муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей» г. Усинска
Усинск карса «Содтöд челядьöс велöдан шöрин»
муниципальнöй асшöрлуна учреждение содтöд велöдан шöрин

# Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей

**Составитель:**
Махиня Н.С.,
методист МАУДО «ЦДОД» г. Усинска
Галямова Л.Р.,
методист МАУДО «ЦДОД» г. Усинска

г. Усинск
2023г.

**Оглавление**

Понятие «педагогическая технология» ..... 3
Современная трактовка понятия «педагогическая технология» ..... 3
Наиболее существенные признаки и характеристики педагогических технологий: ..... 3
Педагогические технологии в дополнительном образовании ..... 4
1. Технология развивающего обучения ..... 5
2. Информационно – коммуникационная технология ..... 5
3. Технология критического мышления ..... 6
4. Проектная технология ..... 7
5. Технология проблемного обучения ..... 8
6. Игровые технологии ..... 9
7. Кейс – технология ..... 10
8. Технология творческих мастерских ..... 11
9. Технология сторителлинга ..... 12
10. ТРИЗ-технология ..... 13
11. Групповые технологии ..... 14
12. Технология педагогики сотрудничества ..... 15
13. Технология исследовательского (проблемного) обучения ..... 15
14. Открытое пространство или Open Space ..... 15
15. Соревновательная технология или Challenge ..... 17
16. Микрообучение ..... 17
17. Геймификация ..... 18
18. EduScrum ..... 19
19. Гибридное обучение ..... 20
20. Образовательное путешествие ..... 21
21. Хакатон ..... 23
22. Воркшоп ..... 23
Заключение ..... 24
Литература: ..... 25

## Понятие «педагогическая технология»

Педагогическая технология (от др.-греч. Τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

*Технология* – это совокупность приемов, применяемых в каком либо деле, мастерстве, искусстве (Толковый словарь), а также средство и фактор развития общества, его организованности и упорядоченности. Таким образом, понятие «технология» имеет отношение к любой практической деятельности, где требуется ответить на вопрос: как эффективно и рационально достичь результата?

## Современная трактовка понятия «педагогическая технология»

Анализируя современную научно-педагогическую литературу можно сделать вывод, что у многих авторов понятие педагогическая технология трактуется по-разному:

- «Педагогическая технология» – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).
- «Педагогическая технология» – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М. Монахов).
- «Педагогическая технология» – это содержательная техника реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).
- «Педагогическая технология» – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П. Волков).
- «Педагогическая технология» означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В. Кларин).

## Наиболее существенные признаки и характеристики педагогических технологий:

– технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основу которого положена определенная методологическая, дидактическая, психологическая, философская позиция авторов или авторского коллектива;

– технологическая цепочка составляющих ее действий, операций и связей реализуется в полном соответствии с принятыми целевыми установками и конкретными ожидаемыми результатами;

– технология обучения предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и обучающегося с учетом возможностей индивидуализации и дифференциации обучения, и использования технических, в том числе компьютерных средств обучения;

– любая технология обучения разрабатывается и реализуется как решение многокритериальной задачи с получением максимальных планируемых результатов при минимуме затрачиваемых на это средств и труда;

– педагогические технологии планируются с учетом того, что они могут быть воспроизведены любым педагогом и обеспечат достижение намеченных результатов всеми учащимися;

–технологии обучения непременно включают в себя различные диагностические (дидактические, психологические, социометрические и др.) процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности субъектов педагогического процесса.

## Педагогические технологии в дополнительном образовании

В дополнительном образовании педагогические технологии имеют особое значение, ведь учреждение дополнительного образования - это учреждение, которое является не просто местом обучения детей, а пространством разнообразных форм общения.

В условиях дополнительного образования важнее ответить на вопрос не "чему учить?", а "как учить?" так как при разнообразии содержания дополнительного образования целесообразно не бесконечно расширять набор программ, а искать такие способы организации деятельности детей, которые обеспечат им комфортные условия развития.

Выбор способа решения дидактической задачи в дополнительном образовании предоставляется самому педагогу, но опыт показывает, что такая задача посильна далеко не каждому; происходит это по ряду причин, связанных с уровнем профессиональной компетенции педагогов.

Объектом технологии дополнительного образования является не столько предметное содержание, сколько способы организации различных видов деятельности обучающихся и организационные формы образовательного процесса.

Дополнительное образование детей имеет все возможности для того, чтобы разделять детей по индивидуальным особенностям и интересам и учить всех по-разному. При всём этом содержание и методы обучения могут быть рассчитаны на уровень умственного развития ребенка и корректироваться в зависимости от его конкретных возможностей, способностей и запросов.

В результате для большинства детей создаются оптимальные условия обучения: каждый ребёнок может реализовать свои способности, освоить интересующие его программы, почувствовать себя успешным в выбранном виде деятельности.

Организация образовательного процесса в дополнительном образовании характеризуется особенностями, которые позволяют внедрять в практику современные педагогические технологии:

–учащиеся приходят на занятия в свободное от основной учебы время;

–обучение организуется на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);

–психологическая атмосфера носит неформальный, комфортный характер, не регламентируется обязательствами и стандартами;

–детям предоставляются возможности удовлетворять свои интересы и сочетать различные направления и формы занятий;

–допускается переход учащихся из одной группы в другую (по тематике, возрастному составу, уровню интеллектуального развития).

Одна из основных задач педагога – выбрать оптимальные методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые направлены на развития личности ребёнка, и являются методическим инструментарием педагогического процесса.

В данном методическом пособии обобщена информация из открытых источников о современных педагогических технологиях, методах и формах, наиболее подходящих к широкому применению.

## 1. Технология развивающего обучения

Технология развивающего обучения - это такое обучение, при котором главной целью является не приобретение знаний, умений и навыков, а создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми, при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и особенности индивидуума.

Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

Принципы развивающего обучения:

–общее развитие всех обучающихся;

–обучение на высоком уровне трудности;

–ведущая роль теоретических знаний;

–изучение материала быстрым темпом;

–осознание детьми смысла процесса обучения;

–включение в процесс обучения не столько рациональной, но и эмоциональной сферы;

–проблематизация содержания;

–вариативность процесса обучения, индивидуальный подход;

–использование логики теоретического мышления:

– обобщение, дедукция, содержательная рефлексия;

–целенаправленная учебная деятельность как особая форма активности ребенка, направленная на изменение самого себя как субъекта учения ит. д.

Технология проведения занятия, построенного в соответствии с теорией общего развития (Л.В. Занков), включает:

–ознакомление детей с планом занятия и объяснение нового материала;

–выделение основных терминов и правил, оформление конспекта занятия;

–выполнение практических и творческих заданий с помощью алгоритмов и образцов;

–выполнение творческих заданий для развития интереса к определённому виду деятельности.

Развивающее обучение ориентировано на «зону ближайшего развития», т.е. на деятельность, которую обучаемый может выполнить с помощью педагога.

Цели технологии развивающего обучения:

–формировать теоретическое сознание и мышление;

–формировать не столько ЗУНы, сколько способы умственной деятельности – СУДы;

–воспроизвести в учебной деятельности логику научного мышления.

## 2. Информационно – коммуникационная технология

В настоящее время необходимо умение получать информацию из разных источников, пользоваться ей и создавать ее самостоятельно. Широкое использование ИКТ открывает для педагога новые возможности в преподавании своего предмета, а также в значительной степени облегчают его работу, повышают эффективность обучения, позволяют улучшить качество преподавания.

Компьютерные технологии – это процессы подготовки и передачи информации учащемуся, средством осуществления которых является компьютер.

