

Применение форм обучения и образовательных технологий в практике работы педагога дополнительного образования

Формы обучения – это целенаправленная содержательно-насыщенная и методически оснащенная система познавательного и воспитательного общения, взаимодействия, отношений педагога и учащихся. В соответствии с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ № 1008 Министерства образования и науки РФ) формы обучения могут быть коллективными (со всем составом объединения), групповыми и индивидуальными.

Формы дополнительного образования представляют собой специально организованную деятельность педагогов и учеников. Они направлены на изучение, воспитание и развитие личностных качеств и должны соответствовать следующим требованиям:

- иметь развивающий характер, а точнее, быть направленными на развитие у учащихся природных задатков и интересов;
- быть разнообразными по содержанию и характеру проведения;
- основываться на различных дополнительных методиках, которые должны пройти психолого-педагогическую экспертизу. Это необходимо для того, чтобы выяснить, не навредит ли новая методика физическому и психологическому здоровью учащихся;
- основываться на развивающих методиках.

При реализации дополнительных общеобразовательных программ могут предусматриваться как аудиторные, так и внеаудиторные занятия. К формам аудиторных занятий относятся: учебное занятие, занятие-игра, репетиция, экскурсия (в том числе и заочная), экспедиция, конкурс, творческая встреча, поход, концерт, семинар, защита проектов, самостоятельная работа беседа с игровыми элементами, сказка, сюжетно-ролевая игра, игра-путешествие, соревнование, лекция, презентация вида деятельности, персональная выставка.

Несмотря на многообразие типов занятий, все они подчинены определенным требованиям, соблюдение которых способствует повышению эффективности обучения:

- каждое занятие должно иметь тему, цель, конкретное содержание, определенные методы организации учебно-воспитательного процесса;
- каждое занятие должно быть обучающим, развивающим и воспитывающим;
- на занятии должно быть сочетание коллективной и индивидуальной форм работы;
- педагог должен подбирать наиболее целесообразные методы обучения с учетом уровня подготовленности учащихся.

Превратить учебное занятие в интересный, увлекательный и познавательный для детей маршрут помогают:

- подача педагогом учебного материала на высоком уровне, а организация работы детей – на доступном для них уровне и в приемлемом темпе;

- четкое, структурное, поэтапное объяснение учебного материала или обучение практической операции;
- установка не на запоминание учебного материала, а на смысл и практическую значимость полученных знаний;
- обязательная организация «обратной связи»;
- создание оптимальных условий для самообразования, развития творческого потенциала ребенка, реализация индивидуального подхода на каждом учебном занятии (выяснение цели, возможностей, творческого потенциала каждого учащегося на основе знания его потребностей, способностей, склонностей).

Требования к занятию:

- постановка и решение задач;
- развитие мотивации детей;
- инновационные формы занятия;
- реализация содержания образовательной программы;
- реализация современных педагогических технологий;
- здоровьесбережение;
- педагогическая этика и профессионализм

Защита проекта – занятию предшествует «мозговой штурм», в ходе которого рассматривается тематика возможных проектов, затем учащиеся, разбившись на микрогруппы, определяют проблемы, которые предстоит решить в процессе проектирования (при этом на всех этапах самостоятельной работы группы педагог выступает в качестве консультанта или помощника), цели, направление и содержание деятельности и исследований, структуру проекта. На последнем этапе проходит открытая защита проекта, результатом защиты становится награждение разработчиков наилучших проектов.

Занятие-экспедиция – смысл проведения малых познавательных экспедиций (как очных, например, по городу или области, так и виртуальных) в том, чтобы в короткие сроки достигнуть нескольких целей: создать реальную ситуацию для этического, эстетического, эмоционального и познавательного включения учащихся в процесс коллективного и индивидуального взаимодействия с живой и рукотворной действительностью.

Занятие – пресс-конференция – это занятие обычно завершает изучение темы и проводится двумя способами:

- несколько учащихся готовятся к проведению пресс-конференции, группа задает им вопросы, специальное жюри выставляет баллы за каждый вопрос и каждый ответ;
- учащиеся задают вопросы педагогу, жюри проставляет баллы учащимся и педагогу за вопросы и ответы.

