

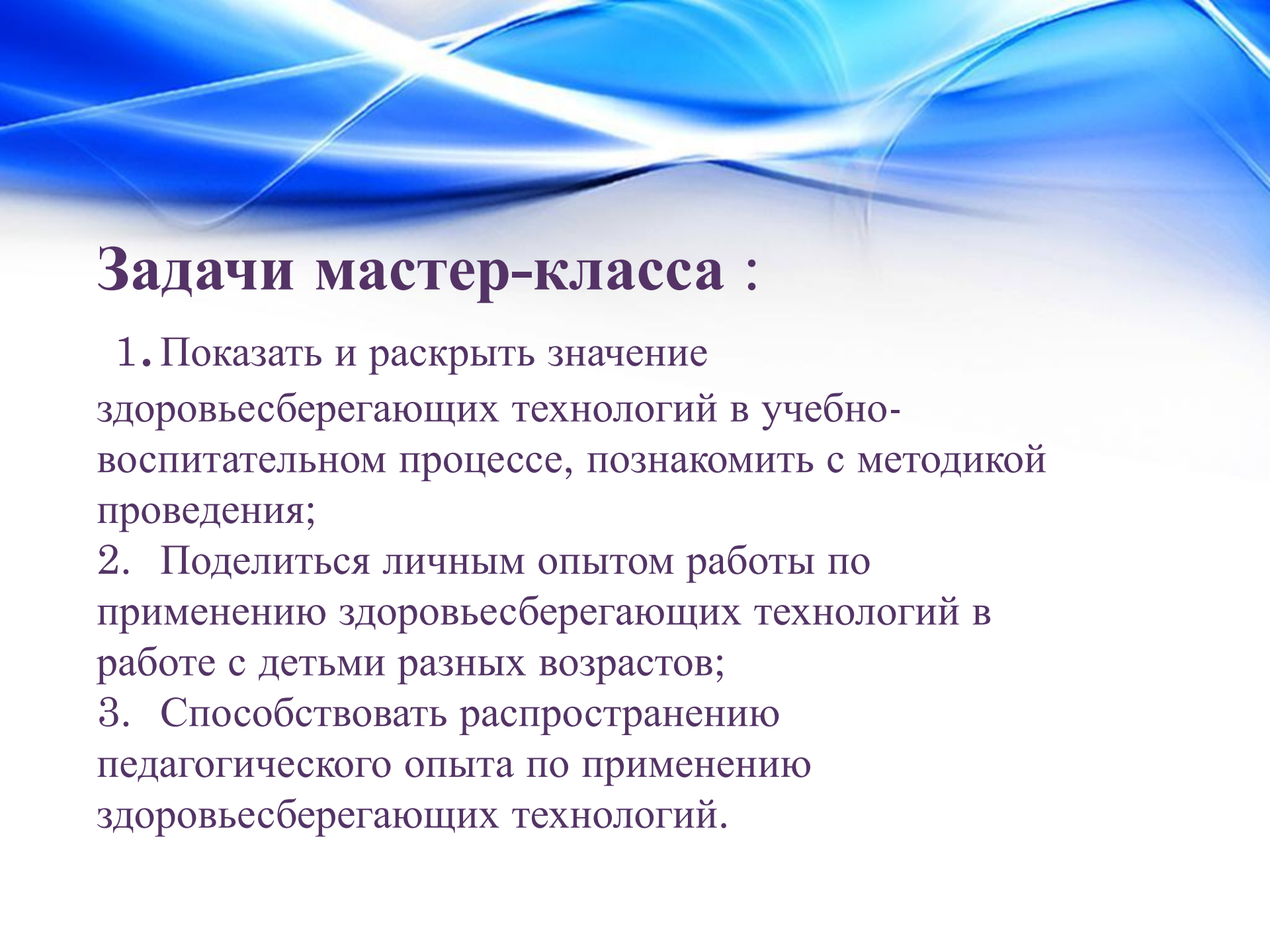


Мастер класс: Применение Здоровьесберегающих технологий на занятиях дополнительного образования.

*Подготовила:
воспитатель Коноркина Виктория Юрьевна*



Целью сегодняшнего мастер-класса является обмен и распространение педагогических знаний и опыта по применению здоровьесберегающих технологий в работе на занятиях дополнительного образования.