Приоритеты целей компьютерных технологий:

–формирование умений работать с информацией;

–развитие коммуникативных способностей;

–подготовка личности «информационного общества»;

–формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

Система применения ИКТ

Систему применения ИКТ можно разделить на следующие этапы:

1 этап: Выявление учебного материала, требующего конкретной подачи, анализ образовательной программы, анализ тематического планирования, выбор тем, выбор типа занятия, выявление особенностей материала занятия данного типа;

2 этап: Подбор и создание информационных продуктов, подбор готовых образовательных медиаресурсов, создание собственного продукта (презентационного, обучающего, тренирующего или контролирующего);

3 этап: Применение информационных продуктов, применение на занятиях разных типов, применение в воспитательной работе, применение при руководстве научно – исследовательской деятельностью учащихся.

4 этап: Анализ эффективности использования ИКТ, изучение динамики результатов.

## 3. Технология критического мышления

Критическое мышление – это тип мышления, который помогает, критически относится к любым утверждениям, не принимать ничего на веру без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям, методам. Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения.

Конструктивную основу «технологии критического мышления» составляет базовая модель трех стадий организации учебного процесса:

На этапе вызова из памяти «вызываются», актуализируются имеющиеся знания и представления об изучаемом, формируется личный интерес, определяются цели рассмотрения той или иной темы.

На стадии осмысления (или реализации смысла), как правило, учащийся вступает в контакт с новой информацией. Происходит ее систематизация. Учащийся получает возможность задуматься о природе изучаемого объекта, учится формулировать вопросы по мере соотнесения старой и новой информации. Происходит формирование собственной позиции. Очень важно, что уже на этом этапе с помощью ряда приемов уже можно самостоятельно отслеживать процесс понимания материала.

Этап размышления (рефлексии) характеризуется тем, что учащиеся закрепляют новые знания и активно перестраивают собственные первичные представления с тем, чтобы включить в них новые понятия.

В ходе работы, в рамках этой модели учащиеся овладевают различными способами интегрирования информации, учатся вырабатывать собственное мнение на основе осмысления различного опыта, идей и представлений, строят умозаключения и логические цепи доказательств, выражают свои мысли ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим.

Функции трех фаз технологии развития критического мышления:

На этапе вызова:

– Мотивационная (побуждение к работе с новой информацией, пробуждение интереса к теме).

–Информационная (вызов «на поверхность» имеющихся знаний по теме).

–Коммуникационная (бесконфликтный обмен мнениями).

На этапе осмысления содержания.

–Информационная (получение новой информации по теме).

–Систематизационная (классификация полученной информации по категориям знания).

На этапе размышления (рефлексии):

–Коммуникационная (обмен мнениями о новой информации).

–Информационная (приобретение нового знания).

–Мотивационная (побуждение к дальнейшему расширению информационного поля).

–Оценочная (соотнесение новой информации и имеющихся знаний, выработка собственной позиции, оценка процесса).

Основные методические приемы развития критического мышления:

1. Прием «Кластер».
2. Таблица.
3. Учебно-мозговой штурм.
4. Интеллектуальная разминка.
5. Зигзаг, зигзаг -2.
6. Прием «Инсерт».
7. Эссе.
8. Приём «Корзина идей».
9. Приём «Составление синквейнов».
10. Метод контрольных вопросов.
11. Приём «Знаю…/Хочу узнать…/Узнал…»
12. Круги по воде.
13. Ролевой проект.
14. Да – нет.
15. Приём «Чтение с остановками».
16. Приём «Взаимоопрос».
17. Приём «Перепутанные логические цепочки».
18. Приём « Перекрёстная дискуссия».

## 4. Проектная технология

Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Чрезвычайно важно показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания, новые знания, которые еще предстоит приобрести.

Педагог может подсказать источники информации, а может просто направить мысль учащихся в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате учащиеся должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, применив необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и ощутимый результат. Вся работа над проблемой, таким образом, приобретает контуры проектной деятельности.

Цель технологии – стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.

Суть проектной методики заключается в том, что ребенок сам должен активно участвовать в получении знаний. Проектная технология – это практические творческие задания, требующие от учащихся их применение для решения проблемных заданий, знания материала на данный исторический этап. Являясь исследовательским методом, она учит анализировать конкретную историческую проблему или задачу, создавшуюся на определенном этапе развития общества. Овладевая культурой проектирования, учащийся приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач. Таким образом, проектная методика:

- характеризуется высокой коммуникативностью;
- предполагает выражение учащимся своего собственного мнения, чувств, активное включение в реальную деятельность;
- основана на цикличной организации учебного процесса.

В ходе оформления проекта необходимо описать этапы работы, а также деятельность учащихся и деятельность педагога в ходе реализации проекта.

Этапы работы над проектом

1. Организационно-подготовительный этап:

- Выбор темы проекта, определение его цели и задач, разработка реализации плана идеи, формирование микрогрупп.

- Формирование мотивации участников, консультирование по выбору тематики и жанра проекта, помощь в подборке необходимых материалов, выработка критериев оценки деятельности каждого участника на всех этапах.

2. Поисковый:

- Сбор, анализ и систематизация собранной информации, запись интервью, обсуждение собранного материала в микрогруппах, выдвижение и проверка гипотезы, оформление макета и стендового доклада, самоконтроль.

- Регулярное консультирование по содержанию проекта, помощь в систематизации и обработке материала, консультация по оформлению проекта, отслеживание деятельности каждого учащегося, оценка.

3. Итоговый:

- Оформление проекта, подготовка к защите.

- Подготовка выступающих, помощь в оформлении проекта.

4. Рефлексия:

- Оценка своей деятельности. «Что дала мне работа над проектом?»

- Оценивание каждого участника проекта.

## 5. Технология проблемного обучения

Технология проблемного обучения предполагает организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой деятельности учащихся по решению учебных проблем, в ходе которых у учащихся формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие, личностно значимые качества.

Проблемная ситуация в обучении имеет обучающую ценность только тогда, когда предлагаемое ребенку проблемное задание соответствует его интеллектуальным возможностям, способствует пробуждению у учащихся, желания выйти из этой ситуации, снять возникшее противоречие.

В общем виде технология проблемного обучения состоит в том, что перед учащимися ставится проблема и они, при непосредственном участии педагога или самостоятельно, исследуют пути и способы ее решения, т. е.:

–строят гипотезу,

–намечают и обсуждают способы проверки ее истинности,

–аргументируют, проводят эксперименты, наблюдения, анализируют их результаты, рассуждают, доказывают.

По степени познавательной самостоятельности учащихся проблемное обучение осуществляется в трех основных формах: проблемного изложения, частично-поисковой деятельности и самостоятельной исследовательской деятельности.

Наименьшая познавательная самостоятельность учащихся имеет место при проблемном изложении: сообщение нового материала осуществляется самим педагогом. Обозначив проблему, педагог вскрывает путь ее решения, демонстрирует учащимся ход научного мышления, заставляет их следить за диалектическим движением мысли к истине, делает их как бы соучастниками научного поиска. В условиях частично-поисковой деятельности работа в основном направляется педагогом с помощью специальных вопросов, побуждающих обучаемого к самостоятельному рассуждению, активному поиску ответа на отдельные части проблемы.

## 6. Игровые технологии

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Классификация педагогических игр:

1. По области применения:

– физические
– интеллектуальные
– трудовые
– социальные
– психологические

2. По (характеристике) характеру педагогического процесса:

– обучающие
– тренинговые
– контролирующие
–обобщающие
– познавательные
– творческие
– развивающие

3. По игровой технологии:

– предметные
– сюжетные
– ролевые
– деловые
– имитационные
– драматизация

4. По предметной области:

– математические, химические, биологические, физические, экологические
– музыкальные
– трудовые
– спортивные
– экономические

5. По игровой среде:

– без предметов
– с предметами
– настольные
– комнатные
– уличные
– компьютерные
– телевизионные
– циклические, со средствами передвижения

Какие задачи решает использование такой формы обучения:

Осуществляет более свободные, психологически раскрепощённый контроль знаний.

–Исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.

–Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.

–Обучение в игре позволяет научить: распознавать, сравнивать, характеризовать, раскрывать понятия, обосновывать, применять.

В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели:

– стимулируется познавательная деятельность;

– активизируется мыслительная деятельность;
– самопроизвольно запоминаются сведения;
– формируется ассоциативное запоминание;
– усиливается мотивация к изучению предмета.

## 7. Кейс – технология

Кейс-технологии объединяют в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Кейс-технологии противопоставлены таким видам работы, как повторение за педагогом, ответы на вопросы педагога, пересказ текста и т.п. Кейсы отличаются от обычных образовательных задач (задачи имеют, как правило, одно решение и один правильный путь, приводящий к этому решению, кейсы имеют несколько решений и множество альтернативных путей, приводящих к нему).

В кейс-технологии производится анализ реальной ситуации (каких-то вводных данных) описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы

Кейс-технологии – это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.

Данные технологии помогают повысить интерес учащихся к изучаемому предмету, развивает у детей такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.

При использовании кейс–технологий у детей происходит:

- Развитие навыков анализа и критического мышления
- Соединение теории и практики
- Представление примеров принимаемых решений
- Демонстрация различных позиций и точек зрения
- Формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности.

Перед педагогом стоит задача – научить детей как индивидуально, так и в составе группы:

– анализировать информацию,
– сортировать ее для решения заданной задачи,
– выявлять ключевые проблемы,
– генерировать альтернативные пути решения и оценивать их,
– выбирать оптимальное решение и формировать программы действий и т.п.

Кроме того, дети:

–получают коммуникативные навыки;

–развивают презентационные умения;

–формируют интерактивные умения, позволяющие эффективно взаимодействовать и принимать коллективные решения;

–приобретают экспертные умения и навыки;

–учатся учиться, самостоятельно отыскивая необходимые знания для решения ситуационной проблемы;

–изменяют мотивацию к обучению.

При активном ситуационном обучении участникам анализа предъявляются факты (события), связанные с некоторой ситуацией по ее состоянию на определенный момент времени. Задачей учащихся является принятие рационального решения, действуя в рамках коллективного обсуждения возможных решений, т.е. игрового взаимодействия.

К методам кейс-технологий, активизирующим учебный процесс, относятся:

–метод ситуационного анализа (Метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии)

–метод инцидента;

–метод ситуационно-ролевых игр;

–метод разбора деловой корреспонденции;

–игровое проектирование;

–метод дискуссии.

Итак, кейс-технология – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у учащихся новых качеств и умений.

## 8. Технология творческих мастерских

Одним из альтернативных и эффективных способов изучения и добывания новых знаний, является технология мастерских. Актуальность технологии заключаются в том, что она может быть использована не только в случае изучения нового материала, но и при повторении и закреплении ранее изученного.

Мастерская – это технология, которая предполагает такую организацию процесса обучения, при которой педагог–мастер вводит своих учащихся в процесс познания через создание эмоциональной атмосферы, в которой ребенок может проявить себя как творец. В этой технологии знания не даются, а выстраиваются самим учащимся в паре или группе с опорой на свой личный опыт, педагог–мастер лишь предоставляет ему необходимый материал в виде заданий для размышления.

Мастерская схожа с проектным обучением, потому что есть проблема, которую надо решить. Педагог создаёт условия, помогает осознать суть проблемы, над которой надо работать. Учащиеся формулируют эту проблему и предлагают варианты её решения. В качестве проблем могут выступать различные типы практических заданий.

В мастерской обязательно сочетаются индивидуальная, групповая и фронтальная формы деятельности, и обучение идёт от одной к другой.

Основные этапы мастерской

1. Индукция (поведение) – это этап, который направлен на создание эмоционального настроя и мотивации учащихся к творческой деятельности. На этом этапе предполагается включение чувств, подсознания и формирование личностного отношения к предмету обсуждения. Индуктор – всё то, что побуждает ребёнка к действию. В качестве индуктора может выступать слово, текст, предмет, звук, рисунок, форма – всё то, что способно вызвать поток ассоциаций. Это может быть и задание, но неожиданное, загадочное.

2. Деконструкция – разрушение, хаос, неспособность выполнить задание имеющимися средствами. Это работа с материалом, текстом, моделями, звуками, веществами. Это формирование информационного поля. На этом этапе ставится проблема и отделяется известное от неизвестного, осуществляется работа с информационным материалом, словарями, компьютером и другими источниками, то есть создаётся информационный запрос.

3. Реконструкция – воссоздание из хаоса своего проекта решения проблемы. Это создание микрогруппами или индивидуально своего мира, текста, рисунка, проекта, решения. Обсуждается и выдвигается гипотеза, способы её решения, создаются творческие работы: рисунки, рассказы, загадки. Идёт работа по выполнению заданий, которые даёт учитель.

4. Социализация – это соотнесение детьми или микрогруппами своей деятельности с деятельностью других учащихся или микрогрупп и представление всем промежуточных и окончательных результатов труда, чтобы оценить и откорректировать свою деятельность. Даётся одно задание на всю группу, идёт работа в подгруппах, ответы

сообщаются всему коллективу. На этом этапе учащийся учится говорить. Это позволяет педагогу – мастеру вести занятие в одинаковом темпе для всех подгрупп.

5. Афиширование – это вывешивание, наглядное представление результатов деятельности мастера и учащихся. Это может быть текст, схема, проект и ознакомление с ними всех. На этом этапе все учащиеся ходят, обсуждают, выделяют оригинальные интересные идеи, защищают свои творческие работы.

6. Разрыв – резкое приращение в знаниях. Это кульминация творческого процесса, новое выделение учащимся предмета и осознание неполноты своего знания, побуждение к новому углублению в проблему. Результат этого этапа – инсайт (озарение).

7. Рефлексия – это осознание учащимся себя в собственной деятельности, это анализ ребенком осуществлённой им деятельности, это обобщение чувств, возникших в мастерской, это отражение достижений собственной мысли, собственного мироощущения.

## 9. Технология сторителлинга

Сторителлинг – это эффективная педагогическая технология, которая направлена посредством истории с конкретной структурой и занимательным героем на разрешение педагогических вопросов воспитания, развития и обучения.

Сторителлинг позволяет:

– качественно влиять на подсознание учащегося;
– быстро и легко доносить необходимую информацию;
– обучать нормам и требованиям, которые приняты в обществе;
– дать понять, что каждый человек в общей системе ценен и важен;
– мотивировать добиваться поставленных целей;
– демонстрировать наглядно, что вы даете важные, добрые советы.

Выделяют несколько видов педагогического сторителлинга: классический, активный, цифровой.

В классическом сторителлинге педагог рассказывает реальную историю или ситуацию из жизни (или им выдуманную, главное в истории реальность событий). Ребята слушают, воспринимают информацию. При использовании классического сторителлинга педагог передает детям определенную информацию, которая представлена в форме запоминающейся истории.

В активном сторителлинге педагогом формируются проблемы, цели и задачи будущей истории. Дети вовлекаются в процесс формирования и пересказа истории.

Цифровой сторителлинг - формат сторителлинга, в котором рассказывание истории дополняется визуальными компонентами (видео, музыка, иллюстрации т.п.).

Существует шесть принципов хороших историй, история должна быть:

– простая;
– неожиданная;
– конкретная;
– реалистичная;
– эмоциональная;
– хорошая история.

Истории для детей особенные, они более эмоциональные, красочные и трогательные. Есть несколько моментов, которые необходимо учитывать при создании истории для детей:

–Возрастные особенности (интеллектуальный, эмоциональный, физический и духовный уровень развития).

