

КЛУБ ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ «ЗОРЯНИЙ»
ВІДДІЛУ ОСВІТИ ВИКОНАВЧОГО КОМІТЕТУ БЕРДЯНСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

**МАТЕРІАЛИ ЗАНЯТЬ
ПРАКТИЧНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО
КЛУБУ
«ЗОРЯНИЙ ПОШУК»
(2016 – 2017)**

Бердянськ

Тема заняття: Особливості методико-педагогічної роботи в гуртках художньо-естетичної, декоративно-ужиткової, науково-технічної та соціально-гуманітарної спрямованості

I. Вступна частина (привітання, повідомлення плану та мети заняття)

II. Методико-теоретична частина

1. Ознайомлення з пам'яткою: «Щодо проведення та реєстрації інструктажів з БЖ». Перевірка наявності та знання педагогами інструкцій, за якими відбувається інструктування вихованців з питань БЖ і ПБ.

2. Колективне обговорення структури та можливих форм заняття. Ознайомлення з пам'ятками «Загальна схема-конспект гурткового заняття» та «Форми проведення навчальних занять» (*, ст. 11-12). Слід звернути увагу педагогів, що, окрім запропонованих форм занять, вони мають змогу запровадити ті форми, які використовують/планують використовувати (у разі їх відсутності у переліку). В ході обговорення підтвердити або спростувати доцільність тих чи інших форм для певної вікової групи вихованців (виходячи з власного педагогічного досвіду та знання психолого-вікових особливостей вихованців).

III. Тренінгово-практична частина

1. Тренінгова вправа «Знайди помилку».

Керівникам гуртків пропонується «перевірити» журнал віртуального колеги, знайшовши помилки (пам'ятка «Заповнення журналів обліку та відвідування занять»).

2. Ігри для використання в педагогічній діяльності

Тут і надалі при опрацюванні ігри перед педагогами ставиться завдання щодо формулювання її мети

«Заборонені рухи».

Ведучий стає перед учасниками гри. Вони стежать за його рухами і повторюють всі рухи, крім забороненого, яке називається передчасно. Той, хто порушує правила, вибуває з гри.

«Зачарований»

Тренер пропонує вибрати ведучого. Після цього всі учасники починають ходити по кімнаті, як їм хочеться. За командою ведучого: «Стоп» - все завмирає. Ведучий намагається розвеселити «зачарованих». Якщо це вдається, «чар» приєднується до ведучого. Гра закінчується, коли всі учасники «чар». Виграють найбільш стійкі. Перший «чар» стає провідним.

IV. Заключна частина – «Очищення розуму»

Цей ритуал налаштовує групу підвищення креативності та активізація творчості; заспокоїти занепокоєння; підвищити самоповагу. Будь ласка, встаньте і потягніться. Нам треба приготуватися до процедури, яка може подарувати нам бадьорість духу. Встаньте міцно, ноги на ширину плечей, одну руку тримайте праворуч від голови на відстані приблизно 20см від неї, іншу - точно так само зліва. Уявіть собі, що ви тримаєте в руках нитку кольорової вовни. Уявіть тепер, що ви тягнете цю нитку туди і назад - через одне вухо, крізь всю голову, через інше вухо. Озирніться навколо - ви бачите, що всі інші роблять те ж саме. Постарайтеся підлаштуватися до спільної роботи так, щоб ви все тягнули нитку в єдиному ритмі. Якщо тепер до нас хто-небудь загляне, ми пояснимо йому, що ми тут робимо: ми очищуємо розум! Ми хочемо ясно міркувати, хочемо, щоб наші таланти могли розкриватися абсолютно вільно. І ось тепер ми готові до роботи.

Тема заняття: Психолого-педагогічний практикум з вирішення педагогічних ситуацій

I. Вступна частина (привітання, повідомлення плану та мети заняття)

II. Методико-теоретична частина

1. Ознайомлення з пам'яткою: «Ведення документації з виховної роботи керівника гуртка»

2. Рекомендації по роботі з агресивними, сором'язливими, гіперактивними дітьми. Обмін досвідом.

3. Мозковий штурм на тему «Виховна робота в процесі навчання: форми і методи». Педагоги мають відповісти на питання «Які форми виховної роботи є більш ефективними для напруженого гуртка і чому?».

III. Тренінгово-практична частина

1. **Тренінгова вправа «Придумай назву»** (з використанням контрольних робіт гуртків декоративно-ужиткової спрямованості).

