

**Материалы**  
муниципальной базовой методической площадки  
«Дополнительное образование: внедрение инноваций и обеспечение  
качества образовательных услуг»

Муниципальная бюджетная образовательная организация  
дополнительного образования  
Центр дополнительного образования

**«Профессиональная компетентность педагога  
как фактор инновационного развития  
дополнительного образования детей»**

*материал  
проблемно-ориентированного семинара  
28.04.2021*

Мысковский ГО 2021

## Содержание

- 1. Карта самоконтроля как средство повышения качества знаний, умений, навыков учащихся в условиях дистанционного обучения**  
Колмогорова Наталья Александровна,  
ПДО МБОУ ДО ЦДО
- 2. Использование игровых технологий на занятиях иностранным языком в дополнительном образовании**  
Пожогина Татьяна Анатольевна,  
ПДО МБОУ ДО ЦТР и ГО
- 3. Инновационная деятельность ПДО в работе детского объединения «Робототехника»**  
Пушанкина Римма Александровна,  
ПДО МБОУ ДО ЦТР и ГО
- 4. «Google формы как средство взаимодействия участников образовательного процесса»**  
Сыромолот Надежда Павловна,  
педагог-организатор МБОУ ДО ЦДО
- 5. Мультимедийные технологии как средство повышения эффективности обучения и воспитания**  
Гайноченко Елена Владимировна,  
концертмейстер МБОУ ДО ЦДО

## Карта самоконтроля как средство повышения качества знаний, умений, навыков учащихся в условиях дистанционного обучения

Колмогорова Наталья Александровна,  
ПДО МБОУ ДО ЦДО

Я, Колмогорова Наталья Александровна, педагог дополнительного образования, реализую образовательную, общеразвивающую программу «Дизайн игрушки» для детей 11-14 лет.

Предлагаю свой опыт по использованию «Карты самоконтроля», которую разработала в связи с переходом на дистанционное обучение.



Программа «Дизайн игрушки» в этом учебном году проходит апробацию.

Создание игрушки — это сложный, многоэтапный процесс, и рассчитан на постоянный контроль, корректировку и отслеживание качества изготовления игрушки.

Изучение всех технологических операций создания игрушки, происходит на примере Медведя по выкройке 1900г. состоящей из 23 деталей.

КАРТА САМОКОНТРОЛЯ ПОШИВА ДЕТАЛЕЙ ИЗДЕЛИЯ  
Детское объединение «Дизайн игрушки»  
Медведь 1900г. (23 детали)

№ п/п	Дата выполнения ДЗ	Название детали	Кол-во частей для детали	Алгоритм выполнения действий
1	01.11.2020	Передняя часть уха (животик)	2шт	1. Изучила обозначения на выкройке. 2. Соединила детали лицевыми сторонами вместе. 3. Сколотла булавками по линии шва. 4. Прострочила линию швом «Иголка и нитка», вытиснула в цвет основы в 2 слоя швом. 5. Утюгом швы выправила ворсинки из шва.
2				

Данная «Карта самоконтроля» разработана для: отслеживания выполнения домашнего задания, систематизация пошива деталей Мишки, закрепления навыков. (фиксирование теоретических знаний ч/з практические навыки) отслеживание практических знаний.

АЛГОРИТМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КАРТЫ САМОКОНТРОЛЯ:

Карта отслеживает процесс работы учащегося.

