеет ряд различий. Так, например, brainstorm подразумевает поиск ответа путем устного совещания внутри команды. Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть, впрочем, также разновидность квиза, когда вопрос и ответы являются загадками или же свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. Кроме того, квиз может существенно варьироваться в зависимости от   возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей квиза - огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет.

Популярная и всеми известная передача "Что? Где? Когда?" также является вариантом квиза.

Квиз можно провести для учащихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей.  Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем   провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Основа игры – это специально составленные вопросы к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. В таком случае, награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена.  Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до видеоряда.

После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или его темы) - игрокам или ведущему. После завершения игры не забудьте провести подсчет очков и наградить победителей и призеров. Если проводится серия соревнований, то можно составить рейтинг, включив туда команды и отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг.

**Базовый алгоритм.**

1.     Организаторы готовят вопросы из различных сфер жизни. Вопросы делятся на 4 категории и 4 раунда, соответственно:

­   вопросы с картинками, где каждый вопрос подкрепляется изображением на экране, картинке, либо в самом изображении заключается вопрос;

­   вопросы от «блондинок»: текстовые задания из сферы моды, домашних животных, шоу-бизнеса, автомобилей, напитков, еды;

­   музыкальные вопросы: каждый вопрос подкрепляется звуковым файлом, имеющим отношение к сути вопроса, либо в самом звуковом файле заключён вопрос;

­   вопросы "чистого интеллекта": для решения заданий необходимо проявить нестандартное мышление, эрудицию.

Последние 2 вопроса в 4 раунде разыгрываются между капитанами команд.

Набор вопросов знает только ведущий игры.

2.     Игровой раунд длится около 30-40 минут. Ведущий по порядку зачитывает вопросы, на обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута, которая обязательно должна заполняться музыкальным отрывком. Это необходимо для того, чтобы команды не могли подслушать рассуждения конкурентов. Затем команда озвучивает ответ.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов. Два последних вопроса в 4 раунде, которые разыгрываются между капитанами команд, в случае правильного ответа оцениваются в 2 балла.

3.     Перерыв между раундами длится 3-5 минут. За это время коллегия жюри оценивает ответы команд, баллы выставляются в протокол игры.

4.     Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех четырёх раундов.

Сегодня я познакомила вас с технологией квиз-игры теоретически, практически я покажу вам открытое занятие в пятницу 26 ноября и проведу для вас мастер-класс «Технология Квиз» в феврале 2022.

Заключение

     Современные педагогические технологии могут радикально перестроить процесс обучения.

     В условиях дополнительного образования ребенок развивается, участвует в игровой, познавательной деятельности.

     Изучив и проанализировав существующие в педагогической науке и практике современные педагогические технологии, можно утверждать, что в дополнительном образовании разнообразные личностно-ориентированные технологии стали его отличительной особенностью.  Они направлены на то, чтобы:

•      разбудить активность детей;

•      вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности;

•      подвести эту деятельность к процессу творчества;

•      опираться на самостоятельность, активность и общение детей.

    Так же, исследование использования современных  педагогических технологий при организации деятельности учреждения дополнительного образования детей позволяет утверждать, что они являются одним из самых мощных средств социализации личности учащегося, поскольку способствуют развитию творческих способностей, личностных новообразований как активность, самостоятельность и коммуникативность обучающихся. Именно это  и соответствует запросам общества и способствует обеспечению достойного уровня и совершенствованию качества образования.