



Використання інноваційних технологій в роботі учнівського самоврядування

Схема впровадження інноваційних технологій



І етап: «Інноваційне зернятко».

(Визначення завдання, програмування і планування роботи)

Мета:

формування у вихованців розуміння впровадження нового та цікавого в позашкільне життя, як можливість реалізації комунікативної та соціальної компетентності.

Технології

тренінги;

технології самовдосконалення;

продуктивні, рольові, ситуативні ігри

Форми проведення:

учнівська конференція «Молоде покоління вибирає»;

засідання активу школи «Знаємо. Можемо. Зробимо».

II етап: «Зростання».

(Організація роботи)

Мета:

перехід від старої моделі організації виховної роботи на нову;

модернізація моделі співробітництва між вихователем та вихованцями

якісне нарощування нових можливостей та їх реалізація

Технології:

учнівське самоврядування;

проектні технології;

дискусійні клуби;

творчі майстерні

Форми проведення:

дистанційні (листування);

дискусії;

«МОЗКОВИЙ ШТУРМ»;

анкетування;

фандрайзинг

**Метод
постановки
проблеми**



**Метод
дослідження**



**Проектна
діяльність**

III етап: «Перші листочки»

(Аналіз ходу проекту, регулювання і корекція)

Мета:

формування в учнів вміння самооцінки діяльності, критичності мислення;

створення ситуації успіху

Технології:

рекламні кампанії;

агітаційні пункти;

презентації;

портфоліо;

Форми проведення:

презентація продукту діяльності

IV етап: « Плоди зріють »

(Аналіз ефективності досягнутого)

Мета:

розвиток ціннісного потенціалу особистості (усвідомлення нової якості виховання);

реалізація проекту в життя;

формування почуття відповідальності

Технології:

банк «творчих ідей»;

створення власної методики впровадження інноваційних технологій.

Форми проведення:

учнівські конференції;

семінари;

виставки;