2. Домалюй картинку (за Е. П. Торренсом) – «Гвіздки»

3. Ігри для використання в педагогічній діяльності

Вузол Кожен з групи тримається за мотузку Завдання - зав'язати мотузку у вузол. Відпускати руки не можна, можна тільки переміщати вздовж мотузки (якщо хтось відпускає руки, вправа починається спочатку).

Варіант 1: потім розв'язати вузол з тими ж правилами.

Варіант 2: розв'язати вузол, зав'язаний ведучим.

Креативна палка

За п'ять хвилин гравці (індивідуально або поділені на підгрупи) мають придумати якнайбільше варіантів альтернативного використання звичних речей.

Варіанти:

- Командам (гравцям) дістаються різні слова. Потім кожен зачитує придумані варіанти і загал обирає найоригінальніший з них;

- Команди (гравці) змагаються між собою, по черзі називаючи способи альтернативного використання. Повторювати оголошені ідеї не можна.

Речі: збільшувальне скло, телефон, записник, черевик.

IV. Заключна частина – камертон-вправа «Посудомийна машина»

Учасники діляться на дві групи і встають у дві шеренги навпроти. Виходить людина і каже, який вона посуд і як хоче, щоб його помили. Потім вона проходить через "посудомийну машину", де всі її гладять, масажують, "тнуть" і т.п. саме так, як вона побажала. Останні дві людини в шеренгах грають роль сушарки - вони його дбайливо обіймають. Людина, що пройшла через "посудомийну машину", стає "сушаркою". Таким чином, через цю процедуру проходить кожен учасник тренінгу.

Пам'ятка для керівників гуртків «Рекомендації по роботі з агресивними дітьми»

1. Агресивні діти часто бувають озброєні.
2. Ніколи не дозволяти собі образити їх, в діалозі не використовувати жаргонні і лайливі слова - це не дасть їм права ображати Вас і не демонструвати в поведінці все, на що вони здатні.
3. Спілкування на рівних, але не впадати в залежність від них. Краще кілька дистантно.
4. У відкриту не боротися, т. К. Це посилить відносини. Слід враховувати особливості, бурхливі реакції.
5. Зупиняйте спокійно, з незворушним обличчям, дійте при мінімумі слів.
6. Обговорюйте поведінку тільки після заспокоєння.
7. мстивість, іноді роками чекають, щоб помститися, тому краще не відкидати їх.
8. З'ясуйте, як виникає агресивна поведінка і яке можливе рішення. «Ім'я ..., ти засмутився, тому що Ти можеш переживати, не маючи права ображати інших. Що потрібно зробити, щоб заспокоїтися і при цьому ні на кого не нападати? »Пропонуйте щось своє тільки на додаток сказаного.
9. Нехай за щось відповідає на занятті.
10. Перед сильними елементи раболіпства, зі слабкими агресивні. Можуть бути настирливі, солоденькі. Необхідно розуміти цей механізм, в роботі враховувати це і не дати собі образитися на дрібниці на нього.
11. Не можна погрожувати і шантажувати, бо в якийсь момент це перестане діяти і Ви будете непереконливі і безсилі.
12. «Войовничість» дитини можна заспокоїти своїм спокоєм.
13. Своє погане настрій не розряджати на ньому.
14. Знайти привід похвалити його, особливо це добре через деякий час після покарання. Дитина переконається, претензії були до його вчинку, а не до особистості в цілому.

Пам'ятка для керівників гуртків «Рекомендації по роботі з сором'язливими дітьми»

Сором'язливим дітям властиві страхи, тривожні побоювання, боязнь нового, незнайомого, низька адаптивність. У шкільному віці - іпохондрія. З'являються нав'язливість і надмірна недовірливість, сором'язливість. Важливо, як виглядає в очах інших: в незручних, сором'язливих ситуаціях відчувають важкий стрес, який довго переживають. Схильні до самовбивства, навіювань:

- Не ставити в ситуацію невизначеності, невідомості.
- Не включатися в гру його хвороб, дати роботу, коли здоровий.
- Включати в громадські посильні справи.
- Хвалить самостійність.
- Стимулювати особисту відповідальність.
- Не створювати напруги у взаєминах, не погрожувати. Відносини рівні, відкриті. Дитина повинна розуміти ваші емоції і почуття до нього. Негативізм відносити до свого вчинку, але не до особистості в цілому. Дитина повинна покинути Вас, заспокоївшись.

- Еслі рівень його домагань завищений, допоможіть знайти адекватний.