–Наличие персонажа - героя или герои истории. У всех персонажей должны быть свои особенности характера, которые будут отражаться в рассказанных событиях. Главный герой обязательно должен вызывать симпатию.

–Сопереживание, подсознательно представлять себя на месте персонажа. К фактам нужны эмоции, ведь дети воспринимают мир целостно.

–Стимулирование воображения, фантазия у детей более гибкая, чем у взрослого. Привлекать детей к участию в истории, используя открытые вопросы.

Особенно важные истории для детей - это истории из повседневной жизни. Такие истории более понятны.

–Сторителлинг на основе реальных ситуаций: в качестве примера применяются жизненные ситуации, которые следует решить.

–Сторителлинг на основе повествования: вымышленный или реальный рассказчик предоставляет требующуюся информацию. Данный метод используется для повышения интереса детей к теме.

–Сторителлинг на основе сценария: ребенок становится частью истории и достигает различных результатов в зависимости от того, какие решения принимает. Метод хорошо подходит для закрепления знаний и умений.

–Сторителлинг на основе проблемных ситуаций: способ решение проблемы с наилучшими результатами.

Основные элементы структуры технологии сторителлинга:

1.Вступление. Вступление к истории, как правило, должно быть коротким. Оно играет важную роль, ставя вопрос, обозначая конфликт или проблему, которую нужно решить. Вступление сжато и ясно очерчивает сложную ситуацию.

Вступление к рассказу должно быть связано с главной темой вашей истории. Оно сосредотачивает внимание на проблеме или вопросе, которому она посвящена и на который в конце истории будет получен ответ. Вдобавок, вступление должно быть обращено к реальному опыту слушателя. Вступление в истории не должно содержать подсказки к решению проблемы.

2.Развитие события. Здесь раскрывается сюжетная линия и характеры действующих лиц. Эта часть позволяет нам глубже проникнуть в проблему или конфликт, о котором мы узнали из вступления. Эта часть истории усугубляет проблему, создавая тем самым определенное напряжение, Ситуация не разрешена - по сути, она становится ещё более напряжённой.

3. Кульминация. Когда напряжение достигает апогея и ситуация начинает казаться невыносимой, возникает решение.

4. Заключение. По сути, кульминация завершила историю; но здесь должно быть краткое заключение, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне - мораль.

Можно выделить следующие преимущества использования техники сторителлинг:

1. Сторителлинг – отличный способ разнообразить занятия, чтобы найти подход и заинтересовать любого ребенка. Не требует затрат и может быть использован в любом месте и в любое время.

2. Техника сторителлинга имеет форму речевого взаимодействия, потому что рассказы представляют большой интерес, а также развивают фантазию, логику и повышают культурное образование.

3. Детям сторителлинг помогает научиться умственному восприятию и переработке внешней информации, обогащает устную речь, усиливает культурное самосознание, помогает запомнить материал, развивает грамотность.

4. Сторителлинг может успешно использоваться в проектной и совместной деятельности. Дошкольникам и детям младшего школьного возраста намного проще запомнить материал в виде интересной истории.

## 10. ТРИЗ-технология

Технология ТРИЗ (Теория Решения Изобретательских Задач) - 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 обучающихся, подготовка их к решению нестандартных задач в различных областях деятельности, обучение творческой деятельности.

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).

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, мозговой штурм, коллективный поиск.

Цели ТРИЗ:

Развитие системного мышления.

Способность понимать единство и противоречие окружающего мира.

Снятие страхов, мешающих решать возникающие проблемы.

Формирование у детей потребности в развитии личностных творческих способностей.

Преодоление привычки поступать в нестандартных ситуациях по заученному плану, без учета ситуативных особенностей и собственных индивидуальных возможностей.

Овладение основными инструментами ТРИЗ и развитие у детей умения использовать их на практике.

Особенности методики ТРИЗ.

- знания усваиваются детьми в ходе учебной деятельности, а не даются в виде конкретной информации;

- знания выступают не целью, а средством для формирования качеств творческой личности;

- обучение направлено на осознание каждого хода мысли, а в целом – на формирование культуры мышления;

- имеет широкие возможности для модификации и внедрения интегрированного обучения.

## 11. Групповые технологии

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

Выделяют следующие формы применения групповой технологии:

–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 учащегося. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности. Современный уровень дополнительного образования характеризуется тем, что групповые технологии широко используются в его практике.

Обучения осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Обучение есть общение обучающих и обучаемых.

Основные принципы групповой технологии - самостоятельность и коллективизм (все учат каждого и каждый учит всех).

## 12. Технология педагогики сотрудничества

Сотрудничество – совместная развивающая деятельность взрослых и детей, скрепленная взаимопониманием, совместным анализом ее хода и результата. Два субъекта учебной деятельности (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.

Личностный подход к ребенку, заложенный в основу педагогики сотрудничества, ставит в центр дополнительного образования развитие личности ребенка, его внутреннего мира, где скрываются неразвитые способности и возможности, не раскрытые таланты и потенции. Цель дополнительного образования – разбудить эти внутренние силы ребенка и использовать их для более полного развития его личности.

Педагогика сотрудничества предполагает гуманное отношение к детям, которое включает:

- заинтересованность педагога в их судьбе;
- сотрудничество, общение,
- отсутствие принуждения, наказания, оценивания, запретов, угнетающих личность;
- отношение к ребенку как к уникальной личности («в каждом ребенке-чудо»);
- терпимость к детским недостаткам, веру в ребенка и в его силы («все дети талантливы»). Педагогика сотрудничества немыслима без демократизации отношений.

## 13. Технология исследовательского (проблемного) обучения

Использование на занятии технологии исследовательского (проблемного) обучения 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:

- Педагог создает проблемную ситуацию, направляет учеников на ее решение, организует поиск решения.
- Ученик 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».

## 14. Открытое пространство или Open Space

Open Space (метод открытого пространства) – форма работы с группами, коллективами, члены которых объединены каким-либо общим интересом. Это одна из лучших технологий для поиска инновационных решений. Изначально технология создана

для того, чтобы дать возможность участникам обсудить насущные вопросы, дилеммы, проверить актуальность происходящего, найти решение важных задач.

Метод «Открытое пространство» – это процесс взаимодействия педагога и учащихся, который основывается на построении диалога. В то же время участие в диалоге требует не только, чтобы участник слушал и говорил, но и понимал тему диалога. Использование методики «Открытое пространство» предполагает доверительные отношения, слаженное сотрудничество, обмен опытом между педагогом и ребенком.

Наибольший активизирующий эффект на учебных занятиях дают ситуации, в которых учащиеся должны:

- отстаивать свое мнение;
- принимать участие в дискуссиях и обсуждениях;
- ставить вопросы своим товарищам и педагогам;
- самостоятельно выбирать посильное задание;
- находить несколько вариантов возможного решения проблемы;
- решать познавательные задачи путем комплексного применения известных им способов решения.

Структура занятия:

1) На подготовительном этапе учащиеся получают задание изучить научную и техническую литературу (составить глоссарий ключевых слов, выписать понятия и термины, относящиеся к теме, рассмотреть различные подходы к решению заданной проблемы и т.д.) и выполнить аналитические записи с интерпретацией основных аспектов изученной самостоятельно темы или проблемы.

2) Далее учащийся выбирает для себя определенную роль, например, будет ли он экспертом, специалистом и т.д. Выбирая для себя конкретную роль, учащийся сосредотачивается именно на определенном аспекте, изучает его детально, что делает обсуждение достаточно профессиональным и аргументированным. Таким образом, учащиеся подходят к работе в открытом пространстве вооруженные своим собственным опытом и информацией, полученной из научных источников.