калейдоскопи творчих ідей

Інноваційне дерево

Рейтингове оцінювання

Презентація проектів

Портфоліо

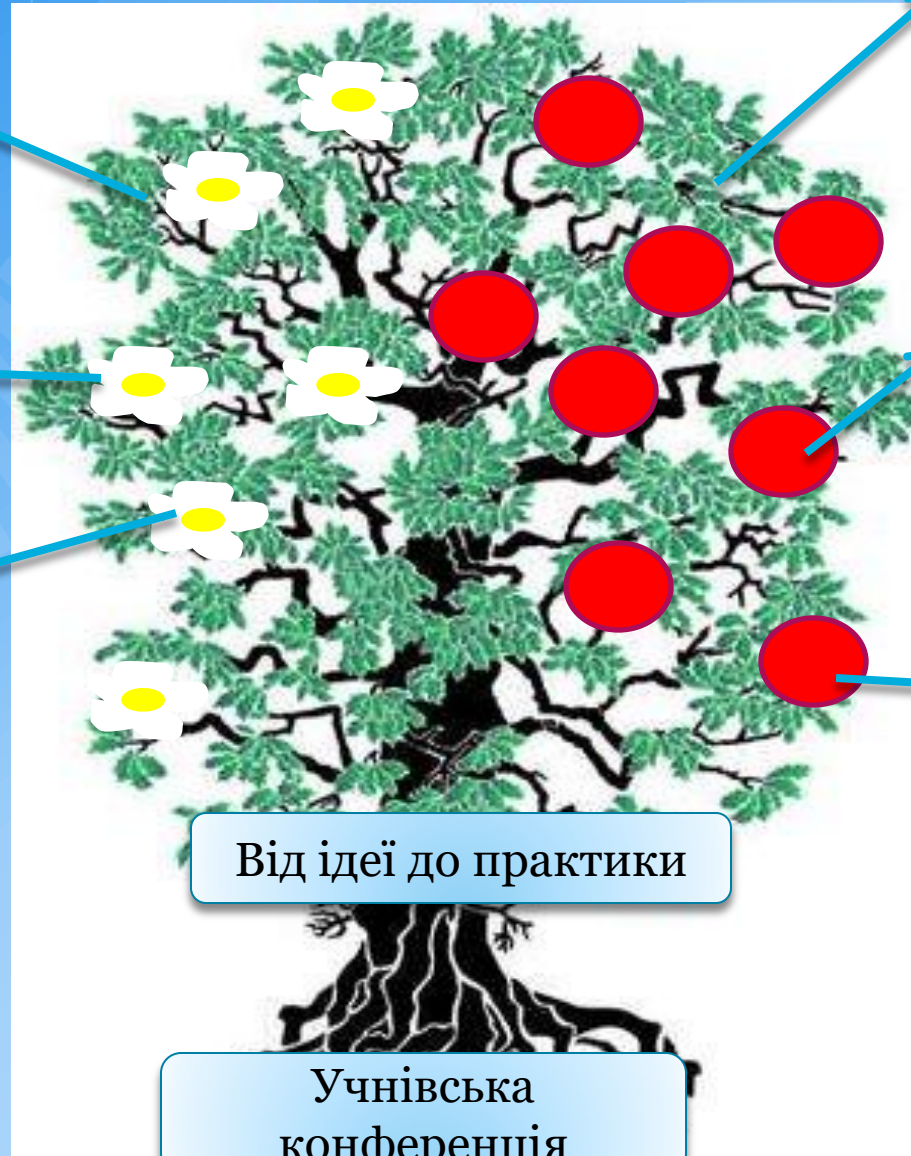
Проектна діяльність

Інтерактивні форми проведення засідань активу

Нові форми проведення шкільних заходів

Від ідеї до практики

Учнівська конференція



“ Кошик творчих доробок ”

Проект « Чисте джерело»

(еколого - спортивний відділ)

Проект « Милосердя очима дітей»

(орден « Милосердя»)

Проект « Школа має талант»

(відділ соціальної адаптації)

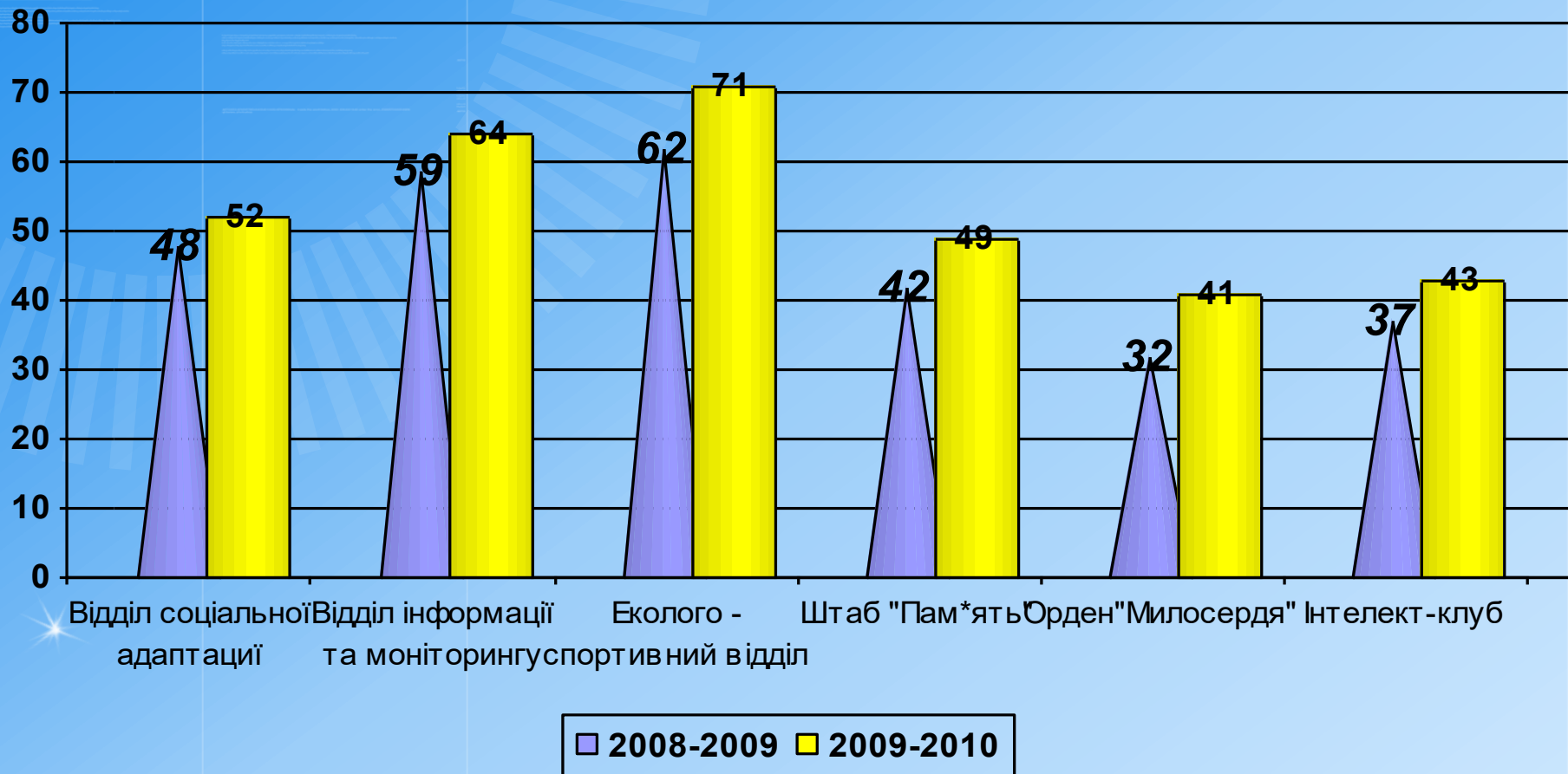
Проект «Ми пам'ятаємо »

