

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ТУАПСИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

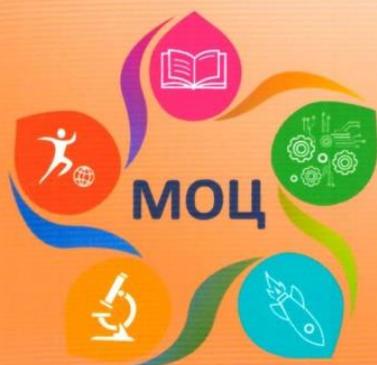


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
ПГТ. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ  
ТУАПСИНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ



## **«ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ В ОБЪЕДИНЕНИЯХ РАЗНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ»**

Автор-разработчик: Олейник Антонина Петровна,  
педагог дополнительного образования



## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Технология проблемного обучения.	3
2.	Алгоритм построения проблемного занятия.	3
3.	Особенности реализации технологии проблемного обучения в объединениях разной направленности.	6
4.	Пошаговая структура проблемного диалога в объединении декоративно-прикладного творчества:	6
5.	Применение технологии проблемного обучения в объединении «Текстильная фантазия».	9
6.	Применение технологии проблемного обучения в объединении «Тико-Мастер».	10
7.	Применение технологии проблемного обучения в объединении «Волшебный мир театра».	11
8.	Приемы и методы, используемые на занятиях.	11

## **1. Технология проблемного обучения**

Технология проблемного обучения получила большое распространение в 20-30-х годах XX столетия в советской и зарубежной школе. Проблемное обучение основывается на теоретических положениях Дж. Дьюи, основавшего в 1894 г. в Чикаго опытную школу, в которой учебный план был заменён игровой и трудовой деятельностью. Занятия чтением, счетом, письмом проводились только в связи с потребностями - инстинктами, возникавшими у детей спонтанно, по мере их развития - физиологического созревания. В целях обучения Дьюи выделял четыре важнейших потребности-инстинкта: социальный, конструирования, художественного выражения, исследовательский.

Сегодня под проблемным обучением (технологией проблемного обучения) понимается такая организация учебного процесса, которая предполагает создание в сознании учащихся под руководством педагога проблемных ситуаций и организацию активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками и развитие мыслительных способностей.

Технологии проблемного обучения идеально вписываются в специфику дополнительного образования, где главные ценности — мотивация, практико-ориентированность, развитие soft skills (коммуникация, работа в команде, критическое мышление, креативность, эмоциональный интеллект, публичные выступления) и индивидуализация. В отличие от школы, в дополнительном образовании нет жесткой программы и оценок, что дает свободу для экспериментирования и углубления в реальные проблемы.

Суть проблемного обучения: не передача готовых знаний, а создание ситуаций (проблем), которые вовлекают учащихся в процесс самостоятельного исследования, поиска решений и, как итог, открытия новых для себя знаний и умений.

Ключевые технологии и методы проблемного обучения:

- Проблемная дискуссия / диалог;
- Метод кейсов;
- Исследовательский и проектный методы;
- Проблемный эксперимент;
- Ситуационно-ролевые и деловые игры.

## **2. Алгоритм построения проблемного занятия:**

Создание проблемной ситуации: через противоречие, неожиданный факт, практическую задачу без очевидного решения.

Осознание и формулировка проблемы учащимися (с помощью педагога). Важно, чтобы проблема была лично значима.

Выдвижение гипотез и версий («Мозговой штурм»).

Все идеи принимаются.

Планирование и организация деятельности по проверке гипотез: разбивка на группы, поиск информации, эксперимент.

Поиск решения, «открытие» знания: анализ данных, обсуждение, выбор оптимального решения.

Рефлексия и применение: обсуждение процесса, возникших трудностей, полученных результатов. Где еще это знание можно использовать?

Технологии проблемного обучения превращают занятия в дополнительном образовании из процесса «передачи образца» в лабораторию по решению актуальных задач.