3) На следующем этапе все учащиеся собираются в круг, и наиболее активные (их называют «созывающими» и именно они, как правило, и являются «шмелями») выдвигают различные подтемы в рамках общей темы. Эти подтемы прикрепляются на доску, и каждый учащийся определяется, в решении какой проблемы он бы хотел принять участие.

4) Учащиеся собираются в группы для обсуждения выбранных подтем. Далее начинается групповая дискуссия, во время которой работает «закон двух ног», то есть учащиеся имеют возможность поменять группу.

Во время дискуссии педагог наблюдает за динамикой процесса, отмечает достижения каждого участника и т.д., то есть готовится к обсуждению мероприятия, которое обязательно должно состояться после его завершения.

5) После завершения дискуссии участники приступают к обсуждению мероприятия, которое должно быть обязательно. Обучающиеся должны объединить все результаты. Подводя итог всего занятия-мероприятия, каждая команда может выбрать наиболее понравившийся способ решения представленной проблемы.

Вариант этапов учебного занятия с использованием метода открытого пространства:

 Мотивация к учебной деятельности. «Встреча» с учащимися начинается без заранее составленного перечня вопросов. Формулируется лишь центральная тема, вокруг которой участники создают свою собственную повестку для параллельной работы в группах.

 Целеполагание.

 Формирование рабочих групп и инструктаж.

 Основной этап - формирование новых образовательных результатов:

- Индивидуальная работа по формированию образовательных результатов.

- Обсуждение, результатов в группе.

 Презентация, контроль и оценка результатов познавательной деятельности.

 Рефлексия.

Благодаря методу «Открытое пространство» происходит более прочное усвоение материала. У учащихся повышается самооценка и уверенность в себе, происходит развитие взаимного уважения, терпимости к мнениям и действиям других участников, что в дальнейшем позволит им эффективно строить коммуникацию с людьми, вести переговоры, находить компромиссы, работать в команде. При этом учащиеся самостоятельно могут находить связи между новыми и уже имеющимися знаниями, проявлять креативные подходы в решении проблемы, совершенствовать навыки коммуникации и работы в команде.

## 15. Соревновательная технология или Challenge

Challenge – это вызов, предусматривающий особый сценарий ответного действия, когда организатор челленджа совершает действие, требующее ответных действий. Таким образом, челлендж создает своеобразную напряженную эмоциональную и деятельностную эстафету, побуждающую к особой мобилизации сил для получения выдающихся результатов, значительно превышающих соответствующие показатели соперников, которые они демонстрируют в повседневности.

Изначально челлендж был популярным развлечением в сети интернет, но сейчас активно входит в педагогику как средство мотивации и активизации педагогов, учащихся, родителей.

Виды челленджей:

- Игровой – единый вызов, который обычно ставится перед игроком или группой и происходит в игровой форме. В таком случае для достижения поставленной цели обучающимся приходится достигать множество мини-целей и задач.

- Спортивный – вызов, который способствует повышению личных спортивных достижений и укреплению здоровья. Например, в период каникул педагог дает задание ежедневно выполнять определенные упражнения.

- Литературный – вызов, способствующий пропаганде и популяризации обдуманного чтения, повышающий авторитет книги.

- Фото- и видеочеллендж – вызов, способствующий развитию креативного мышления, творческого потенциала и эстетического вкуса, а также повышению интереса к фотографии. Например, в фотокружке педагог дает задание каждый день фотографировать разные объекты, учащиеся фотографируют и выкладывают в сообществе группы требуемые объекты с последующим обсуждением.

- Научный – вызов, способствующий росту интереса детей к науке, развитие их интеллектуальных способностей.

И многие другие. Например, участник челленджа должен выполнить ряд заданий с разным уровнем сложности.

## 16. Микрообучение

Микрообучение - это форма образования, предполагающая разбивку процесса получения знаний на очень короткие интервальные занятия, длительность от 1 до 5 минут, в течение которых обучающиеся получат новую информацию, ответят на вопросы или повторят пройденный материал. На смену долгим лекциям приходят короткие занятия, которые могут быть приостановлены и возобновлены в любое время.

Материал представляется обучающимся небольшими блоками. Формат подачи информации разнообразен – интерактивное видео, игры, квесты, викторины и др. Длина информационных блоков – ключевой фактор микрообучения. Разбивая большую тему на несколько коротких, объясняющих какую-то одну из составляющих, педагог способствует лучшему ее усвоению, так как максимальный уровень внимания у человека – пять минут.

В системе дополнительного образования данный подход является эффективным. Обучающиеся приходят на занятия после основной учебы, когда концентрация внимания становится меньше, а работоспособность ниже. Поэтому, получая новый материал небольшими порциями, усвоение идёт гораздо эффективней.

Особенности микрообучения:

- Краткость: модуль должен быть максимально кратким и соответствовать единой цели обучения.
- Фокусировка: ориентация на узкие темы. Модули должны быть конкретными и по существу.
- Автономность: модуль микрообучения независим и самодостаточен. Он не требует доступа к другим учебным модулям. Но из-за ограниченного объема модуль должен быть частью всего курса обучения.
- Разнообразие: используются различные типы обучения – короткие видео, подкасты, карточки, минитесты, инфографика, интерактивные PDF-файлы или небольшие порции информации по электронной почте и т. д. При этом повышается интерес к обучению.
- Интерактивность: микрообучение включает в себя как можно больше взаимодействий для вовлечения обучающихся в процесс. Взаимодействие может быть моделированием, интерактивным пошаговым руководством и т. д.
- Гибкость: микрообучение предназначено для работы на нескольких устройствах – смартфонах, планшетах, ноутбуках и ПК. Оно доступно на любых устройствах, в любое время, когда у обучающихся есть немного свободного времени.

Каким бывает микрообучение:

✓ Видео – видеозанятие, видеоинструкция, обучающее видео с паузами для повторения упражнения.

✓ Аудио – аудиокниги, аудиоподкасты, аудиозанятия по темам.

✓ Изображение – инфографика для наглядного представления информации, например, динамика изменения статистических данных, картинка с изображением пирамиды Маслоу для получения общего понятия об уровнях, картинка со схемой устройства внутренних органов человека и т.п.

✓ Текст – четкое, краткое и структурированное изложение материала, по сути позволяет запомнить самое главное, что потом можно использовать как базу для расширения знаний.

✓ Игры – геймификация процесса обучения набирает обороты, и, как показывают исследования, игровой формат может увеличить эффективность обучения.

✓ Мобильные приложения – это часто симбиоз игры, видео, аудио и графического представления материалов и/или результатов вашего обучения. Например, в виде диаграммы с соотношением правильных и неправильных ответов.

Микрообучение, даже используемое грамотно, нельзя назвать универсальным подходом:

-Не подходит для глубокого погружения в тему.

-Неоптимально для объяснения сложных концепций.

-Является фрагментом содержания.

-Не поможет при достижении долгосрочных целей.

Однако оно может сыграть важную роль в мотивации и вовлечении учащихся, повысить процент запоминаемой информации. И ещё незаменимо в условиях, когда у целевой аудитории острый дефицит времени. Лучше всего микрообучение сочетать с более традиционными способами подачи материала.

## 17. Геймификация

Геймификация - это технология приспособления игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности учащихся в процесс обучения.

Практика геймификации учебного процесса вовлекает детей в обучение, помогает развивать креативное мышление, «гибкие навыки», которые так важны в современном мире, а также находить пути взаимодействия с другими участниками процесса.

Разница геймификации и игровых технологи в том, что геймификация — это выстраивание игровой системы, которая становится основой нематериальной мотивации учащихся. А игровые технологии — игры внутри образовательного процесса. Другими словами в случае применения игровых технологий игра остается внутри занятия, а в случае геймификации — занятия включаются внутрь игры.

