

## **Использование инновационных технологий в деятельности педагога-организатора дополнительного образования**

Современное дополнительное образование находится в процессе динамических изменений, вызываемых политическими и социально-экономическими реформами, которые расширяют возможности человека, предлагая большую свободу выбора, чтобы каждый мог определять для себя цели и стратегии индивидуального развития. Именно поэтому дополнительное образование осознается сейчас не как подготовка к жизни или освоение основ профессии, а становится основой непрерывного процесса самосовершенствования современного человека. Одной из тенденций в развитии дополнительного образования является переход к инновационной деятельности, позволяющей отвечать требованиям окружающей социальной среды, потребностям детей и их родителей и реализовывать миссию системы дополнительного образования в обществе.

Новые веяния времени требуют и от педагога-организатора постоянной активной позиции и выхода за рамки традиционных форм, методов обучения и воспитания, для достижения качественного уровня образования, т.е. прибегать к использованию инновационных технологий.

Инновационные технологии в воспитательной и досуговой сфере всегда предполагают тесную взаимосвязь и взаимодействие традиций и новаторства, позволяют делать процесс обучения наиболее интересным, разнообразным, информационно-насыщенным и соответствующей времени и новым технологиям, запросам общества и личности.

Использование информационно-коммуникационных технологий позволяет оптимизировать воспитательный процесс, вовлекать обучающихся в образовательный процесс, развивать самостоятельность, творчество и критическое мышление детей. Большую помощь окажет в этом компьютер и мультимедийные формы как средство обучения, коммуникации, технологии работы в команде.

Использование мультимедийных технологий в ходе действия делает само мероприятие ярче и насыщеннее, увеличивает качество и результативность мероприятий различной направленности. Применение информационно-коммуникационных технологий в воспитательном процессе не замыкается лишь на использование компьютера как печатной машинки для подготовки каких-либо иллюстративных материалов и не ограничивается только демонстрацией презентаций. Это использование всего потенциала цифровых образовательных ресурсов для достижения поставленных целей.

Игровые технологии, строясь как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Выполняют такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры- развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре как полигон человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникших в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры.
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

С позиции инновационного подхода использование различных технологий, активных (инновационных) методов, способствуют побуждению, стимулированию учащихся к творческой и учебной деятельности.

Активными методами обучения и воспитания считаются те методы, которые позволяют «учащимся в более короткие сроки и с меньшими усилиями овладеть необходимыми знаниями и умениями» за счет сознательного «воспитания способностей учащегося» и сознательного «формирования у них необходимых деятельностей»

Активные методы обучения создают необходимые условия для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в быстро меняющейся ситуации, находить свои подходы к решению проблем, формируют профессиональные умения и навыки по решению прикладных задач, которые сегодня не мыслимы без применения компьютера.

В настоящее время наиболее распространенными являются следующие технологии и активные методы:

Метод проектов — форма организации учебного-воспитательного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых продуктов, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость.

Групповые обсуждения — групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах учащихся (от 6 до 15 человек).

Мозговой штурм — специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника. Его участники заинтересованные лица. Все собравшиеся делятся на группы – по 5-8 человек, перед ними ставится задача и определяется промежуток времени, в течение которого группы высказывают свои предложения, затем проводится обсуждение.

Деловые игры — метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку определенных рецептов эффективной учебной и профессиональной деятельности.

Ролевые игры — метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух “игроков”, каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью.

Баскет-метод — метод обучения на основе имитации ситуаций. Баскет-метод позволяет оценить способность учащегося к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации.

Тренинги — обучение, при котором в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций обучающиеся имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в работе подходам.

Обучение с использованием компьютерных обучающих программ

Анализ практических ситуаций (case-study) — метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, генерировать альтернативные пути решения.

Система кластеров. Приём графической систематизации материала. Данный прием можно использовать на любом этапе занятия. Автором данного приема является американец Гудлат. Выделение смысловых единиц текста и графическое оформление в определенном порядке в виде грозди. Мысли "гроздятся", то есть, располагаются в определенном порядке. Правила очень простые. Рисуем модель солнечной системы: звезду, планеты и их спутники. В центре звезда - это наша тема, вокруг нее планеты крупные смысловые единицы, соединяем их прямой линией со звездой, у каждой планеты свои спутники, у спутников свои.

