

**Характеристика проектных и игровых технологий
организации образовательной деятельности учащихся при
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «Студия моделирования и конструирования одежды
«Силуэт»**

Программа «Студия моделирования и конструирования одежды «Силуэт» предусматривает использование различных педагогических технологий: проектной, игровой, поисково-исследовательской, проблемного обучения, информационно-коммуникационной.

Реализация программы предполагает сочетание развития индивидуальных творческих способностей учащихся в поисках новых концепций дизайна одежды, формирования умений ребят взаимодействовать в коллективе и работать в группе. Ведущими педагогическими технологиями в образовательном процессе выступают проектная и игровая.

Проектная технология – система обучения, в которой знания и умения обучающиеся приобретают в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий - проектов. Данная технология предусматривает активную самостоятельную работу обучающихся (индивидуальную, парную и групповую), которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. В студии «Силуэт» работа над проектами различных коллекций осуществляется в группе или индивидуально.

Проектная технология способствует повышению личной уверенности каждого участника реализации проекта: позволяет каждому ученику увидеть себя как человека способного и компетентного; развивает у каждого позитивный образ себя и других; умение истинно оценивать себя. Развивает у учащихся «командный дух» и «чувство локтя»; вдохновляет детей на развитие такого необходимого социального навыка, как коммуникабельность и умение сотрудничать. Обеспечивает механизм развития критического мышления ребенка, умение искать пути решения поставленной задачи. Развивает у учащихся исследовательские умения (выявление проблем, сбор информации и т.д.) наблюдение, умение строить гипотезы, обобщать, развивать аналитическое мышление.

Каждый проект в детском объединении студии «Силуэт» – это маленькая или большая, но научно-исследовательская работа. Специфика использования проектной технологии состоит в том, что в центре внимания

находится ученик и образовательный процесс направлен на содействие развитию его творческих способностей. Образовательный процесс строится в логике деятельности, имеющей личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию в учении. Индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ребенка на свой уровень развития. Глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях.

Педагог является консультантом, мотивирующим и направляющим исследовательскую, аналитическую, проектную, творческую деятельность учащегося. Ученик самостоятельно выбирает эффективный маршрут решения предметной, метапредметной, личностной проблемы из многих вариантов, используя разнообразные источники информации, материалы, формы, способы деятельности.

Эти качества формируются в процессе работы над коллекциями, презентациями своих изделий на городских конкурсах, дельфе, выставках.

Более подробно с использованием материалов проектной технологии можно познакомиться **в папке № 1 «Проектная деятельность»**.

Использование игровых технологий в процессе реализации программы студии «Силуэт» способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования ребят к обучению, поскольку создает благоприятную, радостную атмосферу занятия.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Педагог использует игры: физические (двигательные), интеллектуальные, социальные и психологические, для выполнения таких функций как самореализации в игре как полигоне человеческой практики, игротерапевтической (преодоления различных трудностей, возникающих в различных видах жизнедеятельности), социализации (включения в систему общественных отношений, усвоения норм человеческого общежития).

Через игру формируются коммуникативные компетенции, развиваются логическое и критическое мышление. Игра – это свободная форма деятельности детей, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения, самораскрытия, саморазвития. Викторины,

кроссворды, ребусы, игры – все это эффективно используется педагогом на занятиях, повышая мотивацию детей к занятиям.

В процессе реализации программы проводятся также сюжетно-ролевые игры, деловые игры, комплексные игры (коллективно-творческие дела) и др.

Использование всего комплекса игровых технологий способствует развитию как технических компетенций, так и универсальных социально-психологических качеств, которые востребованы в современной жизни.

Подробнее образцы игровых материалов представлены в папке № 2 «Игровые материалы».