ОТЧЁТ

ОБ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Кругликова Ольга Константиновна

педагог дополнительного образования

высшей квалификационной категории

(начальное техническое моделирование)

* 1. Владение современными образовательными технологиями, методиками.
     1. Применение современных образовательных технологий.

В современной образовательной практике используются различные педагогические технологии, обеспечивающие активизацию творческих способностей учащихся.Сегодня в дополнительном образовании происходят значительные перемены, которые охватывают практически все стороны педагогического процесса. Личный интерес обучающегося – это решающий фактор процесса образования. Мне, как педагогу, необходимо знать, на какие стороны личности ребёнка могут повлиять технические знания, какие использовать технологии в обучающем процессе, чтобы получить планируемые результаты.

Одной из главных задач считаю, является повышение педагогического мастерства педагога путём освоения современных технологий обучения и воспитания. Педагогическая технология - проектирование обучающего процесса, основанное на использовании совокупности методов, приёмов и форм организации обучения и обучающей деятельности, повышающих эффективность обучения, применение которых имеет чётко заданный результат.

С овладением любой новой технологией начинается новое педагогическое мышление педагога: чёткость, структурность, ясность методического языка, появление обоснованной нормы в методике.

Применяя новые педагогические технологии на занятиях, я убедилась, что процесс обучениямоделированию, конструированию можно рассматривать с новой точки зрения и осваивать психологические механизмы формирования личности, добиваясь более качественных результатов.

Исходя из образовательных потребностей кружковцев и учитывая их возрастные особенности детей, для повышения эффективности образовательного процесса при проведении занятий в кружке начального технического моделирования, а также имеющихся в учреждении условий, в своей практической деятельности я использую следующие современные образовательные технологии: проектная методика, здоровье-сберегающие образовательные технологии, игровая технология.

ПРОЕКТНАЯ МЕТОДИКА

Сегодня проблема творческого развития и саморазвития личности приобрела особую актуальность. Цельютехнологии проектной деятельности является развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия. Стремительность научно-технического прогресса, ускорение темпа жизни, мощный информационный поток ведут к психологическим и физическим перегрузкам, стрессам. Человек не справляется с решением современных задач. Поэтому нужно с детства готовить ребёнка к принятию самостоятельных, творческих решений, умению ориентироваться в совершенном мире. Хорошие результаты показывает применение метода проектов. Образовательная технология «метод проектов» органично встраивается в воспитательно-образовательный процесс и используется в кружке непосредственно для образовательной деятельности при реализации образовательных задач.Этот приём позволяет дифференцировать педагогические подходы в зависимости от индивидуальных особенностей учащихся. Уровень развития и подготовки детей различный. Ребята одинакового возраста не всегда могут выполнять одинаково хорошо одно и то же задание. Соответственно и задания должны быть разные. Кроме распределения задач по уровню подготовки метод проектов позволяет проводить его по интересам, склонностям, открывает для детей их собственные увлечения и выявляет собственные способности. Имея возможность выбора материала для творчества, дети могут определить область объектов своего творчества, что им интереснее моделировать корабли, машины, самолёты или дома, дворцы или животных, птиц. Ребёнка, способного заниматься исследовательской работой отличает от сверстников:

- умение ясно и точно выражать мысли устно и письменно;

- читать книги, статьи, научно-популярные издания с опережением своих сверстников;

- обладает способностью к пониманию абстрактных понятий, обобщает; хорошо фиксирует то, что видит, чётко записывает услышанное;

- выясняет причины и смысл событий;

- сохраняет своё видение мира и способность к открытиям.

Проектная деятельность позволяет объединить детей при работе над одним большим делом, создать группы по уровню подготовленности, по склонностям, по интересам. Или же наоборот создать группу из детей разных типов. Одни могут изготовить более простые детали, собрать доступный им информационный материал, другие – более сложное, а третьи – собрать это всё воедино. Объединение детей в одном проекте даёт им опыт коллективной работы, позволяет обмениваться идеями, замечаниями, даёт осознать реальную экономию сил и времени возможную при разделении обязанностей. Метод проектов требует большого труда при оформлении работы, самостоятельных занятий с литературой при подборе дополнительного материала. Дети получают первый оформительский опыт. Выбор темы проекта является первым творческим шагом.

