

ГАПОУ «Городецкий Губернский колледж»

Современные воспитательные технологии

**Современный куратор должен
владеть как минимум тремя
языками:**

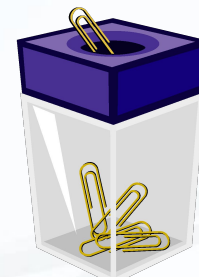
- родным языком**
- языком психологии**
- языком технологий...**

Подготовила: Пещерова О.В.

«Технология» - от греческого

techné – искусство, мастерство, умения

«ЛОГИЯ» – наука

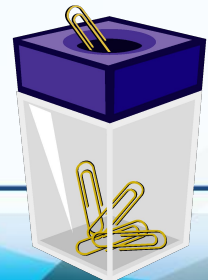


Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком – либо деле, мастерстве, искусстве.

Технология – это одновременно система совокупности знаний, умений, навыков, методов, способов деятельности и алгоритм, научная разработка решения каких-либо проблем.

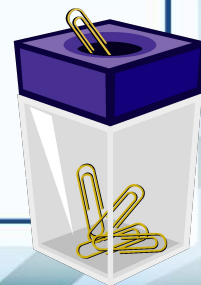
Педагогические технологии -

это сложные системы приёмов и методик, объединенных приоритетными общеобразовательными целями и содержанием, формами и методами организации учебно – воспитательного процесса, где каждая позиция накладывает отпечаток на все другие, что и создает в итоге определенную совокупность условий для развития учащихся.



Воспитательные технологии -

это одно из средств воспитания, система научно обоснованных приемов и методик, способствующих установлению таких отношений между субъектами процесса, при которых в непосредственном контакте достигается поставленная цель – приобщение воспитуемых к общечеловеческим культурным ценностям.



Воспитательные технологии



Воспитательные технологии



Мозговой штурм

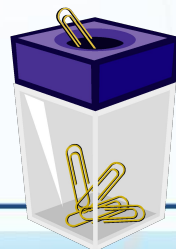
**Индивидуального
рефлексивного
самовоспитания**