(штаб « Пам'ять »)

Проект « Шкільна газета« Школа on-line»

(відділ інформації та моніторингу)

Аналіз результативності роботи відділів Учнівської Ради



Дякую за увагу !



- нова технологія оцінювання результатів, яка забезпечує інтегральну оцінку досягнень учня. Оцінка є кумулятивною, заохочує до систематичної праці, сприяє удосконаленню умінь та навичок; підвищує рівень засвоєння знань, стимулює активність; активізує пізнавальну діяльність; розвиває мислення, волю, потребу самоконтролю; формує мотивацію, потребу в знаннях; розвиває почуття особистої відповідальності.





- спосіб фіксування, накопичення й оцінки індивідуальних досягнень.

Електронне портфоліо являє собою підбірку, колекцію робіт, метою якого є демонстрація досягнень людини, колективу, установи тощо...





Слово «**проект**» у перекладі з латинської мови означає «кинутий уперед — задум, план тощо».

Проект – група взаємопов'язаних заходів та їх результатів, спрямованих на досягнення кінцевої мети, а також необхідні для цього ресурси та тимчасові□



Інтерактивні форми
проведення засідань
активу

Рольові
ігри

Ділові ігри

Тренінги

Ігри-
данетки



Рольові ігри - RPG (англ. *Role-*

playing game) - гра розважального характеру, в якій учасники приймають певні ролі та колективно створюють історію або слідуєть уже існуючій (зазвичай із фантастичних творів), у видуманих ситуаціях діючи відповідно до своїх ролей. Учасники приймають рішення, спираючись на словесний образ персонаж, а дії завершуються успіхом чи провалом згідно визначеній системі правил, норм та принципів. У межах правил гравці можуть вільно імпровізувати; їхній вибір у кожній ситуації формує інсценування та результат гри.



Ділова гра — метод пошуку рішень в умовній проблемній ситуації.

Елементи ділової гри: розподіл за ролями, змагання, особливі правила і т. д. Ділова гра застосовується як метод активного навчання її учасників з метою вироблення у них навиків прийняття рішень в нестандартних ситуаціях, а також як засіб тестування здібностей.



Тренінг (англ. *training*) — це запланований процес модифікації (зміни) відношення, знання чи поведінкових навичок того, хто навчається, через набуття навчального досвіду з тим, щоб досягти ефективного виконання в одному виді діяльності або в певній галузі.

Ігри – данетки - ігри, які вчать учасників правильно сформулювати питання, формують уміння класифікувати та знаходити оптимальні рішення



Нові форми проведення шкільних заходів

Ігри - квести – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями.

“Хешпенінг” – проведення ігрових моментів, окремою групою людей (учнів), для покращення настрою, цікавого проведення вільного часу (перерви в школі, канікулярний час)

“Флеш-моб” -це заздалегідь спланована масова акція, зазвичай організована через сучасні засоби комунікації, у якій велика кількість людей оперативно збирається у одному місці, протягом декількох хвилин виконує заздалегідь оговорені дії (сценарій).