Проектная образовательная технология регулярно используется мною в практической деятельности. С кружковцами младшего школьного возраста мы подготавливаем и реализуем проекты связанные со знаменательными календарными датами, которые находят своё применение в оформлении тематических выставок различного уровня. С кружковцами среднего возраста мы связываем методику проектной деятельности с изготовлением наглядных материалов, игрового пособия (разнообразные настольные игры, конструкторы и т.п.)для станции юных техников.

Значительной и результативной работой в этом направлении считаю проект «Крылья, небо, космос». Толчком к нашему выбору послужило объявление о проведении муниципального этапа краевого конкурса «Гагаринские чтения», приуроченного ко дню космонавтики 12 апреля. Шесть человек из разных групп моего кружка сразу откликнулись на предложение что-то придумать и сделать к конкурсу. Мы собрались после занятий и я попросила рассказать детей что они знают по данной теме. На основе высказанных направлений мы составили план проекта. У нас сразу выделились две группы по два человека, которые выбрали одни исследовательскую деятельность, а другие – творческую работу. По одному человеку распределили на подготовку доклада и реферата. Ребятам было дано задание в течении трёх дней подобрать любой возможный информационный материал по темам. Затем мы всё это обсудили, дети решили, как лучше распределить данную информацию и что нужно ещё доработать.

Для творческой работы «На пути к чистой планете» двое ребят пошли рациональным путём – они использовали бросовый материал в изготовлении поделок. Это пластиковые бутылки, стаканчики, старая гирлянда, упаковка от продуктов, провода, детали разобранного старого телевизора и другое. Но для предыстории своей работы им пришлось поработать в сети Интернет и ещё раз перечитать учебник географии. Так как при изготовлении поделок они пользовались ножницами, канцелярским ножом, горячим силиконовым клеем, отвёрткой и другими инструментами мы повторили правила техники безопасности.

При подготовке реферата «Полёты» ответственный за него ребёнок проработал несколько книг об истории возникновения летательных аппаратов, подготовил запуск «ракеты-шарика». Вся информация сопровождалась показом слайдов на ноутбуке. Презентация подготовлена грамотно. Он также помог другим участникам проекта подготовить слайды для творческой работы и слайды к докладу, советовал, как лучше их представить. В случае с творческой работой каждый слайд соответствовал определённому фрагменту текста, а в докладе он предложил показать слайды в конце доклада, чтобы больше проникнуться жизнью и подвигом обычного парня.

Исследовательская работа, посвящённая лётчикам защищавшим небо Анапы в годы ВОВ, в другой группе детей потребовала больших усилий и затрат времени. Кружковцы посетили исторический музей Анапы, выставку посвящённую героям-лётчикам, слушали, записывали, анализировали материал. Читали книги и брошюры на заданную тему, собирали материал в сети Интернет. В результате проведённой ими работы 18 фамилий пополнили знания детей о лётчиках воевавших над Чёрным морем.

Доклад «Подвиг Юрия Гагарина» соответствовал событию, которому приурочен проект. В отличии от обычного повествования жизнедеятельности доклад отразил мельчайшие подробности подготовки космонавта №1, 108минут проведённые им в космосе, его жизнь после полета и трагические минуты гибели.

Проект «Крылья, небо, космос» представлен на обсуждение администрации, методистам, педагогам и кружковцам МБОД ДОД станции юных техников.

Цели проекта:

* Контроль и содействие творческому формированию интеллектуальных и трудовых знаний, умений, навыков учащихся.
* Применение метода проектов к изучению космического пространства, направленный на развитие творческого подхода учащихся к занятиям.
* Предоставление возможности кружковцам заниматься самостоятельной исследовательской, аналитической деятельностью.
* Конструирование из бросового материала своими руками поделок по теме проекта.

План проекта:

1. Реферат «Полёты» (некоторые подробности от первых идей полёта человека до человека в открытом космосе) (один автор)
2. Исследовательская работа «Крылья над морем» (два автора)
3. Доклад «Подвиг Юрия Гагарина» (один автор)
4. Творческая работа «На пути к чистой планете» (два автора)

Этапы выполнения проекта:

1. Подготовительный этап.