- Будьте обережним з передачею стресовій інформації. Не допускати, щоб дитина вибігала з класу - це небезпечно. Відразу ж піти за ним. Навіть коли він засмучений, не виводити його з класу, щоб не закріпилася звичка піти з класу, якщо засмучений. Можна на час звільнити від роботи - дати час заспокоїтися.

- Іногда можна дозволити відповідати з місця або письмово, у формі малюнку.

Як правило, це діти з сімей за типом виховання високої моральної відповідальності. І для цих дітей найстрашніше - це помилитися або кого-то підвести.

Завдання вчителя навчити дітей спокійно ставитися до помилок, мати бажання їх виправити, знаходячи при цьому різні варіанти вирішення проблеми.

**Пам'ятка для керівників гуртків
«Рекомендації по роботі по роботі з гіперактивними дітьми з
істеричними реакціями»**

Цих дітей характеризує виражений аутизм (відхід у себе, відстороненість від світу і його боязнь). Дитина відчуває певні страхи. Схильні до розвитку логічного мислення. Вчаться непогано, але відсутні широкі пізнавальні інтереси. Нетипові інтереси (про будову світу, про потойбічний світ). Люблять багато читати. Розвинена мова, але часто формальна. Негативні риси: емоційна холодність, не відчуває великої прихильності до батьків, емоційна тупість. Він не цікавиться чийось думкою, він байдужий до зовнішнього світу. Здатні на дивні вчинки (скинути kota з 6-ого поверху, але не з бажання вбити, а подивитися, як він приземлиться). Самозбереження притупляється, може пройти по карнизу. Не має друзів - він одинак. У дружбі підкоряється, а не лідер. Чи не дивиться в очі.

У роботі спробувати спиратися на його сильні сторони. Повчання не діють взагалі. Корисно привчати його, бо для нього головне, щоб залишили його в спокої. «Не важливо, як виглядає для інших, важливо для себе». Нічого не нав'язувати, а пристосовуватися до них.

Не закликати до совісті, не читати моралі.

Враховувати наявність страхів, методом спостереження (особливо аналізом малюнків) визначити тематику страхів. Потім промальовувати їх (з страшного зробити смішним), наприклад, замість ножа в руці намалювати букет квітів і т. Д. Страх пов'язаний з цікавістю - допомогти подолати цю стіну.

Допомога в розвитку мови, уваги, моторики, формування навичок образотворчої діяльності.

Пом'якшення загального емоційного дискомфорту, тривоги.

Стимуляція психічної активності, спрямованої взаємодія зі однолітками і дорослими (допомога в підготовці класних заходів).

Враховувати інтерес до точних наук - математики, фізики і т. Д.

Враховувати парадоксальність і непередбачуваність від мислення до почуттів і вчинків.

Відносини до учня будувати за методом: виділяти його поведінку, як відмінне від інших. Чи не нав'язувати доручення, але і не відкидати. Давати йому відчути приналежність до колективу.

Тема заняття: Розробка нестандартних форм організації навчально-виховного процесу як запорука збереження дитячого контингенту

I. Вступна частина (привітання, повідомлення плану та мети заняття)

II. Методико-теоретична частина

1. Ознайомлення з пам'яткою: «Типи та форми занять» (*, ст. 13)
2. Аналіз пам'яток щодо розробки, проведення та оформлення документації нестандартних навчальних занять (змагання, ділова гра, творча справа тощо).
3. Досвід Пастуха Є. В. щодо проведення нестандартних занять в гуртках початкового технічного моделювання (заняття-навпаки, заняття-дослід тощо).

I. Тренінгово-практична частина

1. Тренінгова вправа «Придумай назву» (з використанням контрольних робіт гуртків декоративно-ужиткової спрямованості).

2. Тренінгова вправа на розвиток словесної творчості «Ягідні казки»

Треба придумати казки, які б пояснювали природні явища. Робота ведеться по командах:

Чому вишні ростуть парами?

Чому ожина колюча?

Звідки у суніці цяточки?

3. Тренінгова вправа «Заняття-фантазія».

Педагоги пишуть на аркушах паперу будь-який сюжет чи тему заняття (наприклад, «Втеча тролів» або «Вкуси пиріжка»). Аркуші перемішуються і дістаються не дивлячись. Необхідно створити план заняття нестандартної форми на задану тему, спираючись на специфіку свого гурткового напрямку. Чим неочікуванішою буде тема, тим складніше завдання.

