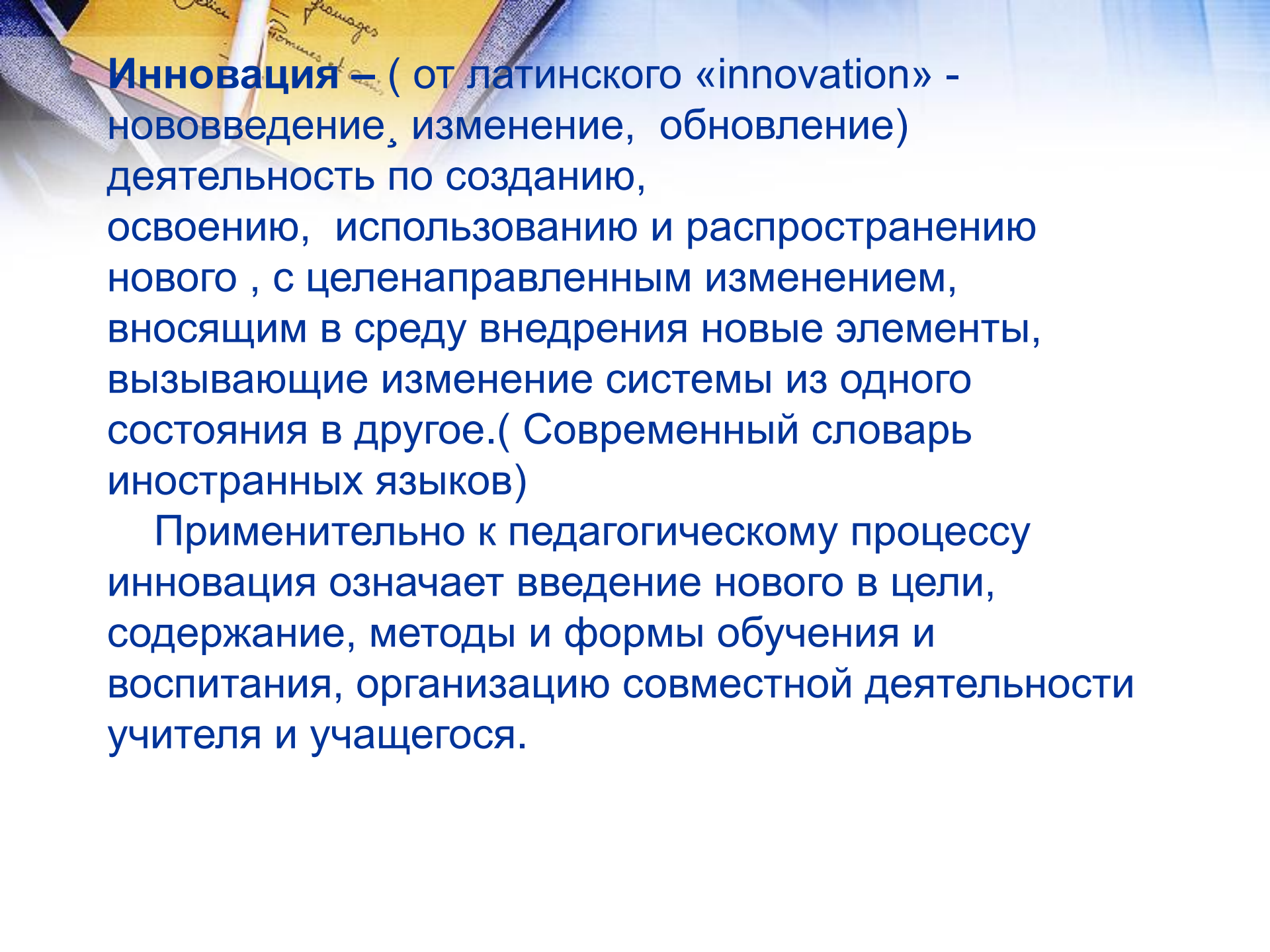


# Инновационные технологии в воспитательном процессе

*Feuillette de Brochet  
au vin de Lumieres  
—  
Mette et Ignace  
de Nyon  
—  
Plat de Fromages  
—  
Jéhan  
—  
Hommes et Cans*

