

Юрова Алена Александровна

педагог дополнительного образования

МАУ ДО «ЦДО «Успех» Белгородского района

Белгородской области»

п. Дубовое, Белгородская область

DOI 10.21661/r-585642

ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАК ОДНО ИЗ ВАЖНЕЙШИХ УСЛОВИЙ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос значимости и важности применения различных образовательных технологий в деятельности, осуществляемой педагогом дополнительного образования. Автор подчеркивает, что работа педагога должна быть направлена на развитие ключевых компетенций обучающихся, необходимых для успешной жизни и работы в современном мире.*

***Ключевые слова:** новые образовательные технологии, игровые технологии, здоровьесберегающие технологии, Су-Джок терапия.*

В настоящее время педагоги учреждений дополнительного образования детей все более осознанно начинают использовать новые образовательные технологии, рассчитанные на самообразование детей и их максимальную самореализацию в обществе.

Новые образовательные технологии – это комплекс методов, инструментов и практик, внедряемых в образовательный процесс с целью улучшения эффективности обучения и облегчения усвоения знаний.

К числу таких технологий можно отнести:

- проектные технологии;
- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

Каждая из этих технологий предлагает уникальные возможности для индивидуализации и активизации процесса обучения.

Проектные технологии. Цель проектной технологии заключается в организации самостоятельной познавательной и практической деятельности обучающихся. Овладение учащимися алгоритмом и умением выполнять проектные работы способствует формированию познавательного интереса; умения выступать и отстаивать свою позицию, самостоятельность и самоорганизации учебной деятельности; реализация творческого потенциала в исследовательской и предметно-продуктивной деятельности [5].

В основу метода проектов была положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на результат, который достигается благодаря решению той или иной практически или теоретически значимой для ученика проблемы. Внешний результат можно будет увидеть, осмыслить, применить на практике. Внутренний результат – опыт деятельности – становится бесценным достоянием учащегося, соединяющим знания и умения, компетенции и ценности.

Игровые технологии – это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Современная педагогика также признает большую роль игры, которая позволяет активно включить ребенка в деятельность, улучшает его позиции в коллективе, создает доверительные отношения. «Игра, по определению Л.С. Выготского, – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок» [2].

Использование игровых технологий позволяет достичь сразу нескольких целей:

- дидактические: расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков 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.

Смекалки, головоломки, занимательные игры, вызывают у детей большой интерес. Педагог их активно применяет в своей работе в объединении «Ладушки» МАУДО «ЦДО «Успех» в качестве вспомогательного инструмента, чтобы сделать занятия увлекательными для обучающихся.

Сейчас разработано много тематических игр с готовым, хорошо проработанным, учебно-дидактическим материалом, благодаря которым усвоение и закрепление знаний становится более эффективным. Игровые технологии применяются педагогами в работе с учащимися различного возраста, от самых маленьких до старшеклассников и используются при организации занятий по всем направлениям деятельности, что помогает детям ощутить себя в реальной ситуации, подготовиться к принятию решения в жизни.

В практической работе с обучающимися, посещающих объединение «Ладушки», педагог часто использует тематические игры, связанные с изучаемым материалом, а также игры, которые направлены на активизацию словарного запаса, повторение изученного материала или развитию нравственных качеств обучающихся. Например, на занятии по теме: «Добрые качества моей души», была организована игра: «Хорошо или плохо?». Обучающиеся были разделены на подгруппы по 3 человека. Им были предложены картинки с часто встречающимися жизненными ситуациями. Дети должны были оценить поведение изображённых на картинках людей и высказать своё мнение о нормах поведения, а затем вспомнить пример из своей жизни или жизни своих близких, где они могли сталкиваться с подобной ситуацией. Затем были подведены итоги деятельности подгрупп и сделаны выводы, о положительных качествах человека.

Игра, конечно, не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; но она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

Здоровьесберегающие технологии – это система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.) [4].