Метод «Фишбоун». Одним из методических приемов, который можно использовать в группах, является прием «Фишбоун». Дословно он переводится с английского как «Рыбная кость» или «Скелет рыбы» и направлен на развитие критического мышления учащихся в наглядно-содержательной форме. Суть данного методического приема — установление причинно-следственных взаимосвязей между объектом анализа и влияющими на него факторами, совершение обоснованного выбора. Дополнительно метод позволяет развивать навыки работы с информацией и умение ставить и решать проблемы.

В основе Фишбоуна — схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета. В мире данная диаграмма широко известна под именем Ишикавы (Исикавы) — японского профессора, который и изобрел метод структурного анализа причинно-следственных связей. Схема Фишбоун представляет собой графическое изображение, позволяющее наглядно продемонстрировать определенные в процессе анализа причины конкретных событий, явлений, проблем и соответствующие выводы или результаты обсуждения.

Схемы Фишбоун дают возможность:

- организовать работу участников в парах или группах;
- развивать критическое мышление;
- визуализировать взаимосвязи между причинами и следствиями;
- ранжировать факторы по степени их значимости.

С помощью схемы можно найти решение из любой рассматриваемой сложной ситуации, при этом возникают каждый раз новые идеи. Эффективным будет ее применение во время Мозгового штурма.

Схема Фишбоун может быть составлена заранее. С применением технических средств ее можно сделать в цвете. При их отсутствии используется обычный ватман либо цветной мел.

В зависимости от возрастной категории учащихся, желания и фантазии педагога схема может иметь горизонтальный или вертикальный вид. Суть приема Фишбоун форма схемы не меняет, поэтому особо не имеет значения. Для младшего школьного возраста подойдет более естественная форма рыбы — горизонтальная. По завершению ее заполнения вместе с ребятами можно изобразить фигуру вдоль скелета и загадать желание, чтобы золотая рыбка и в дальнейшем помогала решить любую жизненную проблему.

Схема включает в себя основные четыре блока, представленные в виде головы, хвоста, верхних и нижних косточек. Связующим звеном выступает основная кость или хребет рыбы.

Голова — проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.

Верхние косточки (расположенные справа при вертикальной форме схемы или под углом 45 градусов сверху при горизонтальной) — на них фиксируются основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.

Нижние косточки (изображаются напротив) — факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.

Хвост — ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

Прием Фишбоун предполагает ранжирование понятий, поэтому наиболее важные из них для решения основной проблемы располагают ближе к голове. Все записи должны быть краткими, точными, лаконичными и отображать лишь суть понятий.

Использование технологии Фишбоун развивает умения учащихся работать в группах, анализировать текст, выделять основные события и искать их причины, обобщать и делать выводы. Основная цель метода — стимулировать творческое и развивать критическое мышление детей.

Прием «Дерево предсказаний». В оригинале этот прием помогает строить предположения по поводу развития сюжетной линии в рассказе, повести. Правила работы с данным приемом таковы: ствол дерева - тема, ветви предположения, которые ведутся по двум основным направлениям - "возможно" и "вероятно" (количество "ветвей" не

ограничено), и, наконец, "листья" - обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения.

Игра «Как вы думаете?»

Игра с карточками для группы из 4-х - 6-ти человек.

Подготовка. Педагог раздает всем группам листы бумаги, на которых нарисована приведенная схема:

1. Каждая группа получает набор карточек. Один человек из группы должен перемешать карточки и раздать их. Не имеет значения, если кто-то получит больше карточек.

2. Не советуясь ни с кем, каждый читает то, что написано на карточках, затем кладет каждую из них "лицом" вверх на то поле на листе, где, по его мнению, она должна находиться. Например, на одной из ваших карточек написано "Каждый участник будет иметь возможность высказаться, если он захочет". Если вы считаете, что тезис действует ВСЕГДА, положите карточку на центральное поле. Если вы считаете, что это верно В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ, положите ее на среднее поле. Положите ее на крайнее поле, если считаете, что этот запрет действует только В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ.

3. Когда все члены группы разложат свои карточки, все еще не советуясь ни с кем, необходимо внимательно посмотреть на карточки, разложенные другими членами группы. Если кому-то из членов группы покажется, что карточка расположена неправильно, он переворачивает ее "лицом" вниз.