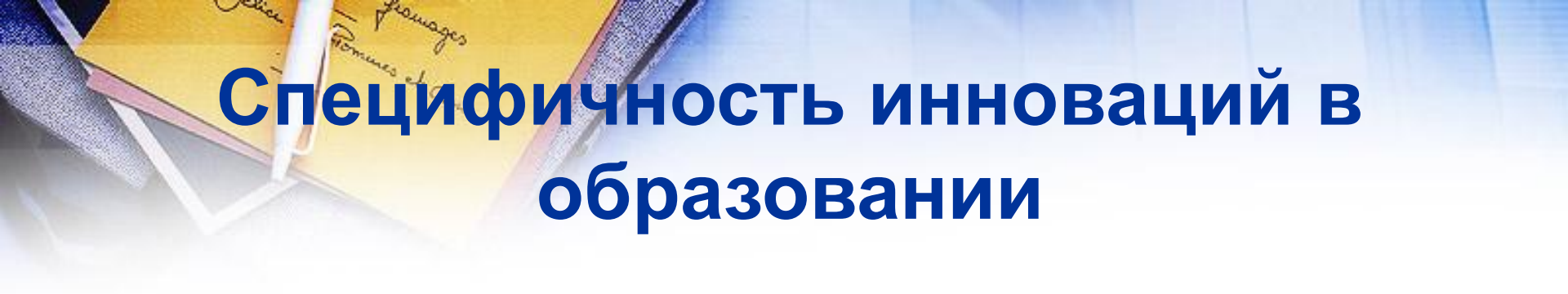


**Инновация** – ( от латинского «innovation» - нововведение, изменение, обновление) деятельность по созданию, освоению, использованию и распространению нового , с целенаправленным изменением, вносящим в среду внедрения новые элементы, вызывающие изменение системы из одного состояния в другое.( Современный словарь иностранных языков)

Применительно к педагогическому процессу инновация означает введение нового в цели, содержание, методы и формы обучения и воспитания, организацию совместной деятельности учителя и учащегося.



- **Инновационные технологии** – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных социокультурных условиях. Педагогические инновации могут либо изменять процессы воспитания и обучения, либо совершенствовать.




# Специфичность инноваций в образовании

инновация всегда  
содержит новое решение  
актуальной проблемы

использование инноваций  
приводит к качественному  
изменению уровня  
развития личности  
учащихся

внедрение инноваций  
вызывает качественные  
изменения других  
компонентов системы школы

A decorative background in the top-left corner shows a stack of yellow and pink sticky notes, a white pen, and a blue folder. The sticky notes have some handwritten text in French, including "Homages" and "Potmes et Cais".

**«Общеизвестно, что нельзя двигаться вперед с головой, повернутой назад, а потому недопустимо в школе XXI века использовать неэффективные, устаревшие технологии воспитания, изматывающие и ученика, и учителя, требующие больших временных затрат и не гарантирующие качество воспитания...»**

**М. Поташник**

# ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- *ИКТ - технологии;*
- *Шоу-технологии;*
- *Кейс-стади;*
- *Технология личносно-ориентированного  
КТД;*
- *Технология проектной деятельности;*
- *Технология «Тренинг общения»;*
- *Игровые технологии.*



# «Шоу – технологии»

- **Особенности:** -деление участников на выступающих и зрителей;
  - соревновательность на сцене;
  - заготовленный организаторами сценарий.
- **Результаты:**
  - для зала – опыт эмоционального реагирования в культурных формах,
  - для активных участников – опыт индивидуальной и совместной публичной соревновательности .

Мероприятия «Звездный час», «Музыкальный ринг», «Счастливый случай», «КВН» и другие мероприятия относятся к типу шоу – технологий.



# Кейс – технология

- **Кейс-стади** (от лат. *causa* - «причина» + *stadium* – «изучение») – изучение типовых ситуаций в ходе коллективного анализа образцов принятия решений.
- **Особенностью метода case - технологий является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.**
- **Непосредственная цель метода – совместными усилиями группы учеников проанализировать ситуацию (case), возникающую при конкретном положении дел, и выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.**



# Технология «КТД»

Этап	Традиционное КТД	Личностно-ориентированное КТД
1. коллективное целеполагание	Социальные основания выбора дела – польза, радость людям, сплочение коллектива	Дело как потенциал личностного развития и роста
2. коллективное планирование	Акцент на групповой работе, групповом вкладе	Акценты на индивидуальные вклады, на авторство идей, предложений
3. коллективная подготовка	Акцент на дружной групповой работе	Акценты на добровольность принятия ролей, поручений и их индивидуализированность
4. проведение дела	Участие групп, команд, общее действие, участие как реализация общего плана	Возможности для личного, негруппового участия, структура дела с учетом самоопределения ребят в отношении ролей, поручений
5. коллективный анализ	Основные вопросы – критерии «Как мы организовали дело?», «Как мы проявили свою коллективность?», «Какой вклад каждого в общее дело?»	Вопросы – критерии, акцентирующие значимость дела для понимания, развития себя как индивидуальность



# Технология «Тренинг общения»

- **Цель** - создание у ребят средствами групповой практической психологии различных аспектов позитивного коммуникативного опыта, опыта общения.
- Состоит их 3 блоков: разминка, упражнения, итоговая рефлексия.
- **Условия**: форма - круг, позиция ведущего «на равных».
- **Правила**: участия, «здесь и теперь», обратной связи.