**Круглый
стол**

***Диалоговые
технологии***

Дебаты

**Коммуникативное
письмо**



Подготовка

- «Сцена»
- «Ведущий»
- «Зал»
- Оценивание
- Оформление

Шоу - технологии

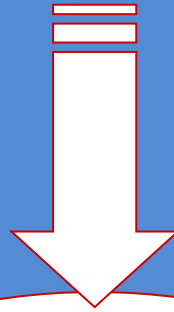
Реализация

- Запуск (разогрев)
- Сценическое действие
- Финал
- Диагностика результата



Проектная технология

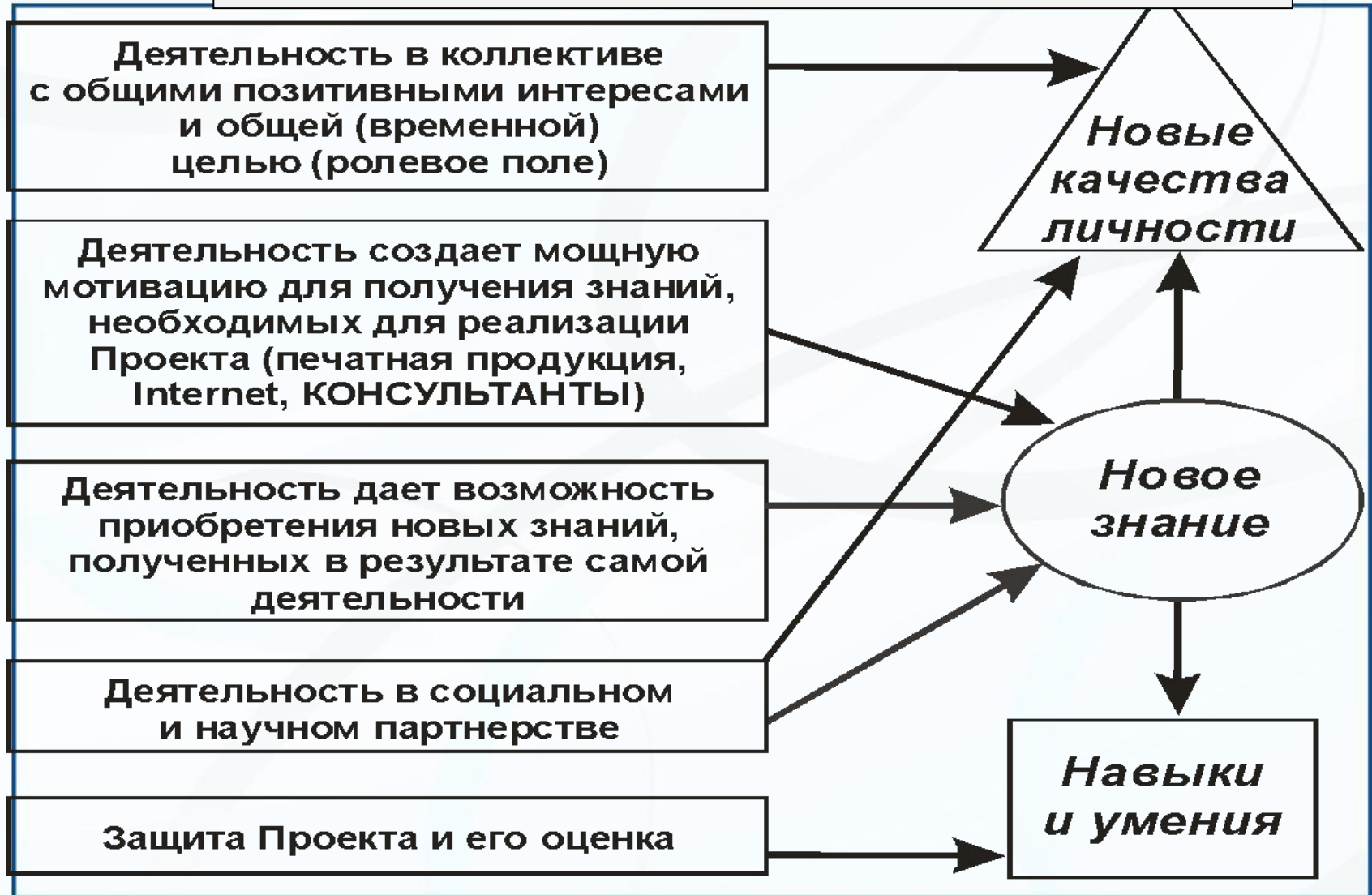
ПРОБЛЕМА



**Куратор-
организатор,
тьютор**

**Активное
приобретение
знаний,
использование
НОВЫХ ЗНАНИЙ**

Формирование субъекта в процессе деятельности над проектом



*В технологии «Критического мышления»
выделяют три стадии:*

**1. Стадия
вызова**



**2. Стадия
осмысления
новой
информации**



**3. Стадия
рефлексии**

I. Стадия вызова

Создается проблемная ситуация

**Организуется мозговой штурм
(своеобразная умственная разминка,
совместный поиск группового решения)**

Оформляется кластер (схемы)

II. Стадия осмысления

Этап знакомства с новой информацией

Приемы

```
graph TD; A[Приемы] --> B[Инсерт]; A --> C[«?»];
```

«+» – новое

Инсерт

«V» – знал(а)

«+» – новое

«-» – вызывает
сомнения

«?»

□ Толстые вопросы

(для понимания
информации)

□ тонкие вопросы

(для выявления
проблемы)

III. Стадия рефлексии (размышления)

**Возвращение к
кластеру**

**Выполнение
практического
задания**

**Определение
способов
применения
информации на
практике**

Модель личности обучающегося



**Успешного
взаимодействия!**