- выбор темы;

- закрепление имеющихся и получение новых знаний о теме проекта;

- составление плана самого проекта;

- план работы по реализации проекта:

* разделение участников проекта на группы;
* выбор и обсуждение объекта разработки для каждой группы;
* определение и заготовка необходимых материалов;
* выбор пути поиска информации по теме.

1. Конструкторский этап.

- рассмотрение всех вариантов выполнения проекта и выбор оптимального (для практической работы решение преобразовать готовые формы, чтобы сделать из них поделки).

1. Технологический этап.

- выполнение проекта с учётом технических требований и дизайна оформления;

- соблюдение ПТБ;

- текущий контроль и корректировка деятельности детей педагогом.

1. Заключительный этап.

- самооценка качества выполнения работы (соответствие задуманному);

- оценка выполнения проекта педагогом;

- представление проекта педагогам и кружковцам СЮТ.

Результатом реализации этого проекта стали: победа в XIIIкраевых Гагаринских чтениях в номинации «История воздухоплавания, авиации и космонавтики» 1 место грамота и ценный приз 2011г; победа в международном конкурсе «Вместе в ХХI веке» 1 место грамота 14.06.2011г и диплом 01.06.2011г «Макет космического аппарата» (5-8 классы), 1 место диплом 01.06.2011г «Рефераты» (5-8 классы) – ценные призы и поездка в Болгарию на тематическую смену в оздоровительном лагере.

ЗДОРОВЬЕ-СБЕРЕГАЮЩИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Цель здоровье-сберегающих образовательных технологий – обеспечить обучающимся в условиях комплексной информатизации образования возможность сохранения здоровья за период обучения, сформировать необходимые знания, умения и навыки не только общеобразовательного характера, но и здорового образа жизни, развитие двигательных способностей, научить постоянно использовать полученные знания в повседневной жизни.

Опираясь на данные диагностики методистов СЮТ по посещаемости кружков детьми и отсутствия детей по причине болезни, учитывая заказ родителей на образовательную услугу, считаю целесообразным при построении воспитательно-образовательного процесса включать в него современные здоровье-сберегающие образовательные технологии. К сожалению, в современных условиях ребята стали меньше двигаться. Дефицит движения детей не могут покрыть в полном объёме только занятия физической культурой и спортом в условиях школы. Чтобы сделать их максимально полезными и интересными, я применяю современные педагогические технологии, нестандартные приемы и методы обучения тесно связанные со здоровье-сберегающим направлением.Утверждение здорового образа жизни подрастающего поколения рассматривается в практике работы образовательных учреждений как одно из приоритетных направлений гуманизации образования. В Федеральных государственных образовательных стандартах второго поколения обозначена необходимость формирования ценностного отношения к здоровью и здоровому образу жизни.

Всем нам известно, что дети часто болеют. Основными бедами наших учащихся являются простудные заболевания, близорукость, нарушение осанки, стрессы и конечно, недостаточная двигательная активность- гиподинамия. Поэтому на своих занятиях, при проведении переменок, и просто в беседе с ребятами обучаю их элементарным приемам здорового образа жизни.Проблема сохранения и укрепления здоровья учащихся существует уже достаточно давно. Здоровье ребенка, его физическое и психическое развитие, социально-психологическая адаптация в значительной степени определяются условиями его жизни.

Здоровье-сберегающая образовательная технология органично встраивается в воспитательно-образовательный и коррекционно-развивающий процесс и используется в объединении непосредственно в образовательной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов при реализации образовательных задач.В качестве дидактической основы занятий, основанных на использовании здоровье-сберегающих технологий, выступают современные оздоровительные методики. Применение мультимедийных форм представления информации в сочетании со звуком, графическими иллюстрациями, дает хороший эффект: формируются навыки заботы о своем здоровье, навыки самоконтроля, вырабатывается адекватная самооценка. Педагогам, важно не только физическое, но и душевное здоровье детей. Огромные возможности для душевного здоровья детей имеет музыкотерапия, которая является интереснейшим и перспективным направлением, используемым во многих странах в лечебных и оздоровительных целях. Экспериментально доказано, что музыка может успокоить, укрепить иммунную систему, что приводит к снижению заболеваемости, улучшает обмен веществ, активнее идут восстановительные процессы, и человек выздоравливает. На отдельных занятиях я использую метод музыкотерапии, который дает релаксируюший и успокаивающий эффект (классическая музыка, звуки природы, пение птиц, шум океана). Использование аудиоматериала считаю одним из важных электронных средств поддержки обучения.