3. Ігри для використання в педагогічній діяльності

Вправа «Картина двох художників»

Проведення: парами, які не домовляючись, тримаючись удвох за один олівець намалювати будь-яку картину: кішку, будиночок, ялинку і т.д.

Сірниковий коробок

Надіти кришечку від сірникової коробки на ніс наступного і далі по колу, не торкаючись руками.

V. Заключна частина - вправа на релаксацію «Повітряна кулька»

Учасники приймають зручну позу, закривають очі, дихають глибоко і рівно. «Зараз ми будемо вчитися розслаблятися за допомогою дихання. Уявіть собі, що в животі у вас повітряну кульку. Ви вдихаєте повільно, глибоко-глибоко, і відчуваєте, як він надувається ... Ось він став великим і легким. Коли ви відчуєте, що не можете більше його надуть, затримайте дихання, не поспішаючи порахуйте про себе до п'яти, після чого повільно і спокійно видихайте. Кулька здувається ... А потім-надувається знову ... Зробіть так п'ять-шість разів, потім повільно відкрийте очі і спокійно посидите одну-дві хвилини». Остання настанова: «Тепер ви - легкі, яскраві, усміхнені повітряні кульки, які мають приносити радість дітям і радіти їм самі. Тож летіть і працюйте!».

Сенс вправи:

Ефективна техніка зняття напруги, що включає як дихальні вправи, так і елемент медитації. Коли відчуваєш, що сильно злякався або втрачаєш контроль над собою через роздратування, досить подихати подібним чином дві-три хвилини, і стане набагато легше.

Тема заняття: Самоосвіта педагога як основний чинник творчого та методичного саморозвитку

I. Вступна частина (привітання, повідомлення плану та мети заняття)

II. Методико-теоретична частина

1. Конструктор уроку А. Гіна. Базис педігогічної техніки.

Автор описує організацію праці учителя. Учитель повинен мати карточку корисної інформації (скарбничку – золоті крупинки, каталог, вирізки газет, журналів). Рекомендується при плануванні планувати тему цілком (базовий аркуш контролю, реквізит, наочність участь учнів, організація повторення, контроль).

Автор пропонує конструкцію уроку:

- Початок уроку
- Пояснення нового матеріалу
- Закріплення, відпрацювання умінь
- Повторення
- Контроль
- Домашнє завдання
- Кінець уроку

2. Попередньо педагоги отримують завдання самостійно вивчити літературне, відео- або веб-джерело щодо модернізації навчально-методичної роботи. В процесі обговорення вивченого відбувається аналіз можливості застосування рекомендацій в практиці роботи позашкільного закладу. Теми не обмежуються запропонованими. Головне завдання: вивчити щось нове і зуміти донести це нове до колег.

Приклад тем для вивчення:

1. М. Єфименко «Фізкультурні казки»
2. Квест: в реальному та у віртуальному просторі
3. Творча книга: смешбук, тревелбук, джанк джорнал, артбук тощо.
4. В. Сухомлинський «Школа радості»
5. Теорія вирішення винахідницьких задач (ТРИЗ)

III. Тренінгово-практична частина

1. **Блочна система планування заняття** (розробка окремих блоків і їх комбінування).

Педагоги мають із запропонованих частин (ігри, технологічні карти, виховні бесіди тощо) скласти логічний план-конспект навчального заняття.

2. **Ігри для використання в педагогічній діяльності**

Вправа «Нитка»

Аркуш паперу складається вдвічі і розгортається, на одну зі сторін довільно укладається нитка, наполовину змочена в туші або чорнилі. Чистий її кінець виводиться за межі аркуша. Змочена частина нитки притискають іншою частиною листа, і в такому положенні нитка потихеньку витягується. Відкрити лист - виявляємо зображення, залишеної ниткою. Малювати ниткою можуть як старші, так і молодші діти.

Башта

Групі видається матеріал для будівництва вежі: папір і скріпки або два набору соломки для коктейлів і клейка стрічка. Необхідно побудувати вежу з даного матеріалу. Башта повинна бути стійкою.

Машина

Групі необхідно побудувати будь-який діючий механізм з усіх членів групи. Перші 10 хвилин ви обговорюєте, як виконати це завдання, далі 10 хвилин ви будете, не промовляючи ні слова, потім уявляєте модель. Після завдання пропонується всім проаналізувати дії: що було найважче - придумати або виконати завдання.