Детское объединение «Дизайн игрушки»  
Медведь 1900г. (23 детали)

№ п/п	Дата выполнения ДЗ	Выполнение задания	Кол-во частей для детали	Алгоритм выполнения задания
1	01.11.2020	Передняя часть уха (животик)	2шт	1. Изучила обозначения на выкройке. 2. Соединила детали лицевыми сторонами вместе. 3. Сколотла булавками по линии шва. 4. Прострочила линию швом «Иголка и нитка», вытиснула в цвет основы в 2 слоя швом. 5. Утюгом швы выправила ворсинки из шва.
2				
3				
4				

Алгоритм использования «Карты самоконтроля»:

1. Просмотр видео занятия
2. Выполнение практического задания
3. Фотоотчет в группу Whatsapp.
4. Заполнение «КС»

**КАРТА САМОКОНТРОЛЯ ПОШИВА ДЕТАЛЕЙ ИЗДЕЛИЯ**  
**Детское объединение «Дизайн игрушки»**  
**Медведь 1900г. (23 детали)**

№п/п	Дата выполнения Д/З	Название детали	Кол-во частей для детали	Алгоритм выполнения действий
1	01.11.2020	Передняя часть тула (жаколка)	2шт	1. Изучила обозначения на выкройке. 2. Соединила детали лицевыми сторонами вместе. 3. Сколотла булавками по линии шва. 4. Прострочила лицевую жаколку швом «Уголка назад», юбку и в цвет основы в 2 сложения. 5. Утюгом игла выправила ворсинки из шва.
2				

«Карта самоконтроля» - это таблица, содержит 5 полей:

1. №п/п;
2. Дата выполнения Д/З,
3. Название детали,
4. Количество частей для детали (из скольких частей состоит 1 деталь)
5. Перечень выполненных операций.



По окончании дистанционного обучения, дети принесли результат и мы просто продолжили дальнейшую работу. Сложный этап пошива деталей, не выпал из учебного процесса, мне помогла данная «Карта самоконтроля», и как алгоритм организации дистанционного обучения.

Учащиеся фиксируют в Карту самоконтроля для себя, чтобы в любой момент смогли самостоятельно воплотить свои текстильные идеи, заглядывая в записи КС



Данная Карта самоконтроля составлена для определенного этапа, (пошива деталей изделия), а при изучении новой темы: «Набивочный материал», по просьбе детей, планирую разработать новую карту, для всех этапов создания текстильной игрушки.

В связи с ее универсальностью, как оказалось, предлагаю Вам, мою находку, может пригодиться. использована педагогами реализующими программы любой направленности.



## Использование игровых технологий на занятиях иностранным языком в дополнительном образовании

Пожогина Татьяна Анатольевна,  
ПДО МБОУ ДО ЦТР и ГО

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе.



Всем известно, что ранее изучение ребенком иностранного языка положительно влияет на развитие таких качеств личности как память, внимание, логическое мышление и творческую активность. Изучение иностранного языка не только приобщает детей к культуре народа другой страны, но и помогает глубже понять свою собственную культуру. Сейчас совершенно ясно, что знание даже одного иностранного языка поможет ребенку в будущем эффективно реализовать себя в профессиональной деятельности, будет способствовать гармоничному, всестороннему развитию его личности, служить показателем его культурного уровня.

Игра «Отгадай, кто я?»



Наиболее оптимальной формой организации учебного занятия у детей младшего школьного возраста является игра, так как на данном этапе развития игра – основной вид деятельности ребёнка.

Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к учащимся, вовлекать каждого школьника в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку.

Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, активизируют словарь, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость.

На своих занятиях мною используются различные игры. Но сегодня хотела бы остановиться подробнее на одной игре, правила которой были придуманы на основе личного опыта.



Эту игру использую на занятиях с 1м классом. Почему с первым, т.к. у них одинаковый словарный запас по иностранному языку.

Правила игры просты: первый ученик называет слово на английском, а его сосед перевод на русском, затем кто перевел должен задать другому на английском языке и так по кругу. Если кто-то затрудняется перевести или переводит не правильно, то он выходит из игры. Но у него есть возможность вернуться в игру, это случается когда кто-то другой ошибается, а он называет правильный перевод. Получается выходить из игры, можно не ограниченное количество раз, и так же в игру войти. Для этого нужно быть внимательным, т.к. слова не должны повторяться с начала и до конца игры. Это настраивает ребят на то, что нужно внимательно слушать каждого человека и запоминать, уже названные слова. Если кто-то повторился он автоматически выходит из игры.



