

Методическое и техническое обеспечение образовательного процесса в объединении «Клуб Новая цивилизация»

Педагог дополнительного образования: Брызгалин А.А.

Педагогические методики и технологии

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

Технология индивидуального обучения (адаптивная) – технология обучения, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

Технология группового (коллективного) обучения

Авторы – В.К. Дьяченко, И.Б. Первин, М.Д. Виноградова, Н.Е. Щуркова.

Главная цель технологии – формирование навыков совместной деятельности учащихся и активизация учебного процесса по предмету.

В рамках групповой технологии, учащиеся делятся на группы (постоянные, временные, однородные, разно уровневые и т.д.) для выполнения конкретных учебных задач, далее каждая группа получает задание и выполняет его сообща, достигая определенного результата.

Процесс групповой работы проходит три стадии:

1) Подготовка к выполнению задания (формирование групп, инструктаж по выполнению будущей работы, постановка проблемы, раздача дидактического материала)

2) Групповая работа (знакомство с розданным материалом, распределение задач в группе, индивидуальная работа с материалом, обсуждение полученных результатов и подведение общих итогов работы всей группы). Задание для всех групп может быть одинаковым, а может быть разным для различных групп.

3) Заключительная часть (подводятся итоги работы всех групп, делается общий вывод, анализируется достижение поставленной цели)

Роль педагога сводится к подготовке необходимого дидактического материала, в выводе учащихся на проблему, контроль над деятельностью групп, оказание необходимой помощи в процессе работы, улаживание споров, подведение общих итогов.

Технология коллективной творческой деятельности:

Автор технологии И.П. Иванов - доктор педагогических наук, академик Российской академии образования, профессор. Данная методика предполагает широкое участие каждого в выборе, разработке, проведении и

анализе коллективных дел. Поэтому в методике коллективной творческой деятельности действует закон четырех «С», когда дети:

- сами придумывают;
- сами планируют;
- сами организуют;
- сами оценивают проведённое дело.

Каждому предоставляется возможность определить для себя роль, характер участия и свою ответственность в деле. В процессе КТД ребята приобретают навыки общения, учатся работать, делить успех и ответственность с другими, узнают друг о друге много нового. Таким образом, параллельно идут два важных процесса: формирование и сплочение коллектива, и формирование личности школьника, развитие тех или иных качеств личности. В процессе коллективной работы происходит взаимодействие людей разных возрастов. Во время планирования и организации КТД взрослые и дети приобретают большой организаторский опыт, каждый может подать идею, предложить новый способ действия, взяться за реализацию определенного этапа коллективного творческого дела.

Технология проектного обучения

Технология проектной деятельности основывается на методологических подходах Д. Дьюи, У.Х. Килпатрика, В.Н. Шульгина, М.В. Купенина, Б.В. Игнатьева и др.; современных ученых, исследователей – Е.С. Палат, В.Д. Симонентко, Г.И. Кругликов, В.В. Гузеев и др.

Метод проектов - совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий, учащихся с обязательной презентацией этих результатов. Это педагогическая технология, интегрирующая в себе исследовательские, поисковые, проблемные методы, творческие по своей сути.

Цель проектного обучения – обеспечить учащимся возможность и необходимость самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели:

- знания из разных областей;
- способность прогнозировать результаты и возможные последствия;
- умение устанавливать причинно-следственные связи

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся — индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени.

Игровые технологии

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на

усвоение общественного опыта. Авторы: Б.Н. Никитин, Л.А. Венгер, А.П. Усова, В. Н. Аванесова.

Чаще всего на занятиях применяется деловая игра. Она используется для решения комплексных задач усвоения и закрепления нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, ролевые игры, арт-театр.

- Имитационные игры.

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

- Исполнение ролей.

В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

- «Арт - театр».

В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Методы и приемы

По способу организации занятия: словесный, наглядный, практический, игровой, метод проблемного изложения, методы стимулирования творческой активности;

По уровню деятельности учащихся: объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

Дидактическое обеспечение

Устав объединения «Клуб Новая цивилизация», Квалификационные требования к аттестации на статус «менеджера» по разрядам, Рабочая книга менеджера деловой экономической игры, Рабочая книга менеджера деловой политической игры, Рабочая книга игротехника, Копилка сценариев экшн-тренинга и тимбилдинга, Программы форумов «Новой цивилизации», Тесты (экономика, политика, право, психология), Материалы для промежуточной и итоговой аттестации учащихся, Учебные видеофильмы и аудиопродукция.

Техническое обеспечение

Для занятий по программе необходимы следующие средства и материалы:

- ПК – 1 шт.;
- Ноутбук – 1 шт.;
- Принтер – 1 шт.;
- Сканер – 1 шт.;
- Проектор – 1 шт.;
- Демонстрационный экран – 1 шт.;
- Демонстрационная доска – 2 шт.;
- Простой карандаш – 15 шт.;
- Гелиевая ручка – 15 шт.;
- Бумага для письма – 300 листов;
- Инвентарь и атрибутика для проведения КТД и игр.