Учебный процесс обязан быть не только безопасным для организма, но и укреплять здоровье учеников (путём соблюдения санитарных требований, создания позитивного психологического климата и т.п.).

К здоровьесберегающим технологиям относятся:

- физкультурная минутка;
- пальчиковая гимнастика;
- гимнастика для глаз;
- смена видов деятельности;
- артикуляционная гимнастика;
- релаксация.

На занятиях в объединении «Ладушки» автор активно старается применять следующие здоровьесберегающие технологии. Например, в качестве физкультурной минутки часто используются игры с массажными мячиками. Детям раздаются мячики разного размера и разной мягкости. Вместе с обучающимися проговаривается стихотворение и выполняются действия с мячиком в соответствии с текстом:

Я мячом круги катаю,
Взад – вперед его гоняю.
Им поглажу я ладошку.
Будто я сметаю крошку,
И сожму его немножко,
Как сжимает лапу кошка,
Каждым пальцем мяч прижму,
И другой рукой начну [3].

Педагог активно использует пальчиковую гимнастику с помощью шариков Су-Джок. Это уникальная тактильная гимнастика, которая оказывает воздействие на кору головного мозга, что способствует активации речевых зон и повышению работоспособности. Вместе с обучающимися проговаривается стихотворение и выполняются действия с шариком в соответствии с текстом. Важно использовать небольшое и простое для запоминания стихотворение, которое дети потом могут повторить самостоятельно, например:

На полянке, на лужайке
Целый день скакали зайки.
И катались по траве,
От хвоста и к голове.

Также в комплект к шарикам Су-Джок входят металлические кольца, которые активно используются детьми для массажа пальцев. С помощью этих упражнений не только активизируется работа различных мозговых структур, но и регулярно происходит повторение названий всех пальцев, прямого и обратного счёта.

Современные образовательные технологии, без которых в настоящее время трудно представить любое занятие – это *информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)*. Это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации [1].

На занятиях в объединении «Ладушки» педагог активно использует слайд-шоу, различные презентации, видео мастер-классов коллег, потому что это значительно помогает повысить уровень и качество занятия. Когда на экране обучающиеся видят образец выполнения того или иного задания, или какой-либо операции, то в этот момент можно помочь ребенку, у которого возникают затруднения.

Таким образом, использованные автором новые образовательные технологии в системе дополнительного образования:

- повышают качество обучения;

- позволяют обучающимся развивать навыки, необходимые для успешной жизни и работы в современном мире, такие как критическое мышление, креативность, коммуникация и сотрудничество;
- расширяют доступ к образованию с использованием онлайн-платформ;
- интерактивные форматы, геймификация и мультимедийные ресурсы делают обучение более увлекательным и интересным, что способствует повышению мотивации и вовлеченности обучающихся.

Список литературы

1. Асанова Ф.Б. Использование информационно-коммуникационных технологий с целью развития креативных способностей учеников на уроках технологий: сборник трудов конференции / Ф.Б. Асанова // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы II Междунар. науч.-метод. конф. (Чебоксары, 14.11.2018 г.) – Чебоксары: Среда, 2018. – С. 284-288.
2. Буйлова Л.Н. Педагогические технологии в дополнительном образовании детей: теория и опыт / Л.Н. Буйлова. – М., 2002. – 69 с.
3. Воробьева Т.А. Логопедические игры с мячом / Т.А. Воробьева, О.И. Крупенчук. – СПб.: Литера, 2009. – 64 с.
4. Петров В.О. Здоровьесберегающие технологии в работе учителя физической культуры: автореферат дис. ... канд. пед. наук / В.О. Петров. – Карачаевск, 2005. – 26 с.
5. Ступницкая М.А. Материалы курса «Новые педагогические технологии: организация и содержание проектной деятельности учащихся»: лекции 1–4 / М.А. Ступницкая. – М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2009. – 64 с.