Когда ребята играли первые 3 раза, тяжело было им слушать друг друга, они отвлекались и часто повторялись, из-за этого выходили из игры. Но они помнили, что можно войти в игру, когда кто-то ошибется. Затем они заинтересовались игрой и чтобы выиграть стали называть самые трудные слова, а далее не отдельные слова, а составлять фразы и словосочетания, чтобы другие игроки не смогли ответить верно. Например говорили a cat? A dog, red, Затем начали говорить a black cat, a brown dog. А затем и фразы It is a black cat. I have not got a cat. В игре должен остаться 1 человек. (Был случай когда мальчик назвал фразу, а его не слушал сосед и естественно не смог перевести, а другие не ожидали, что не переведет и сами прослушали, и так по цепочки все вышли. В конце ребенок сам сделал вывод, что он выиграл не из-за того что знал слова лучше всех, а из-за того что его не слушали ребята). Цель игры не только повторить слова и фразы, но и приучить ребят к внимательности, слушать и слышать друг друга. После такой игры даже если ребенок не запомнил слова и не умел составлять словосочетания, он услышит и запомнит поиграв в игру несколько раз.

#### **Данная игра выполняет следующие задачи:**

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише.
2. Способствует многократному повторению языковых единиц
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Таким образом использование игровых технологий на занятиях иностранного языка может помочь педагогу сохранить и повысить интерес к предмету. Но нужно помнить, что игра служит средством повышения эффективности занятия лишь тогда, когда она педагогически и методически направлена. Как показал мой опыт при применении игровых технологий, необходимо точно знать какой именно навык, умение тренируются в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры, постепенно вводить все новые типы и виды игр, видоизменять и усложнять их содержание и материал.

Педагог должен всегда помнить о таких элементарных требованиях, как соответствие игры возрасту детей и изучаемой теме; нельзя допускать такого момента, когда в игре задействованы не все учащиеся. Также нужно удостовериться, что инструкция понятна и усвоена всеми и учащиеся готовы к осуществлению игровой деятельности.

## **Инновационная деятельность ПДО в работе детского объединения «Робототехника»**

Пушанкина Римма Александровна,  
ПДО МБОУ ДО ЦТР и ГО

Одной из форм современной инновационной деятельности педагога дополнительного образования является проектная, исследовательская деятельность, которая требует к своей организации зачастую чересчур формальный подход. При этом регламентируется строгая постановка цели, задач и планируемого результата в соответствии с выбранной тематикой проекта или исследования. Но очень часто остается нераскрытым вопрос о принадлежности цели – кто ее себе ставит: педагог или учащиеся, привлекаемые к реализации данного проекта.

Чтобы избежать подобного недоразумения рекомендуется использовать в своей практической деятельности такой инновационный прием работы как формирование у учащихся проблемной ситуации. На начальном этапе разработки проекта его цель намеренно не формулируется, а проговаривается лишь вопрос, направленность, связанные с предстоящей работой, и учащиеся самостоятельно осмысливают ситуацию, обсуждают сопутствующие идеи и приходят к некоему общему мнению, характеризующему путь решения проблемы. При этом формальный подход к дальнейшей работе предполагает в наличии две цели – одну педагогическую и одну цель деятельности учащихся. Это способствует более продуктивному анализу успешной работы над проектом или исследованием.

**Метод постановки проблемной ситуации** с успехом может применяться в других формах и видах педагогической работы, независимо от направленности объединения, состава и возраста учащихся.