Смысл геймификации в превращении скучных процессов, вроде решения задач, в интересные.

Цель геймификации в обучении – повысить мотивацию ребёнка, а не дать знания. Знания он получает из материала, предоставляемого педагогом. Игровые механики лишь упрощают этот процесс, повышают вовлечённость, делают занятие интересным.

Самая простая модель геймификации заключается в том, что весь учебный материал делится на уровни, которые учащиеся будут достигать в процессе всего обучения. За выполнение заданий учащемуся начисляются очки, за определенные учебные достижения – присваиваются значки. В процессе обучения составляется таблица лидеров, которая все время обновляется. Победителем считается тот участник, который набрал наибольшее количество очков.

Как внедрить геймификацию в учебный процесс? Предлагаем самый простой способ:

1) Нам необходимо создать интересную сюжетную линию — историю, которая будет увлекать детей по мере знакомства с ней. Например, можно представить обучение как путь к предотвращению глобальной катастрофы или решению проблемы. Добавьте в эту историю персонажей, чтобы дети могли улучшать их.
2) Разбивая учебный план на части, мы создаем уровни игры, которые открываются по мере выполнения заданий. Тогда у детей появляется интерес “А что же произойдет дальше?”. Уровни помогают им почувствовать прогресс, как они продвигаются по игре. Чтобы усилить этот эффект, указывайте в процентах, какую часть пути прошел игрок.
3) Начисляйте баллы за выполнение различных заданий. Сначала вознаграждайте детей за простые задания, а затем повышайте сложность и увеличивайте количество баллов. Например, за прохождение простого задания можно начислять 2 балла, а сложного — 5 баллов. Это удобно при реализации разноуровневых программ. Тогда задания в зависимости от сложности будут иметь свою стоимость, тем самым ребенок будет мотивирован выбирать задания повышенной сложности.
4) Используйте Значки и бейджи. Это отличный способ выделить и наградить учащегося за старания. К примеру, можно отметить значком превосходный ответ. Или игрока, который быстрее всех прошел задание.
5) Установите правила игры. Игрок должен знать правила. За какие задания начисляются баллы? Что означают баллы? Какие критерии для достижения следующего уровня или награды?

## 18. EduScrum

Scrum (Скрам) в образовании позволяет разбить учебный процесс на короткие отрезки, усилить командную работу над проектами и постоянно отслеживать результат обучения.

Скрам предполагает чёткое распределение ролей и последовательность процессов. Суть технологии в том, что над каждым проектом работает небольшая команда специалистов, действия которых координирует владелец продукта и scrum-мастер. Первый следит, чтобы результат соответствовал первоначальным целям, а задача последнего — корректировать и направлять действия команды в соответствии с

методологией. Вся работа состоит из коротких спринтов, в начале которых определяются цели, в конце — сравниваются результаты и происходит корректировка. Каждый выполняет свой отрезок задачи и непосредственно влияет на процесс. Такой подход позволяет быстро создать продукт, поддерживать высокую мотивацию команды и не тратить время на неэффективные действия.

В учебном процессе это выглядит примерно так: педагог выбирает из учебного плана тему, задает ее группе, помогает разбиться на подгруппы. Учащиеся берут маршрутный лист и дальше работают самостоятельно: сами решают, как достичь поставленной цели, как разбить большой путь на задачи, как распределить задачи между членами команды. Маршрутный лист обязательно включает тему, цель проекта, смысловые единицы, которые должны быть освоены, требования к конечному продукту, сроки и форма приема работы. Можно указывать источники, конкретные задания и рекомендации — на усмотрение педагога. Все прописывается заранее, обычно закладываются минимальные требования, а источники учащиеся выбирают сами. Вместо работы над ошибками — ретроспективы: в индивидуальном порядке и очень коротко разбирается, что учащийся должен сделать, чтобы в следующий раз быть еще круче? Технология работает практически во всех возрастах среднего и старшего школьного периода, независимо от объединения. Задача педагога — научиться составлять маршрутный лист, договориться о правилах и постараться не вмешиваться без надобности.

Очень подробно и с примерами о применении этой технологии рассказывает учитель физики Белякова Е.А., можно посмотреть по ссылке https://evrophiz.wordpress.com/2019/01/13/scrum/

## 19. Гибридное обучение

Гибридное обучение — это комплексное сочетание очного и онлайн-обучения. Данная модель объединяет использование мультимедийных материалов с традиционной работой в группе.

Смешанное обучение – это не столько инновация, сколько естественное следствие интеграции электронных технологий в традиционное обучающее пространство.

Это модель, объединяющая традиционный аудиторный опыт, эмпирическое обучение и цифровые материалы курса, направленная на получение максимального результата для каждой поставленной цели обучения.

Модели гибридного обучения:

- Модель №1: Ротация Станций

Эта модель позволяет учащимся перемещаться между станциями по фиксированному расписанию, где одна из станций — это онлайн-площадка. Группа делится на 2 или 3 подгруппы (в зависимости от количества станций). В то время как одна группа работает с педагогом, другая группа учащихся работает самостоятельно на онлайн-платформе, а третья группа совместно трудится над практическим заданием. В установленное время группы меняются местами по циклу. Этот принцип позволяет педагогу уделить личное внимание каждому учащемуся, а также развить у детей навыки самообучения и командной работы.

- Модель №2: Ротация Лабораторий

Ротация лабораторий, как и ротация станций, позволяет учащимся перемещаться по станциям по фиксированному расписанию. Однако в этом случае онлайн-обучение происходит в специализированном компьютерном классе. Например, после прохождения теоретического материала по английскому языку, учащиеся перемещаются в компьютерную аудиторию для прохождения виртуальных тестов на время.

- Модель №3: Индивидуальная Ротация

Учащиеся перемещаются между станциями по расписанию, установленному педагогом. В отличие от других моделей ротации, учащиеся не обязательно переходят на

каждую станцию; они переходят только к действиям, запланированным в их личном расписании. Эта модель помогает педагогу подойти индивидуально к способностям и успеваемости каждого учащегося, в зависимости от его целей и прогресса. Для примера: педагог может прописать отдельным учащимся в расписании дополнительные задачи для решения или задать для прохождения теоретический материал, которого нет в общем курсе, если учащийся готовится к олимпиаде.

- Модель №4: Перевернутый класс

Дома учащиеся проходят онлайн-курсы и лекции, усваивают теоретическую часть материала, а учебное время используется для практики или проектов под руководством педагога. Эта модель позволяет педагогам использовать учебное время не только для разбора нового материала. Этот метод лучше использовать с мотивированными учащимися или со старшим возрастом.

- Модель №5: Обогащенная виртуальная модель

Эта модель широко используется в общеобразовательных школах, в рамках которой изучение каждого учебного предмета делится на очную и дистанционную часть. В отличие от перевернутого класса, программы данной модели обычно не требуют ежедневного посещения школы; например, некоторые программы могут требовать посещения только два раза в неделю. Так же и в дополнительном образовании данную модель можно использовать как в работе с группой, так и в работе с отдельными учащимися, которые по какой-то причине не могут посещать все занятия по расписанию.

Это лишь основные модели гибридного обучения. Возможно как отдельное, так и комплексное их внедрение в процесс обучения. Для того, чтобы интеграция прошла успешно, следует заранее подумать о возможностях, целях и ресурсах своей группы. Это станет залогом успешного обучения.

## 20. Образовательное путешествие

Образовательное путешествие – это педагогическая технология, которая позволяет преобразовать окружающую среду в среду развития личности. Образовательное путешествие – это всегда путешествие в новое социально-культурное пространство, оно ориентировано не столько на приобретение фактической информации о мире, сколько на освоение социального опыта человечества.