Мною используется следующий методический инструментарий здоровье-сберегающих образовательных технологий.

Методы:

* групповой;
* практический метод;
* познавательная игра;
* игровой метод;
* соревновательный метод;
* активные методы обучения;

В групповом методе я использую оздоровительную гимнастику: пальцевая, дыхательная, а для профилактики простудных заболеваний, снятия усталости и боли в мышцах рекомендую самомассаж («Пальчиковая гимнастика»,«Точечный массаж»). Известно, что сегодня одним из распространенных заболеваний учащихся является близорукость. Ведь обучение связано с усиленной работой зрительного аппарата. Я рекомендую упражнения для глаз, которые являются эффективной профилактической методикой («Гимнастика для глаз»).

В соревновательном методе я использую в основном игры на свежем воздухе. Наш климат позволяет практически круглый год проводить активные, подвижные игры на улице, например такие как разного вида эстафеты. В качестве примера спортивная эстафета к всемирному дню отказа от курения «Осенний марафон». Я реализовала в этом мероприятии такие цели как: приобщить кружковцев к здоровому образу жизни, формировать у учащихся негативное отношение к курению, организовать совместную детско-родительскую деятельность, повысить эмоциональную зрелость учащихся. Мною были выполнены задачи мероприятия: пропаганда здорового образа жизни; сплочение коллектива детей, родителей и педагогов; привлечение ребят к систематическим занятиям подвижными играми; оздоровление и пропаганда спорта, как альтернатива негативным привычкам; обучить умению отказываться от сомнительных предложений, защищать свои интересы (в том числе и свое здоровье).

Рациональная организация обучающей и воспитательной деятельности обучающихся, направленная на повышение эффективности обучающего процесса, снижение при этом чрезмерного функционального напряжения и утомления, создание условий для снятия перегрузки, нормального чередования труда и отдыха, включает:

- соблюдение гигиенических норм и требований к организации и объёму образовательной и воспитательной нагрузки обучающихся;

-использование методов и методик обучения, адекватных возрастным возможностям и особенностям обучающихся (использование методик, прошедших апробацию);

-введение любых инноваций в учебный процесс только под контролем специалистов;

-строгое соблюдение всех требований к использованию технических средств обучения, в том числе компьютеров и аудиовизуальных средств;

-индивидуализация обучения (учёт индивидуальных особенностей развития);

- оптимизация учебной нагрузки.

Здоровье-сберегающие образовательные технологии регулярно используется мною в практической деятельности.Веду постоянную активную работу по направлению здоровье-сбережения, организовывая переменки, отдых, восстановление сил, оздоровление учащихся. Широко и планомерно внедряюздоровье-сберегающие образовательные технологиинепосредственно на СЮТ как и в период учебного года, так и в летний каникулярный период. При реализации здоровье-сберегающей образовательной технологии отмечена ее универсальность, что позволяет использовать ее при организации различных видов детской деятельности, совместной деятельности взрослых и детей, а также интеграция в различные виды деятельности.Результатом этой моей работы является активное приобщение обучающихся в кружке к здоровому и активному образу жизни.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Применение игры способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности занятий на развитие мыслительной деятельности учащихся. Игра помогает сделать процесс обучения интересным и творческим. Она создаёт атмосферу отвлеченности и снимает напряжение у детей. К тому же в игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности ребёнка.