Другой формой инновационной деятельности следует считать практическую работу педагога по реализации основных **принципов организации деятельности** учащихся наших объединений дополнительного образования:

1. Активность учащихся, которые вовлекаются в творческий процесс.
2. Творческая позиция: в ходе занятий учащиеся осознают, обнаруживают, «открывают» уже известные идеи, закономерности, а также свои собственные ресурсы и возможности.
3. Диалогичность: продуктивная обучающая деятельность педагога с детьми возможна лишь в ситуации диалога.
4. Осознание результативности: универсальным средством достижения высокого уровня образованности является закрепление результатов обучения в виде участия в выставках, конкурсах, фестивалях.

Данные принципы отлично реализуются путем применения в практической деятельности так называемого **метода 4С** (FourCs: Connect-Construct-Contemplate-Continue):

1. «Соединяй» (вхождение учащихся в проблемную ситуацию принятия решения о формировании собственной образовательной траектории).
2. «Строй» (плавный переход от ознакомления с изучаемым материалом к практической деятельности по его реализации).
3. «Рассуждай» (в ходе анализа промежуточных результатов собственной деятельности учащиеся рассматривают сильные, слабые стороны, общие и отличительные особенности).
4. «Продолжай» (учащиеся самостоятельно выдвигают предложения о своей дальнейшей деятельности).

Аналогично постановке проблемной ситуации (и тем более при совместном использовании) данный инновационный метод позволяет качественно совместить процесс изучения теоретической части занятия с практической деятельностью учащихся, данные виды деятельности «сливаются» в единый творческий процесс, вовлекая учащихся в занимательную, увлекательную работу.

Очень часто учащиеся, вовлеченные в исследовательскую деятельность, воспринимают весь процесс работы над проектом в виде игры, занимательного творчества. Осознание прикосновения к серьезной научной деятельности у юных «инженеров» наступает лишь на этапе рефлексии, обсуждении достигнутых результатов, которое возвращает их к изначально поставленной цели, позволяет посмотреть со стороны на всю проделанную работу в целом.

Третьим инновационным методом, которым я хотела бы поделиться, является форма именно **анализа собственных промежуточных результатов деятельности учащихся, называемая «3-2-1»**.

При обсуждении учащиеся выделяют три положительные и две отрицательные черты, особенности, способности. В качестве подведения итогов в целом выдвигается предположение об одном направлении своей дальнейшей деятельности.

Метод отлично работает как для повышения самооценки учащихся, так и для воспитания навыков групповой работы, для умения планировать дальнейшее самообразование.



## «Google формы как средство взаимодействия участников образовательного процесса»

Сыромолот Надежда Павловна,  
педагог-организатор МБОУ ДО ЦДО



### Требования СанПиН к организации дистанционного обучения

Общее время работы за компьютером не должно превышать нормы:

- 1- 2 класс - 20 минут,
- 3 - 4 класс - 25 минут,
- 5 - 6 класс - 30 минут,
- 7- 11 класс - 35 минут.

Рекомендуемая непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взгляда на экране монитора не должна превышать:

- для детей 6-10 лет - 15 мин;
- для детей 10-13 лет - 20 мин;
- старше 13 лет - 25-30 мин (на 2-м часу работы не более 20 мин).

В свете последних событий мы чётко понимаем, что не исключены ситуации, когда обучение возможно лишь в дистанционной форме.

Безусловно, все мы освоили разные платформы для организации и проведения учебных занятий, но также нам как педагогам важно понимать, как учащиеся усвоили выданный материал. Согласно требованиям СанПиН к организации дистанционного обучения, общее время работы за компьютером не должно превышать нормы.

И провести мониторинг знаний во время занятия не всегда становится возможным в виду ограниченности времени.

В этом плане становится крайне актуальной разработка формата организации проверки усвоения материала учащимися, с помощью сервиса Google.

У Google есть очень много интересных инструментов и одним из них является Гугл форма.

Google Формы - простой и эффективный инструмент, который всегда под рукой у любого владельца Google аккаунта. Они способны решить много вопросов: провести опрос и собрать данные, определить уровень владения темой при помощи тестов и организовать обратную связь с удалённой аудиторией.