4. Когда этот этап работы завершен, анализируем результат: карточки, которые остались неперевернутыми, выражают мнение группы.

5. Следующий этап - обсуждение каждой перевернутой карточки. Группа выясняет, кто положил карточку на это поле, а кто ее перевернул. Затем идет обсуждение: где должна находиться каждая карточка. Если группа сразу не пришла к общему решению, то вам придется искать компромисс.

Ромашка вопросов или «Ромашка Блума»

Итак, шесть лепестков — шесть типов вопросов.

*Простые вопросы* — вопросы, отвечая на которые, нужно назвать какие-то факты, вспомнить и воспроизвести определенную информацию.

*Уточняющие вопросы.* Обычно начинаются со слов: «То есть ты говоришь, что...?», «Если я правильно понял, то ...?», «Я могу ошибаться, но, по-моему, вы сказали о ...?». Целью этих вопросов является предоставление человеку возможностей для обратной связи относительно того, что он только что сказал. Иногда их задают с целью получения информации, отсутствующей в сообщении, но подразумеваемой. Очень важно задавать эти вопросы без негативной мимики. В качестве пародии на уточняющий вопрос можно привести всем известный пример (поднятые брови, широко раскрытые глаза): «Ты действительно думаешь, что ...?».

*Интерпретационные (объясняющие) вопросы.* Обычно начинаются со слова «Почему?». В некоторых ситуациях (об этом говорилось выше) они могут восприниматься негативно — как принуждение к оправданию. В других случаях они направлены на установление причинно-следственных связей. «Почему листья на деревьях осенью желтеют?». Если ответ на этот вопрос известен, он из интерпретационного «превращается» в простой. Следовательно, данный тип вопроса «срабатывает» тогда, когда в ответе присутствует элемент самостоятельности.

*Творческие вопросы.* Если в вопросе есть частица «бы», элементы условности, предположения, прогноза, мы называем его творческим. «Что изменилось бы в мире, будь у людей, не пять пальцев на каждой руке, а три?», «Как вы думаете, как будет развиваться сюжет фильма после рекламы?»

*Практические вопросы.* Если вопрос направлен на установление взаимосвязи между теорией и практикой, мы называем его практическим. «Где вы в обычной жизни можете наблюдать диффузию?», «Как бы вы поступили на месте героя рассказа?». Опыт

использования этой стратегии показывает, что учащиеся всех возрастов (начиная с первого класса) понимают значение всех типов вопросов (то есть могут привести свои примеры). Если мы используем «Ромашку вопросов» в младших классах, можно оставить визуальное оформление. Детям нравится формулировать вопросы по какой-либо теме, записывая их на соответствующие «лепестки». Работая с более старшим возрастом, можно оставить саму классификацию, тогда задание будет выглядеть следующим образом: «Перед тем, как читать текст о кактусах, самостоятельно сформулируйте по одному практическому вопросу. Возможно, текст поможет нам на них ответить».

Игра-драматизация. Подбираются тексты, проводятся небольшие репетиции. Игровые действия могут разворачиваться как экспромтный мини спектакль.

Игра-творчество. Дети сочиняют сценарии, играют, поют, танцуют, фантазируют. Роль наставника минимальна. Он подает идеи, которые реализовывают дети.

Ток-шоу (от англ. Talkshow – разговорное шоу) – вид телепередачи, в котором несколько приглашенных участников ведут обсуждение предлагаемой ведущими темы. Как правило, при этом присутствуют приглашенные в студию зрители. Иногда зрителям предоставляется возможность задать вопрос или высказать свое мнение.

Практикум, мастер-класс - формы выработки у детей умений по эффективному решению возникающих ситуаций, тренировке мышления, показа творческих успехов.

Концертная деятельность. Проведение отчетных концертов, выступление учащихся в концертах различных организаций и учреждений города.

В практику работы для общения педагогов и педагогов-организаторов с детьми и их родителями все больше входит применение электронной почты, развитие внутрисетевого взаимодействия на основе позитивного диалога.

В настоящее время в современном учреждении дополнительного образования от педагога-организатора требуется все более высокий уровень профессионализма в работе с детьми, умение организовывать общение, выстроить отношения с каждым ребенком таким образом, чтобы способствовать его духовному развитию и воспитанию. Внедрение инновационных технологий в деятельность педагогов-организаторов-залог успешного функционирования любого учреждения дополнительного образования сегодня.