Игра – мощный стимул к овладению новыми знаниями, она помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает обучающую и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая обучающую задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез Игры хороши тем, что в них все равны. Они посильны даже слабым учащимся, т.к. находчивость и сообразительность здесь иногда бывает важнее знания предмета. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности задачи помогают ребятам преодолеть стеснительность, которая мешает свободно общаться.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* обучающая деятельность подчиняется правилам игры;
* обучающий материал используется в. качестве ее средства;
* в обучающую деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в обучающем процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

*- Функция самореализации человека в игре.*Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

- *Коммуникативная игра.*Игра - деятельность коммуникативная, хотя по игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

- *Диагностическая функция игры.*Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

1. *Мотивы общения:*
   * Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
   * При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.
   * Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.
2. *Моральные мотивы:*

* В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свои характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

1. *Познавательные мотивы:*
   * Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
   * В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умении, характера.
   * Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.
   * Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
   * Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
   * В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность учащегося, толкает на поиск ответа.
   * В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка.

Игровые технологии преследуют три основные цели:

*- первая цель* - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость

*- цель второго уровня* - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей

*- цель третьего уровня*- отражает творческие задачи игры: разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

Педагог ставит задачи:

- опираться на достижения предыдущего возраста;

- стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;

- подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к обучающей деятельности.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;

- принцип развития игровой динамики;

- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);

- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;

- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к безвозрастным, "вечным".

Исходя из образовательных потребностей детей группы, а также имеющихся в СЮТ условий, в своей практической деятельности я использую игровую образовательную технологию «Развивающие игры Б.П. Никитина». На основе этой технологии мной составлена методическая разработка, которую я применяю на практике при проведении занятий начальным техническим моделированием. Использование этой технологии позволяет мне решить сразу несколько задач:

- выбор оптимальных игровых ситуаций и развивающих игр для использования на занятиях по начальному техническому моделированию;

- освоение учениками знаний, умений, навыков преимущественно в форме деятельности и в кротчайшие сроки;

- повышение мотивации к учению;

- накопление социального опыта.

Развивающие игры Б.П. Никитина относятся к играм индивидуального характера. Эти игры хорошо развивают образное и пространственное мышление, учат строить и читать чертежи, что очень важно в начальном техническом моделировании, а также воспитывают упорство в достижении цели. Эти игры можно изготовить на занятии из картона, готовых детских кубиков, кирпичиков. Я использую следующие игры:

*Игра «Сложи квадрат».*Эта игра возникла из головоломки, в которой требовалось из нескольких кусочков различной формы сложить квадрат. В этой игре нет строго ограниченных и законченных заданий, как в других играх. Главная моя задача как педагога – исходить из уровня развития детей. Начинать нужно с заведомо простых заданий, чтобы дети почувствовали успех.

*Игра «Сложи узор».*Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий. Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет, т.е. выполнять уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне. В этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

При реализации игровой технологии отмечена ее универсальность, что позволяет использовать ее при организации различных видов детской деятельности, совместной деятельности взрослых и детей, а также интеграция в различные виды деятельности.

Применение сложившейся игровой методики обучения и воспитания с использованием вышеперечисленных методов как в обучающей деятельности, так и в воспитательной, позволило повысить мотивацию к активному посещению кружка и более раскрепощённой, дружеской атмосфере на занятиях. В результате повысилась инициативность, индивидуальность, потребность в саморазвитии, самоорганизации, самодеятельности и самостоятельности учащихся.

Применяемые мной современные образовательные технологии помогли решить поставленные педагогические задачи, и я в дальнейшем буду применять их в образовательной и воспитательной деятельности. В заключении могу сказать, что использование современных образовательных технологий на занятиях начальным техническим моделированием помогает совершенствовать и оптимизировать обучающий процесс и делать занятия более интересным. Я дополняю и сочетаю традиционные методы преподавания с новыми методами, использую информационные технологии, применяю индивидуальный подход к каждому обучающемуся и развиваю их творческие способности, а также объективно оцениваю качество знаний каждого ребенка. Таким образом, использование новых образовательных технологий на занятиях начальным техническим моделированием является неотъемлемой частью в методике преподавания в настоящее время в условиях модернизации образования, так как при условии применения современных технологий процесс обучения становится более эффективным и личностно-ориентированным.

педагог дополнительного

образования\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кругликова О.К.