Занятие – лекция – необходимо учитывать, что большинство учащихся не в состоянии сосредоточенно слушать длительное время, поэтому в ходе занятия важно решить задачи активизации мыслительной, познавательной, практической деятельности. С этой целью педагогу рекомендуется использовать следующие приемы:

- педагог в ходе лекции допускает 10 существенных ошибок, обучающиеся обнаружившие ошибки, будут вознаграждены;
- каждые 5 минут в ходе лекции обучающимся задаются краткие устные или письменные экспресс-задания;
- учащимся выдаются листы с кратким изложением текста лекции, где пропущены основные понятия, даты, имена, принципы и т. д.; по ходу лекции учащиеся должны вставить пропущенные сведения;
- педагог предлагает учащимся по ходу лекции составить тезисы;
- педагог оставляет в конце лекции несколько минут, объявив об этом заранее, и проводит викторину по основным понятиям, затронутым в ходе лекции;

Занятие – игра – привлечение учащихся к игре позволяет достичь эффекта раскрепощения, активного поиска, умения анализировать, принимать решения, общаться. Педагогу необходимо учитывать основные принципы организации игрового взаимодействия:

- педагог должен предлагать гибкую систему игры, подходящую для каждого учащегося;
- ребенок должен иметь право выбора и самостоятельного решения;
- игра должна быть доступна всем участникам, предоставлять равные возможности;
- игра должна дать воспитаннику возможность для исследования, понимания, познания окружающего мира;

Занятие-викторина – викторина составляется так, чтобы учащиеся показали знание и понимание терминов, событий, процессов, норм, правил и т.д.; вопросы могут быть розданы учащимся заранее или содержаться в тайне;

Занятие – соревнование (конкурс, турнир) – учебные, познавательные конкурсы основываются на принципах соревновательности, интереса, быстрой реакции; в ходе занятия группа делится на две команды, которые соревнуются между собой. Судейская бригада ставит баллы командам (оцениваются теоретические знания, реакция, полнота и оригинальность ответов, приобретенные практические умения и навыки);

Занятие – дискуссия – учащимся предлагаются темы для дискуссии, или они сами предлагают их. Педагог в ходе дискуссии выполняет роль организатора обсуждения и консультанта, как правило, он не высказывает свою точку зрения до заключительного этапа дискуссии, чтобы не влиять на ход и результат дискуссии раньше времени. Для активизации дискуссии несколько учащихся до ее проведения получают задание подобрать конкретные фактические материалы, которые могут быть зачитаны в процессе обсуждения. Из обучающихся создается группа по ролевой оценке, которая в конце занятия выступает с анализом позиций и с оценкой роли участников;

Занятие – сказка – дети объединяются по 2-3 человека, сочиняют сказки на заданную тему и затем показывают их группе; сказки могут быть подготовлены заранее, в них могут принять участие родители, педагоги, они могут сопровождаться музыкой, художественным оформлением.

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

Педагогическую технологию понимают, как комплекс средств, методов и форм организации образовательного процесса, используемых для достижения запланированного результата.

Кроме понятия «педагогическая технологи» в педагогической теории и практике часто оперируют понятием «образовательная технологи»

Образовательная технология – совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения желаемого результата в любой области образования.

Таким образом, понятие «образовательная технология» представляется несколько более широким, чем «педагогическая технология».

Технология отличается от методик своей воспроизводимостью, устойчивостью результатов, отсутствием многих «если». Технология проектируется на заданный результат.

Среди основных причин возникновения новых психолого-педагогических технологий можно выделить следующие:

- необходимость более глубокого учета и использования психофизиологических и личностных особенностей обучаемых;
- осознание настоящей необходимости замены малоэффективного вербального
- (словесного) способа передачи знаний системно - деятельностным подходом;
- возможность проектирования учебного процесса, организационных форм взаимодействия учителя и ученика, обеспечивающих гарантированные результаты обучения.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- разноуровневое обучение;
- коллективную систему обучения;
- технологию изучения изобретательских задач (ТРИЗ);
- исследовательские методы в обучении;
- проектные методы обучения;
- технологию использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии и др.

Технология проблемного обучения имеют в своей основе постановку и разрешение проблемы и следующее целевое назначение:

- развитие интереса к знаниям, осознание их значимости;
- активизация мыслительной деятельности;
- усвоение обобщенных способов решения проблем, способов исследования.