Задачи мастер-класса :

1. Показать и раскрыть значение здоровьесберегающих технологий в учебно-воспитательном процессе, познакомить с методикой проведения;
2. Поделиться личным опытом работы по применению здоровьесберегающих технологий в работе с детьми разных возрастов;
3. Способствовать распространению педагогического опыта по применению здоровьесберегающих технологий.



В настоящее время доказано, что образ жизни на 50% определяет состояние здоровья человека (остальные – 20% - наследственность, 20% - экология и 10% - медицина), что свидетельствует о важности формирования здорового образа жизни.

Здоровый образ жизни – осознанное в своей необходимости постоянное выполнение гигиенических норм и правил, способствующих сохранению и укреплению индивидуального и общественного здоровья.





Здоровьесберегающие технологии целостная
система воспитательно -оздоровительных,
коррекционных и профилактических мероприятий
направленных на укрепление здоровья участников
образовательного процесса.

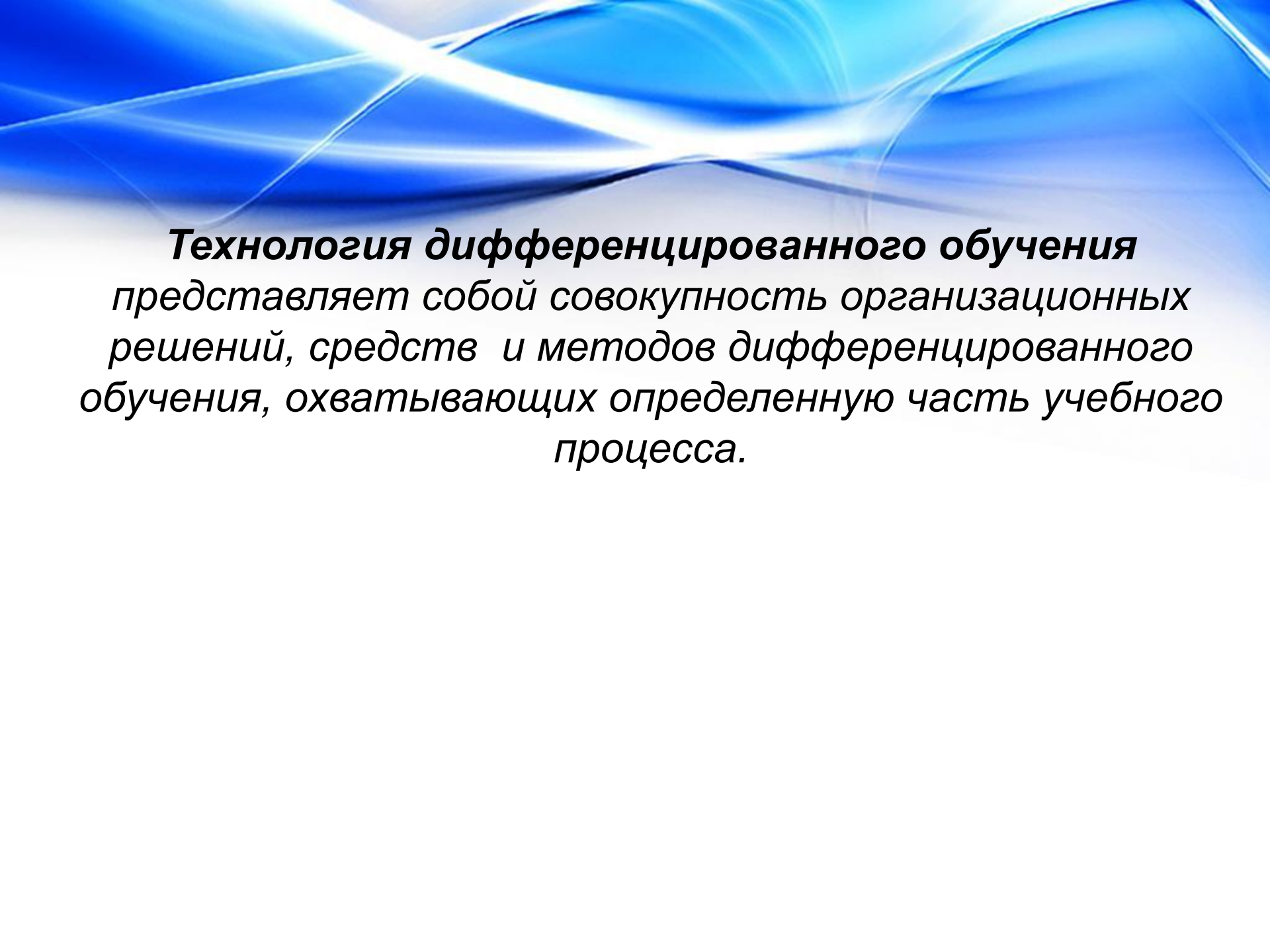


Цель здоровьесберегающих образовательных технологий обучения – обеспечить воспитаннику возможность сохранения здоровья за период реабилитации в СРЦ, сформировать у него за короткий период необходимые знания, умения, навыки по здоровому образу жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.



Технологии личностно-ориентированного обучения

- 1.технология дифференцированного обучения,*
- 2.технология критического мышления,*
- 3.игровые технологии*



Технология дифференцированного обучения
представляет собой совокупность организационных
решений, средств и методов дифференцированного
обучения, охватывающих определенную часть учебного
процесса.



Цели использования дифференцированного обучения

- Создание оптимальных условий для развития ребенка в соответствии с его индивидуальными особенностями и интересами.
- Повышение качества учебного процесса.
- Устранение перегрузки учащихся во время занятий.
- Выявление одаренных детей.



Принципы

- Учет индивидуальных возможностей детей.
- Вариативность материала для детей с разным уровнем умственного развития.
- Вариативность познавательной деятельности (от репродуктивной до творческой).
- Ориентирование на адаптацию и развитие воспитанников.



Технология критического мышления

Критическое мышление - это-открытое мышление, развивающееся путём наложения новой информации на жизненный опыт.

Прием "Кубик" Блума

