*Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования детско-юношеский центр «Ритм» п. Добринка Липецкой области*

**Перспективные методы и технологии обучения**

**в системе дополнительного образования детей**

*Памятка методистам и педагогам дополнительного образования,*

 *учреждений дополнительного образования детей*

В сфере реализации дополнительных общеразвивающих программ рекомендуется учитывать следующие основные направления обновления образовательных технологий:

- активизация образовательной деятельности обучающихся, когда преобладающая роль отводится практико-ориентированным методам, стимулирующим инициативу и самостоятельность обучающихся (мастерские, тренинги, профессиональные пробы, практики, стажировки, исследовательская деятельность, метод проектов, рефлексивные практики и др.), переход от монологических форм общения участников образовательных отношений к диалоговым (дискуссии, эвристические вопросы, сократовские диалоги, диспут и др.);

- усиление практико-ориентированного характера программ, связи содержания с реальными проблемами (демография, экономика, управление, образование, экология, межэтнические отношения и др.), глобального, регионального, локального (проблемы конкретной территории, местного сообщества) масштаба; развитие разнообразия тематических практик (социальных, культурных, производственных), в том числе через включение обучающихся в деятельность профессиональных объединений, некоммерческих организаций, решающих практические задачи, а также включение в содержание образования задач, отражающих интересы и прямые заказы разнообразных стейкхолдеров (предприятия (бизнес), некоммерческие организации, местное сообщество и др.);

- индивидуализация образовательного процесса, в том числе разработка (совместное с обучающимися определение образовательных целей и результатов, графика и режима занятий, инструментов диагностики прогресса) и реализация индивидуальных образовательных маршрутов с возможностью индивидуальной тьюторской (менторской) поддержки, в том числе в интернет пространстве;

- расширенное использования игровых форматов и технологий, приемов геймификации (ролевые игры, моделирование ситуаций, различного рода симуляторов и имитационных методов обучения, компьютерные сетевые стратегические игры), создание интернет-симуляторов и тренажеров, имитирующих проблемные ситуации глобального и локального масштабов, позволяющих в игровой форме проигрывать социальные роли, строить взаимоотношения с окружающим миром, вырабатывать нормы поведения, осуществлять социальные пробы, разрабатывать прогнозы, сценарии, форсайты будущего;

- включение обучающегося в образовательные программы в качестве помощника педагога, консультанта, наставника, для младших обучающихся и сверстников;

- использование технологий неформального общения участников образовательных отношений (конструирование клубных пространств), организация интернет-сообществ, объединенных едиными интересами и проблемами, строящие коммуникации в новом пространстве;

- реализация форматов, предусматривающих взаимодействие детей и взрослых в качестве обучающихся, в том числе – программ, ориентированных на семьи (семейные клубы и др.);

- использование технологии социального проектирования, в основе которого лежит взаимодействие с местным сообществом, предполагающее вовлечение обучающихся в общественную работу. Общественная работа объединена с целями реализации программы и заключается в предоставлении обучающимся полезного опыта, который основан на реальных ситуациях в их сообществах. Сообщество используется как ресурс для изучения, и основная цель метода социального проектирования состоит в том, чтобы улучшить у обучающихся понимание значимости и полезности занятий по программам, где они получают знания и находят решения важных проблем сообщества. Общественная работа, которую выполняют обучающиеся, должна помочь им лучше понять, как понятия, которые они изучают и навыки, которые осваивают, могут быть применены к ситуациям в повседневной жизни. Такой подход усиливают мотивацию и одновременно формирует гражданскую идентичность, чувство солидарности;

- включение в содержание программ элементов субкультурных практик современных подростков и молодежи;

- использование сетевых информационно-коммуникационных технологий для трансформации коммуникативных и коллаборативных процессов в системе дополнительного образования (реализация сетевых проектов по обмену информацией (знаниями), совместному творчеству, исследованию и проектированию), организации социальных практик для решения социально значимых задач (в том числе краудсорсинг и краундфандинг);

- использование технологий группового (социального) действия и событийной педагогики (смартмобы, флешмобы, форумы, форсайты и т.д).

- «цифровые социальные инновации», основанные на совместной работе в интернет пространстве, на базе онлайн-платформ, где конечные пользователи, профессиональные и любительские сообщества вместе находят решения по широкому спектру социальных вопросов:

- сетевые проекты в области сбора средств, финансирования стартапов, поиска решений (краудфандинг, краудсорсинг, совместное онлайн-картирование, особенно, в случае чрезвычайных ситуаций);

- открытый совместный доступ к информации (открытые связанные данные; программное обеспечение с открытым кодом; сенсорные сети; продукты по открытой лицензии);

- совместное творчество в сфере исследований и образования (любительская наука), массовые открытые онлайн-курсы, открытые мастерские для творчества – фаблабы, хакатоны).