Образовательное путешествие - это не экскурсия, как может показаться на первый взгляд. Путешествие отличается от обычной экскурсии тем, что предполагает наличие изначальной проблемы, чтобы получился конечный результат, реальный продукт в виде новых знаний, смыслов. Отправляясь по тому или иному маршруту образовательного путешествия, обучающийся знает цели и задачи своего путешествия (куда, зачем, что получу, как буду добывать, что потом с этим буду делать и т.д.).

Цель образовательного путешествия заключается в том, что бы научить ребенка путешествовать в мире культуры, находить ориентиры способные приоткрыть завесу прошлого, объяснить настоящее и уметь считывать информацию которую содержат объекты культурного наследия.

Образовательное путешествие предполагает исследовательскую деятельность учащихся, самостоятельное изучение информации, работу с текстами, отбор информации, формируют навыки ориентирования на местности, а также способствуют формированию у детей картины мира, обеспечивают социальную адаптацию к условиям меняющегося общества, расширяют общий кругозор и способствуют укреплению чувства гордости за свой край.

Этапы реализации технологии «Образовательное путешествие»:

- Подготовительный этап. Подготовка к путешествию начинается с определения его темы (названия) и идеи (обоснования значимости данного путешествия), выбора объектов для исследования и составления маршрута. Создание алгоритма деятельности учащихся, формулирование его в виде вопросов и заданий, составляющих содержание маршрутного

листа. Маршрутный лист это своеобразный алгоритм деятельности участников маршрута. В маршрутный лист входят объекты, которые предстоит исследовать в ходе путешествия, разработчик маршрутного листа может определить последовательность изучения объектов. В маршрутном листе даются вопросы и задания учащимся, позволяющие сконцентрировать внимание и подтолкнуть исследователей к более тщательному осмотру и исследованию объекта. Вопросы должны побуждать учащихся высказывать свои версии и предположения, «домысливать» и «дофантазировать», а также аргументировать свои предположения. Как правило, образовательное путешествие предполагает работу в небольших группах и самостоятельную работу учащихся на маршруте. Педагог должен подготовить учащихся, так как образовательное путешествие предполагает наличие у учащихся определенных навыков поиска информации, которые они будут использовать для поиска ответов на вопросы. Необходимо учитывать уровень подготовки учащихся, их интеллектуальные возможности. На начальном этапе можно ознакомить с основными терминами и понятиями, снабдить нужной для исследования информацией. Составляя образовательный маршрут, необходимо определить последовательность изучаемых объектов, сформулировать вопросы и задания, которые будут направлять путешественников в изучении объекта, и обращать внимание на детали.

- Практический – собственно образовательное путешествие. Образовательное путешествие предполагает работу детей в малой группе (3-4 человека). В маршрутном листе четко определена последовательность действий учащихся при работе. Вопросы и задания маршрутного листа должны быть составлены так, что позволят учащимся сконцентрировать внимание на определенных объектах, побудят их внимательно рассматривать, исследовать объекты, анализировать полученную информацию. Вопросы в маршрутном листе носят открытый характер, они не предполагают односложных ответов и должны стимулировать учащихся к выдвижению версий, обсуждению. На первых порах, пока у учащихся нет определенных навыков, группу сопровождает педагог. Он направляет внимание учащихся, организует их деятельность, оперируя вопросами и заданиями маршрутного листа. Если в процессе путешествия появляются неразрешимые вопросы, педагог, не давая готовый ответ, указывает на возможные источники получения информации «за рамками» образовательного путешествия. Очень важно научить детей работать в группе, выслушивать мнение каждого участника путешествия, помнить, что каждый имеет право на собственное «видение» проблемы, учить аргументированно отстаивать свою точку зрения, принимать к обсуждению абсолютно все версии и гипотезы с последующей корректировкой, вести конструктивный диалог. Задача педагога, сопровождающего группу исследователей, направить их внимание на тщательное изучение объекта, помочь найти пути получения информации. Педагог не должен предоставлять готовые решения и ответы на возникающие вопросы, его задача помочь найти пути решения для поиска недостающей информации.
- Аналитический (рефлексивный). Защита завершает каждое образовательное путешествие, строится как проблемное обсуждение, в ходе которого учащимся предлагается изложить свой взгляд на вопросы, обозначенные в маршрутном листе. Выстроить содержание заключительного занятия педагог может самостоятельно, опираясь на вопросы, представленные в маршрутном листе. Форма проведения занятия может быть различной: выступление подгрупп, диспут, театрализация, создание выставок или коллекций. Так как образовательный маршрут - это исследовательская работа, то в конце этой работы должны быть подведены итоги. Так же, как и в проектной деятельности, участники образовательного путешествия защищают свою работу, подводят итоги, делают выводы, высказывают свое мнение. Желательно, чтобы каждый из участников образовательного маршрута высказал свою точку зрения и участвовал в обсуждении. Педагог может в ходе обсуждения задавать уточняющие вопросы, поддерживать ход дискуссии, направлять ее в контексте решения задач, обозначенных в данном конкретном

путешествии. Аргументированные предположения и точка зрения учащихся приветствуется так же, как их ответы и новые вопросы, возникшие в ходе обсуждения.

## 21. Хакатон

Хакатон — экстремальный пример методологии проектного обучения. Это мероприятие, в ходе которого команды работают, чтобы сгенерировать идею, создать прототип и представить решение сложной проблемы.

Понятие «хакатон» пришло из мира IT и обозначает мероприятия, во время которых команды сообща работают над решением определенной задачи или созданием нового продукта. Как правило, хакатон длится один-два дня, после чего группы защищают получившиеся продукты перед жюри.

Хакатоны в образовании менее масштабные, зато они помогают ребятам научиться взаимодействовать, строить команды, распределять роли и, главное, «приземлять» теоретические знания на практику.

С помощью хакатонов дети смогут:

- получить навыки по проектному менеджменту;
- научиться высказывать свое мнение, тактично и последовательно спорить с целью поиска лучшего решения;
- овладеть принципами построения стратегии;
- найти лучшие способы решения проблемы.

Такой формат выступает мощным инструментом для развития определенных профессиональных навыков. Почему?

- Очень жесткие временные рамки. В условиях дефицита времени учащийся учится оперативно работать в команде, преодолевать стресс, планировать, делегировать полномочия и правильно расставлять приоритеты.

- Ориентированность на результат. Ребенок привыкает мыслить категориями «проблема-способ решения», а не «вопрос-ответ».

- Конкуренция, которая дает возможность понять, какие навыки и знания полезны, как их можно применить, а в чем нужно разобраться лучше – это дает мощный стимул учиться и развиваться.

Обычно хакатоны начинаются с презентации мероприятия в целом и конкретных тем, если они есть. Затем участники предлагают идеи и формируют команды, основанные на интересах и навыках. После этого начинается непосредственно работа над проектами, которая может занимать от нескольких часов до нескольких дней.

Завершаются хакатоны презентациями проектов, во время которых каждая команда делится результатами своей работы. Иногда хакатоны носят соревновательный характер. В таких случаях жюри оценивает участников и выбирает победителей, которые награждаются призами.

## 22. Воркшоп

Воркшоп – это современная модель обучения, основными принципами которой являются наличие большого количества практики и обучение навыкам работы в команде.

Слово воркшоп можно перевести как мастерская или цех. Если объяснять простыми словами, участники воркшопа получают знания прямо «на производстве» под руководством наставника. Теоретическая часть занимает минимум времени и сразу же закрепляется на практике.

Важный момент — самостоятельная работа. Задача мастера состоит в том, чтобы ненавязчиво вести участников, позволяя им экспериментировать. Педагог показывает свой опыт и выступает примером, но не контролирует учащихся и не поправляет их, если они что-то делают по-своему.