На мой взгляд, главные преимущества Google Форм – это возможность пользоваться сервисом бесплатно (нужен лишь аккаунт в Google) и настраивать его по своему усмотрению.



### Что можно делать с помощью сервиса Google form и где это используется. Возможная область применения Google form для педагога:

- Создание опроса как элемента проектной или исследовательской работы, особенно, когда предполагается охватить широкую аудиторию – Интернет предлагает такие возможности.

- Организация рефлексии на занятии.
- Создание списков участников мероприятия.
- Организация и проведение различных форм контроля: текущий, итоговый, промежуточный.
- Закрепление изученного материала.

#### **Преимущества сервиса:**

- Бесплатно.
- Интуитивно понятно, не сложнее Word
- Не нужно никого дополнительного ПО
- Автоматически создается таблица, в которой собираются все ответы
- Ответы можно скачивать в форматах XLSX, HTML, CSV, TSV, PDF и ODS
- Формируется статистика ответов.
- Возможны: автоматическая и ручная оценка ответов, начисление баллов, написание комментариев к ответу, отложенный показ результатов;
- Возможен совместный доступ пользователей для редактирования и просмотра формы;
- Созданный материал не потеряется, так как хранится в «облаке»
- Доступна индивидуальная настройка - показ вопросов на основе ответов пользователей.
- Ответы становятся видны по мере поступления, и вы можете наглядно представлять их на диаграммах и графиках.
- Сервис кроссплатформенный - использовать его можно на ПК, планшетах и смартфонах. Данные корректно синхронизируются.
- Встроенные инструменты Google Форм позволяют провести анализ ответов как каждого ученика отдельно, так и всей группы учеников в целом, что очень удобно – видны пробелы в знаниях каждого ученика и всей группы и становится ясно, на что необходимо обратить внимание.

#### **Недостатки:**

- Самый главный недостаток: некоторые функции Формы требуют наличия аккаунта Google у опрашиваемого.
- Система автоматического оценивания ответов теста несовершенна, некоторые типы вопросов не оцениваются, автоматически оцениваются только те вопросы, в которых есть один ответ. Это такие типы вопросов, как «один из списка», «раскрывающийся список». Вопросы «открытого типа», шкалы и др. оцениваются вручную.
- Количество типов вопросов ограничено, нет возможности создать свой тип вопроса.

Однако все эти недостатки перекрывает простота, доступность сервиса, и возможность быстрого создания опросов.

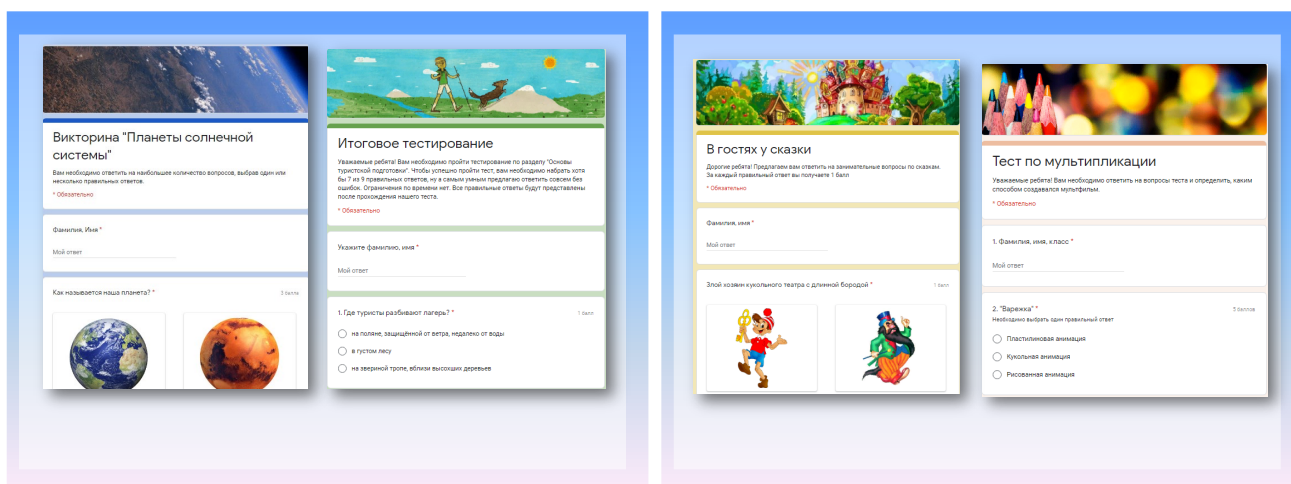
Для создания форм необходимо иметь почтовый ящик на gmail, если его нет, то необходимо пройти по ссылке и зарегистрироваться: <http://mail.google.com>