Последовательность этапов проблемного изложения:

1. Создание проблемной ситуации (ознакомление с историей возникновения проблемы, заострение противоречий, противопоставление фактов, постановка риторических вопросов о наличии и сути противоречия)
2. Формулирование проблемы
3. Выдвижение гипотез
4. Рассказ о возможных путях решения проблемы
5. Формулирование выводов
6. Объяснение условий применения полученных знаний

Технология уровневой дифференциации – это организация обучения, при которой каждый ребенок имеет возможность овладевать учебным материалом по программе на доступном уровне, но не ниже базового. Способ организации такого обучения - это «Лестница знаний»: задания для учащихся дифференцируются в зависимости от их способностей. При этом за критерий оценки деятельности учащегося принимаются его усилия по овладению этим материалом, творческому его применению.

Технология коллективного взаимообучения. Имеет несколько названий: «организованный диалог», «работа в парах сменного состава». При работе по этой технологии используют три вида пар: статическую, динамическую и вариационную. Рассмотрим их.

Статическая пара. В ней по желанию объединяются два ученика, меняющиеся ролями «учитель» и «ученик»; так могут заниматься два слабых ученика, два сильных, сильный и слабый при условии взаимной психологической совместимости.

Динамическая пара. Выбирают четверых учащихся и предлагают им задание, имеющее четыре части; после подготовки своей части задания и самоконтроля школьник обсуждает задание трижды, т.е. с каждым партнером, причем каждый раз ему необходимо менять логику изложения, акценты, темп и др., а значит, включать механизм адаптации к индивидуальным особенностям товарищей.

Вариационная пара. В ней каждый из четырех членом группы получает свое задание, выполняет его, анализирует вместе с учителем, проводит взаимообучение по схеме с остальными тремя товарищами, в результате каждый усваивает четыре порции учебного содержания.

Преимущества технологии коллективного взаимообучения:

- в результате регулярно повторяющихся упражнений совершенствуются навыки логического мышления и понимания;
- в процессе взаимного общения включается память, идет мобилизация и актуализация предшествующего опыта и знаний;
- каждый учащийся чувствует себя раскованно, работает в индивидуальном темпе;
- повышается ответственность не только за свои успехи, но и за результаты коллективного труда;
- отпадает необходимость в сдерживании темпа занятий, что позитивно сказывается на микроклимате в коллективе;

- формируется адекватная самооценка личности, своих возможностей и способностей, достоинств и ограничений;
- обсуждение одной информации с несколькими сменными партнерами увеличивает число ассоциативных связей, а следовательно, обеспечивает более прочное усвоение

Технология сотрудничества. Предполагает обучение в малых группах. Главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто помогать друг другу, осознавать свои успехи и успехи товарищей. Существует несколько вариантов организации обучения в сотрудничестве. Основные идеи, присущие всем вариантам организации работы малых групп. – общность цели и задач, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха.

Технология модульного обучения. Его сущность в том, что ученик полностью самостоятельно (или с определенной долей помощи) достигает конкретных целей учения в процессе работы с модулем. Модуль — это целевой функциональный узел, в котором объединены учебное содержание и технология овладения им. Содержание обучения «консервируется» в законченных самостоятельных информационных блоках. Дидактическая цель содержит в себе не только указания на объем знания, но и на уровень его усвоения. Модули позволяют индивидуализировать работу с отдельными учащимися, дозировать помощь каждому из них, изменять формы общения учителя и ученика. Педагог разрабатывает программу, которая состоит из комплекса модулей и последовательно усложняющихся дидактических задач, предусматривая входной и промежуточный контроль, позволяющий ученику вместе с учителем управлять учением. Модуль состоит из циклов уроков (двух- и четырехурочных). Расположение и количество циклов в блоке могут быть любыми. Каждый цикл в этой технологии является своего рода мини-блоком и имеет жестко определенную структуру.

Игровые технологии. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Функции игры в учебном процессе состоят в обеспечении эмоционально-приподнятой обстановки воспроизведения знаний облегчающем усвоение материала. В процессе обучения игра моделирует жизненные ситуации или условные взаимодействия людей, вещей, явлений - на уроках математики, драматизированные отношения героев - на уроках чтения, истории. Например, при изучении темы «Одежда в разные времена» дети получают домашнее задание по истории: одеть бумажных кукол в одежду разных эпох, вырезать из бумаги, раскрасить, придумать диалоги для беседы