Цель воркшопа заключается в конкретном результате — создании произведения искусства, концепции, идеи. Участники должны не только получить практические знания, но и сотворить конечный продукт.

Есть два формата работы над проектом:

Индивидуальная — у каждого участника свой проект, а получившийся продукт он обычно забирает себе;

Командная — все участники воркшопа обсуждают поставленную задачу, вносят предложения, ищут пути её решения. Результат становится достоянием организатора.

Отличительные черты воркшопа:

- коллективный процесс решения задачи;
- теоретическая часть отсутствует, нужно решить прикладную проблему;
- поиск идей и принятие решений лежат на плечах участников;
- каждый участник привносит в процесс что-то своё: личный опыт, наблюдения, эксперименты, мысли, идеи;
- результат прямо зависит от степени вовлечённости каждого.

По сути, воркшоп представляет собой командную работу в конкретном направлении (дисциплине, теме и пр.). Здесь даже педагог не выделяется из общей массы и наравне со всеми (но при этом обязательно соблюдается субординация) рассказывает свои доводы, делится опытом, помогает на более простом и понятном для учащихся языке раскрыть суть вопроса.

Воркшоп позволяет решить одновременно несколько задач:

Изучить новую тему;

Оценить уровень знаний учащихся;

Определить степень активности учащихся;

Оценить эффективность нового формата: повышает ли он интерес у участников процесса, облегчает ли восприятие новой информации и пр.;

Проанализировать качество знаний учащихся и т.д.

Воркшоп предполагает наличие творческого подхода у педагога, мастерства преподавания, когда он может незаметно направить учащихся в нужное русло, внеся свою лепту (знания или предположения). Такое занятие носит больше «свободный формат», но с соблюдением конкретных правил:

Занятие ограничено во времени;

Оно заранее спланировано: педагог продумал, какие вопросы будут подниматься, что будет обсуждаться, какие задачи будут решаться учащиеся и пр.;

На занятии сохраняется дисциплина и субординация;

Обсуждение вопроса посредством общения и решения каких-либо кейсов задач, ситуаций (это позволяет углубить знания учащихся, понять практическое применение новых знаний) и пр.;

Обсуждение, анализ – обязательные элементы учебного процесса;

Превращение занятия в небольшую игру с четкими правилами;

Возможно привлечение инноваций: просмотр видео, слайдов и пр.;

Развитие новых возможностей и опыта работы у педагога, а также командной работы у учащихся.

## Заключение

В методическом пособии представлен не исчерпывающий перечень новых форм и технологий. Их великое множество, и только педагогу решать, какой формат подходит для его объединения и группы учащихся.

Современные педагогические технологии могут радикально перестроить процесс обучения. В условиях дополнительного образования обучающийся развивается, участвует в игровой, познавательной, трудовой деятельности, поэтому цель внедрения инновационных технологий – дать почувствовать детям радость труда в учении,

пробудить в их сердцах чувство собственного достоинства, решить социальную проблему развития способностей каждого ребенка, включив его в активную деятельность, доведя представления по изучаемой теме до формирования устойчивых понятий и умений.

Все обучающие, развивающие, воспитательные, социальные технологии, используемые в дополнительном образовании детей, 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.

Успешность применения новой технологии зависит не от способности педагога реализовать определенный метод обучения на практике, а от эффективности и правильности применения выбранного метода на определенном этапе занятия, при решении данной задачи и в работе с конкретным контингентом детей.

Но главное – педагог должен уметь самостоятельно проанализировать свою работу, выявить недостатки, определить их причины и выработать пути исправления, то есть основными профессиональными умениями для этой работы педагога являются аналитические.

Таким образом, педагог при внедрении новой технологии в образовательный процесс должен уметь:

1. Применять методы и приемы обучения, используемые в данной технологии;
2. Проводить и анализировать учебные занятия, построенные по новой технологии;
3. Научить детей новым методам работы;
4. Оценивать результаты внедрения новой технологии в практику, используя методы педагогической диагностики.

## Литература:


1. Анисимов О.С. Учебная и педагогическая деятельность в активных формах обучения. – М., 1989. Арстанов М.Ж., Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Проблемно-модульное обучение: вопросы теории и технологии. – Алма-Ата: Мектеп, 1980.- 208 с.
2. Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. -М., 1994.
3. Буйлова Л.Н. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании детей. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2000. Голованов В.П.
4. Быков С.С. Образовательный хакатон как средство повышения методической компетенции педагогов в сфере функциональной грамотности обучающихся [Электронный ресурс] Образовательный портал Продленка – URL:// https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/480271-obrazovatelnyj-hakaton-kak-sredstvo-povysheni (30.03.2023)
5. Внедрение активного метода «открытое пространство» (open space) в обучение иностранному языку в школе. [Электронный ресурс]ЖУРНАЛ «НАУЧНЫЙ ЛИДЕР» ВЫПУСК #8 (10), АПРЕЛЬ ’21 – URL:// https://scilead.ru/article/115-vnedrenie-aktivnogo-metoda-otkritoe-prostranst (28.03.2022)
6. Занятия в системе дополнительного образования детей. Ростов: Изд-во «Учитель», 2007. Конова В.В., Маланчик Г.А.
7. Инновационные педагогические технологии. Метод проектов в образовательном процессе. Методические рекомендации. – Красноярский краевой Дворец пионеров и школьников. Красноярск, 2009.
8. Методика и технология работы педагога дополнительного образования. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2004. Иванченко В.Н.
9. Методические рекомендации "Использование челленджа при проведении массовых мероприятий с учащимися" [Электронный ресурс] Инфоурок – URL:// 

https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-chellendzha-pri-provedenii-massovyh-meropriyatij-s-uchashimisya-4428389.html (13.05.2022)
10. Микрообучение: плюсы и минусы коротких форматов в образовании [Электронный ресурс] Skillbox-Образование 4.0– URL:// https://skillbox.ru/media/education/mikroobuchenie-plyusy-i-minusy/ (23.12.2022)
11. Михайлов В. Микрообучение – особенности, преимущества и недостатки [Электронный ресурс] Блог Центр российского образования Узнай больше– URL:// https://edu-russian.ru/mikroobuchenie-osobennosti-preimushchestva-i-nedostatki.html (17.09.2022)
12. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. – Волгоград: Учитель, 2007.
13. Обучающие семинары: методическая поддержка компетентностного обучения / авт.-сост. Т.В. Хуртова. – Волгоград: Учитель, 2007.
14. Петрова И.Н. Проектирование образовательного путешествия [Электронный ресурс] Мультиурок – URL:// https://multiurok.ru/files/obrazovatiel-noie-putieshiestviie-chto-nosili-nash.html (03.11.2022)
15. Проекты, меняющие школу. Agile-трансформация [Электронный ресурс] Издательство «Просвещение» – URL:// https://rosuchebnik.ru/material/proekty-menyayushchie-shkolu-agile-transformatsiya/ (13.10.2022)
16. Смешанное (гибридное) обучение: все, что вам нужно знать [Электронный ресурс] Блог Антитренинги – URL:// https://antitreningi.ru/info/online-obrazovanie/smeshannoe-obuchenie/ (17.09.2022)
17. Современные педагогические технологии в дополнительном образовании (нормативно-методическая статья) // Внешкольник. –1999. - № 7-8. – С. 37. Фришман И.И.
18. Что такое “гибридное обучение”? [Электронный ресурс] Дзен. Большая перемена – URL:// https://dzen.ru/media/digitalteacher/chto-takoe-gibridnoe-obuchenie-601912cd8d30cb1780282092 (17.09.2022)
19. Что такое eduScrum и как его применяют в образовании [Электронный ресурс] Skillbox Образование 4.0 – URL:// https://skillbox.ru/media/education/chto-takoe-eduscrum/ (13.10.2022)