## Тренинг общения

### Тренинг конкретных умений

Цель: выработка поведенческих навыков

Первичен поведенческий эффект

Объективные критерии результативности

### Тренинг личностного роста

Цель: создание условий для развития участников, развитие рефлексивных способностей

Первичные внутриличностные изменения

Субъективные критерии результативности

# Информационно-коммуникационная технология (ИКТ)

- Цель технологии: формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей учащихся, подготовка личности «информированного общества», формирование исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

## ИКТ

**в творческой деятельности дают возможность:**

### Ученику:

- - Реализовать и развивать свои креативные способности;
- - расширять знания об окружающем мире;
- - проявить организаторские умения;
- - закрепить коммуникативные навыки;
- - формировать способность к рефлексии.

# Технология проектной деятельности

## Классификация проектов

проект

### По методу:

- .Исследовательские
- .Творческие
- .Игровые
- .Информационные
- .Практико-ориентированные

### По количеству участников:

- .Личностные (индивидуальные)
- .Парные
- .Групповые

### По продолжительности и проведения:

- . Краткосрочные
  - . Средней продолжительности
  - и
- . Долгосрочные

# Деятельность участников проекта

## Деятельность педагога

1. Формулирует проблему (цель и конечный продукт проекта).
2. Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию.
3. Формулирует задачу (нежестко).
4. Помогает в решении задачи.
5. Помогает спланировать деятельность.
6. Организует деятельность.
7. Практическая помощь (по необходимости).
8. Направляет и контролирует осуществление проекта.

## Деятельность детей

1. Вхождение в проблему.
2. Вживание в игровую ситуацию.
3. Принятие задачи.
4. Дополнение задач проекта.
5. Объединение детей в рабочие группы.
6. Распределение ролей.
7. Формирование специфических знаний, умений, навыков.
8. Подготовка продукта деятельности к презентации.
9. Представление (зрителям или экспертам) продукта деятельности

# Проектная деятельность

## ПЛЮСЫ

- навыки самообразования;
- навыки групповой деятельности;
- интерес к познавательной деятельности;
- моделируется реальная технологическая цепочка: задача – результат.

## МИНУСЫ

- возрастает нагрузка на учителя. Ведь учитель помогает в поиске нужных источников;
- координирует весь процесс т. е. поддерживает непрерывную обратную связь для успешной работы учеников над проектом



## Игровая технология

- Пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок

Я.С.Выгодский



# Структура организации игры

- Выбор игры
- Подготовка игры
- Введение в игру
- Ход игры
- Подведение итогов игры
- Анализ игры





# Классификация игровых ситуаций

**По сущности  
игровой основы**

Игры с правилами

Ролевые игры

Комплексные  
игровые  
системы



# Классификация игровых ситуаций

По  
дидактическ  
им  
целям  
игры

Изучение  
нового

Первичное  
закрепление

Обобщение

Комбинирован  
ные  
уроки  
с элементами  
игры

Релаксационн  
ые  
игры-паузы



# Классификация игровых ситуаций

**По  
источнику  
познания**

Игры на основе  
устного изложения  
учебного материала

Игры на основе  
работы  
со средствами  
наглядности

Игры на основе  
практической  
работы  
учащихся

# Классификация игровых ситуаций

**По  
количеству  
участников**

Индивидуальны  
е

Парные

Групповые

Массовые



# Деловая игра

- Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у учащихся развиваются и навыки сотрудничества.



# Достоинства

## игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к предмету** практически у всех учащихся в классе;
- посредством игры задействуется **“ближняя перспектива”** в обучении;
- игры позволяют развить **специальные способности** учащихся к знаниям;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.



Плохой учитель преподносит  
истину, хороший – учит её  
находить.

А.Дистервег



Ж

е

л

а

е

м



[vseprilboly.net](http://vseprilboly.net)

В ВОСПИТАНИИ

у

с

п

е

х

о

в