

# Современные образовательные технологии в дополнительном образовании

# Характер учебной деятельности

Репродуктивная  
деятельность

Продуктивная  
деятельность

Образовательные  
технологии

```
graph BT; A[Образовательные технологии] --> B[Репродуктивная деятельность]; A --> C[Продуктивная деятельность];
```

# Технология личностно-ориентированного обучения

Максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка

Программа составляется на каждого ученика, приспособливается к возможностям и динамике развития ребенка

Работа с одаренными детьми, детьми – инвалидами



# Технология индивидуализация обучения



Учет индивидуальных способностей и возможностей обучающихся

Учебные группы  
однородного состава



Профильное  
обучение

Варианты  
дифференциации

Внутригрупповая  
дифференциация

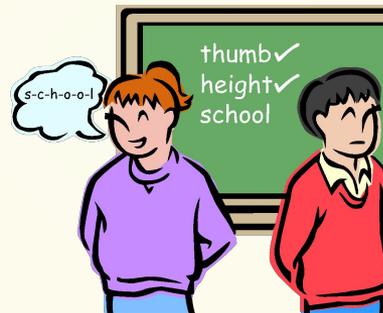


# Групповые технологии

- одновременная работа со всей группой



- работа в парах



- групповая работа на принципах дифференциации



# Технология КТД (коллективной творческой деятельности)

организация совместной деятельности детей  
и взрослых, при которой все члены  
коллектива участвуют в планировании,  
подготовке, осуществлении и анализе  
любого дела.

**Необходимо оценивание результатов!**

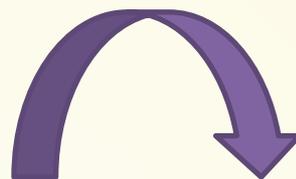


- КТД
- Трудовые дела
- Познавательные дела
- Художественные дела
- Спортивные дела



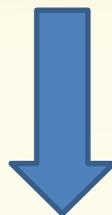
# Технология проблемного обучения

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.**

# Виды проблемного обучения



Теоретическое исследование.

**Обучение строится на основе предложения и решения теоретических учебных проблем обучающимися**

Поиск практического решения (практическое творчество).

**Обучение строится на основе предложения и решения практических учебных проблем и ситуаций**

Разработка художественных решений (художественное творчество)

**Обучение строится на основе творческого воображения, музыкальных, изобразительных, театральных и прочих умений.**

# Игровые технологии

## Цели образовательных игр:

- дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определенных умений и навыков;
- -воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности;
- -развивающие: развитие качеств и структур личности;
- -социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

# Технология проектного обучения

альтернатива классно-урочной системе, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов.



# Функции педагога в проектном обучении

- помогает обучаемым в поиске источников
- сам является источником информации
- поддерживает и поощряет учащихся
- координирует и корректирует весь процесс
- поддерживает непрерывную обратную связь



Количеству  
участников  
проекта

Предметно-содержательная  
область: монопроект (в  
рамках одной области  
знания); межпредметный  
проект

Доминирующая  
деятельность в  
проекте:  
исследовательская,  
поисковая, творческая,  
ролевая, прикладная  
(практико-  
ориентированная)

По характеру  
контактов (среди  
участников одной  
школы, класса,  
города, региона,  
страны, разных  
стран мира).

**Типы  
проектов**

# Технологии

- **Технология личностно-ориентированного обучения**
- **Технология индивидуализации обучения (адаптивная)**
- **Групповые технологии**
- **Технология коллективной творческой деятельности**
- **Технология исследовательского (проблемного) обучения**
- **Игровые технологии**
- **Технология проектного обучения**