VI. Заключна частина – камертон-вправа «Велика добра тварина»

Учасники стають в коло і беруться за руки. Ведучий тихим голосом каже: *«Ми всі – одна велика, добра тварина. Давайте послухаємо, як вона дихає!»* Всі прислухаються до свого дихання, дихання сусіда. *«А тепер дихаємо разом!»* Вдих – спільний крок уперед, видих – крок назад. Кілька повторів рухів. *«Так не лише дихає наша тваринка, так само чітко і рівно б'ється її велике добре серце. Стук – крок вперед, стук – крок назад.»* Замість слова «стук» при крокуванні в подальшому – удар каблуком об підлогу. Не припиняючи рухів: *«Добра тваринка здорова, щаслива і усміхнена... Давайте посміхнемось один одному!»*

Базис педагогічної техніки

Як же підвищити зацікавленість до навчального матеріалу? А.Гін пропонує:

1.Поставити привабливу мету, для досягнення якої дитина повинна виконати навчальну заплановану педагогом дію (знання предмету може вам згодитися і в роботі, і в побуті).

2.Учитель повсякденне передає як дивовижне - форма «здивуй!».

3.Учитель загадує загадку (ситуацію) на наступне заняття, або загадка дається на початку уроку, а вирішується в кінці під час роботи над новим матеріалом - принцип «відтягнута відгадка».

4.Учитель додає до реальної ситуації фантастичну.

5.Пояснюючи матеріал учитель навмисне припускається помилок, які учні в процесі уроку повинні виправити - принцип «спіймай помилку».

6.Введення в теорію через практичну задачу - принцип «практичність теорії».

7.Учитель навмисне розкриває тему неповно, щоб учні задали питання, які б дали можливість розкрити їх повністю (принцип «прес-конференція»).

8.Перед новою темою дати можливість учням скласти питання цієї теми (питання до тексту).

На уроці учитель планує повторити основні моменти вивченого матеріалу. Для цього А.Гін рекомендує:

1. Складання власного опорного конспекту з теми (принцип «своя опора»).

2. Складання учнями серії контрольних питань до вивченого на уроці (учні працюють парами, відповідаючи на питання одне одного – принцип повторюємо з контролем).

3. Складання запитань, доповнюючих знання з нового матеріалу (повторення з розширенням ; подібно до прес-конференції);

4 .Учні готують свої приклади до нового матеріалу (свої приклади – складання своїх задач з використанням стандартів)

5.Питання учителя (опитування-підсумок , слід розрізняти головне і цікаве, що нового взнали, чому навчилися);

Найкращі питання - розв'язання творчих евристичних задач у групах за технологією учбового мозкового штурму: групи інструктують, назначають ведучого, обирають секретаря; задача уточняється і обговорюється. Рішення поетапно: створення банку ідей; їх аналіз; обробка результатів. Мозковий штурм пройде цікаво, якщо задача має велику кількість можливих рішень. До колективної роботи відносить автор і ділові ігри, які моделюють реальну виробничу, наукову або іншу «дорослу» діяльність.

Торкається автор проблеми керування класом. Керування вимагає авторитету. Усі поважають професіоналізм учителя, який може вийти за межі підручника, свого навчального предмету, демонструвати обізнаність в молодіжній субкультурі; сам обирає позицію оцінюваного; з будь-яких

питань радитися з дітьми. Кожен учитель починає урок з «настройки», а завершує традиційним словом, або дією.

Автор рекомендує гру-відпочинок на занятті (так чи ні?). Також рекомендує відпрацювати декілька чітких команд. Учитель на занятті максимально повинен використовувати ситуації, в яких йому допомогти мусять учні, а учні беруть участь у керуванні процесом навчання, виконуючи якусь роль (адвокат, штурман, психолог). Одним з прийомів зворотного зв'язку є «мордочка» (емоції учні виражають стилізованими малюнками).

Відношення до уроку учні виражають відповіддю на серію питань-резюме (1 раз на тиждень або на місяць). Усне опитування учнів здійснюється за допомогою базового аркуша контролю, де перелічені основні правила, поняття, формулювання, які повинен знати кожен учень; за допомогою «світлофору» (карти різнокольорові, сигналізують готовність відповідати); за допомогою показової відповіді (один відповідає біля дошки, інші слухають); опитування ланцюжком (один-інший продовжує); тихе опитування (письмове, або індивідуальне пошепки, коли клас працює).

Конструкція уроку, звичайно, використовується учителем в різних варіантах в залежності від типів уроків. У кожного учителя свій конструктор. А автор бажає творчо підходити до його складання і вносити свої пропозиції в удосконалення його конструктору.