Американский педагог и психолог Бенджамин Блум, автор известной «Таксономии учебных целей». Согласно таксономии Блума, образовательные цели разбиваются на три области: когнитивную, аффективную и психомоторную. Эти области не совсем точно можно описать как "знания/голова", "чувства/сердце", "действие/руки".

Кубик Блума

- На гранях кубика написаны начала вопросов: «Почему», «Объясни», «Назови», «Предложи», «Придумай», «Поделись» .
- Учитель (или ученик) бросает кубик. Необходимо сформулировать вопрос к учебному материалу по той грани, на которую выпадет кубик.



Муха-Цокотуха на новый лад





Игровые оздоровительные технологии позволяют решить целый комплекс важных вопросов в работе с школьниками, удовлетворить их потребность в движении и стабилизировать эмоции, научиться владеть своим телом, развивать не только физические, но и умственные и творческие способности. Игры на всех этапах занятия, а именно игры на :



Операционные игры.

Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, ими тирующих реальные.



«Деловой театр».

В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.



Деловая игра — моделирование процессов и механизмов принятия решений. В деловой игре процесс выработки решений происходит в условиях поэтапного, многошагового уточнения необходимых факторов, анализа информации, поступающей дополнительно и вырабатываемой в ходе игры. Деловую игру с учащимися средних и старших классов можно проводить в проектных играх, при необходимости выработать общее решение. В процессе игры участники анализируют ситуацию, принимают и обсуждают решения, а также вступают между собой в определенные отношения, которые могут носить характер соперничества, сотрудничества, формального взаимодействия и т.д. Деловая игра дает участникам возможность увидеть результаты своих действий, сравнить их с результатами других участников и в случае необходимости скорректировать свое решение.

Особенности организации

В деловой игре выделяют следующие этапы:

1. Планирование
2. Подготовка
3. Введение в игру
4. Разделение участников на группы
5. Изучение ситуации
6. Обсуждение ситуации в группах
7. Игровой процесс (анализ ситуации, принятие решения, его оформление)
8. Подведение итогов игры. Анализ деятельности групп. Оценка эффективности работы участников и групп
9. Разбор оптимального варианта
10. Общая дискуссия

An abstract background featuring flowing, wavy blue lines that create a sense of movement and depth. The lines are more pronounced in the upper half of the image, where they intersect and create bright highlights, and fade into a lighter blue and white gradient towards the bottom.

Спасибо за внимание!