При регистрации создается ваш личный аккаунт в Google и это дает вам возможность работать в его сервисах, а также Google-диск с 15 Гб для бесплатного хранения файлов на облаке.

В этом году на базе ЦДО прошла педагогическая мастерская по созданию гугл тестов. В которой приняли участие 13 педагогических работников из разных образовательных организации, за три занятия педагоги создали гугл аккаунт, разработали тесты с автоматическим подсчётом баллов.

Просматривая итоговые работы педагогов, отмечу, что они выполнены на высоком уровне, это значит, что процесс разработки действительно является несложным, который, при желании может освоить каждый.

Тест в Google Формах может быть не только мониторингом знаний, но и являться той основой, которая побудит обучающихся к самостоятельной познавательной деятельности т.к. при его разработке педагог может включать ссылки на ресурсы интернет, комментарии, иллюстрации, видео и прочее, исходя из этого можно сделать вывод, что Google Формы являются прекрасным средством взаимодействия участников образовательного процесса.



# Мультимедийные технологии как средство повышения эффективности обучения и воспитания

Гайноченко Елена Владимировна,  
концертмейстер МБОУ ДО ЦДО

## Цель мультимедиа

- создание синтетического продукта, воздействующего на все органы чувств, для достижения большего эффекта погружения в преподносимую информацию



## Идея

### мультимедийных технологий

- использование различных способов подачи информации
  - включение в программное обеспечение видео- и звукового сопровождения;
  - включение в программное обеспечение текстов;
  - включение в программное обеспечение высококачественной графики и анимации

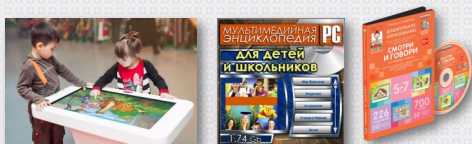
#### Итог:

- программный продукт информационно насыщен и удобен для восприятия

## Жанры

### мультимедийных продуктов

- мультимедиа игры;
- мультимедиа энциклопедии;
- мультимедийные обучающие программы



## Мультимедийные технологии



Мультимедийные технологии являются одним из наиболее перспективных направлений развития во многих сферах человеческой деятельности.

Цель мультимедиа – создание синтетического продукта, воздействующего на все органы чувств, для достижения большего эффекта погружения в преподносимую информацию.

Идея мультимедийных технологий заключается в использовании различных способов подачи информации. Включение в программное обеспечение видео- и звукового сопровождения текстов, высококачественной графики и анимации позволяет сделать программный продукт информационно насыщенным и удобным для восприятия, превратить его, благодаря одновременному воздействию на различные каналы восприятия, в мощный дидактический инструмент.

В последнее время создано множество мультимедийных программных продуктов. Мультимедийные продукты принято делить на жанры.

Так, самый популярный из них – мультимедиа игры, чья популярность объясняется развлекательной направленностью.

Дальше следуют мультимедиа энциклопедии.

Следующий жанр – мультимедийные обучающие программы.

При условии систематического использования электронных мультимедиа обучающих программ в воспитательно-образовательном процессе в сочетании с традиционными методами обучения и педагогическими инновациями значительно повышается эффективность обучения детей с разноуровневой подготовкой. При этом происходит качественное усиление результата образования вследствие одновременного воздействия нескольких технологий.

Мультимедийные средства - это комплекс аппаратных и программных средств, которые позволяют человеку общаться с компьютером, используя самые разные, естественные для себя среды: звук, видео,

графику, тексты, анимацию.

Виды использования мультимедийных средств:

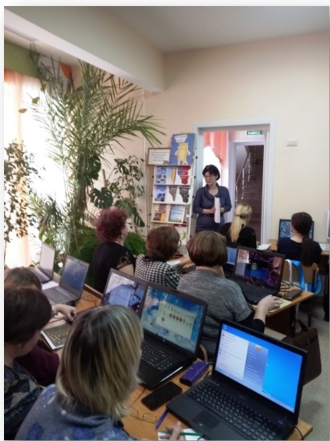
- Самопрезентация педагога (участие в конкурсах, создание персональных сайтов, блогов, ведение групп в социальных сетях)
- Обучающие мультимедийные средства (интерактивные папки, презентации, электронные учебники, электронные плакаты, атласы, смарт-учебники)

- Игровые (обеспечение воспитательных мероприятий – видеофильмы, интерактивные игры)

В связи с появлением множества мультимедийных средств возникает трудность в освоении информационных технологий педагогами и дальнейшем их использовании в воспитательно-образовательном процессе. Как создать мультимедийный продукт? Какие мультимедийные продукты использовать в педагогической деятельности? Ответить на эти и многие другие вопросы, на мой взгляд, помогает создание педагогических мастерских.

**Педагогическая мастерская** – это место, где группа педагогических работников обсуждает актуальную проблему в организации или содержании воспитательно-образовательного пространства и совместно формируют общие пути решения возникшей проблемы. Основа деятельности в мастерской — творчество каждого.

Другая особенность мастерской — реализация идеи диалога во всех его аспектах. Происходит обмен мнениями, знаниями, творческими находками между участниками мастерской. Результат работы в мастерской — не только реальное знание или умение, сам процесс постижения истины и создания творческого продукта. Важная характеристика работы педагогической мастерской — сотрудничество и сотворчество.



На протяжении ряда лет я являюсь руководителем Муниципальных педагогических мастерских, темы которых непосредственно связаны с применением мультимедийных технологий в педагогической деятельности.

Исходя из того, что по роду деятельности являюсь и концертмейстером, и педагогом дополнительного образования, я делюсь своим опытом по применению этих технологий как образовательной деятельности, так и на воспитательных мероприятиях. Как следствие, целью таких мастерских является обобщение и распространение практического педагогического опыта. Участие в работе педагогических мастерских может быть полезно педагогическим работникам ОО ДОД, воспитателям ДОУ, учителям при разработке учебно-методической продукции, дидактического материала с использованием информационно-коммуникационных технологий, участия в конкурсах профессионального мастерства.

Так, на педагогической мастерской «Информационно-коммуникационные технологии в деятельности музыкальных работников образовательных учреждений» были рассмотрены такие важные темы, как: Создание презентации в среде Power Point.

Создание видеофильма средствами программы Nero.

Музыкальное оформление – важная составляющая воспитательных мероприятий.

В результате совместной деятельности, были выделены 5 направлений использования информационно-коммуникационных технологий:

1. Оформление основной документации в электронном формате
2. Использование в своей работе программы Power Point – современного интерактивного способа представления и хранения информации.
3. Использование ЭОР для улучшения качества образования и результативности обучения: учебники, приложения, энциклопедии.
4. Участие в конкурсах и творческих проектах как учащихся, так и самих педагогов.
5. Самообразование и саморазвитие – важная составляющая профессиональной деятельности каждого современного педагога.