Для более полного представления о технологии проблемного обучения-сравним проблемное обучение и традиционное обучение по основным критериям:

Критерий	Традиционное обучение	Проблемное обучение
Цель	Усвоение объема знаний, формирование навыков по образцу.	Развитие умения самостоятельно мыслить, решать нестандартные задачи, добывать и применять знания. Формирование компетенций.
Позиция учащегося	Пассивный получатель информации. Объект обучения.	Активный исследователь, субъект деятельности. Соавтор образовательного процесса.
Позиция педагога	Источник знаний, эксперт, контролер. Главная роль — объяснять, показывать, спрашивать.	Организатор, наставник. Создает проблемную ситуацию, направляет поиск, поддерживает.
Структура и логика	Линейная: объяснение → закрепление (тренировка) → контроль. Четкий план, следование программе.	Циклическая: проблема → исследование (выдвижение гипотез, поиск информации) → решение → рефлексия → новая проблема.
Методы и формы	Лекция, рассказ, демонстрация, работа с учебником, упражнения по образцу, фронтальный опрос.	Проблемная лекция, исследовательские и проектные задания, разбор кейсов, дискуссии, мозговые штурмы.
Содержание	Преобладают готовые знания (факты, законы, алгоритмы), систематизированные по предметам.	Проблемы и задачи (часто междисциплинарные), в процессе решения, которых открываются знания.
Результат	Знания-копии, сформированные навыки.	Глубокое понимание и опыт, развитие метапредметных

	Результат легче измерить количественно (оценки, баллы).	умений (анализ, критика, сотрудничество, творчество). Формирование мотивации.
Мотивация	Часто внешняя: оценка, давление учителя/родителей, избегание неудачи.	Внутренняя, познавательная: интерес к проблеме, азарт поиска, удовлетворение от самостоятельно найденного решения.
Оценка	Фокус на итоговом результате (правильность ответа). Преобладание стандартизированных тестов.	Фокус на процессе (как искали решение, работали в команде). Используются эссе, презентации, портфолио, самооценка.
Основной плюс	Эффективная передача большого массива фундаментальных знаний, системность, управляемость процесса.	Развитие критического и творческого мышления, самостоятельности, умения учиться всю жизнь.
Основной минус	Формализм знаний, пассивность учеников, слабая применимость знаний в реальной жизни, скука.	Затратно по времени, сложно оценивать объективно, требует высокой квалификации учителя. Риск поверхностных знаний, если процесс плохо организован.

В результате сравнения можно сделать вывод:

Традиционное (репродуктивное) обучение фокусируется на передаче готовых знаний от учителя к ученику, которые нужно усвоить и воспроизвести.

Проблемное обучение ставит в центр реальную проблему, которую ученик должен исследовать и решить, самостоятельно «открывая» новые знания и навыки.

Оба подхода не являются взаимоисключающими, они дополняют друг друга.

Традиционное обучение незаменимо там, где нужно передать фундаментальные, неизменные знания (таблица умножения, правила правописания, исторические даты, законы физики т.п.) и отработать базовые автоматизированные навыки.

Проблемное обучение бесценно для развития гибких навыков (soft skills), применения знаний в сложных, неоднозначных ситуациях, формирования научного и исследовательского мышления.

### 3. Особенности реализации технологии проблемного обучения в объединениях разной направленности.

Направленность	Пример проблемной постановки	Ожидаемый образовательный продукт
Техническая	«Как автоматизировать полив растений в теплице?», «Найдите способ, как сделать автоматическую кормушку для питомца», «Найдите способ, как собрать данную модель?»	Действующая модель, алгоритм, программа, прототип устройства.
Естественнонаучная	«Почему река в нашем поселке «цветет»?», «Как определить качество продуктов без лаборатории?», «Как будет выглядеть наш поселок через 5 лет, если исчезнут все насекомые?»	Исследовательский отчет, карта экологических троп, рекомендации, публичное выступление.
Художественная	«Как цветом передать ощущение «одиночества в большом городе»?», «Как оживить неодушевленный предмет в этюде?»	Серия эскизов, этюд, спектакль, концепция костюма.
Социально-педагогическая	«Как привлечь внимание молодежи к проблемам ветеранов?», «Как разрешить конфликт в команде?»	Социальный ролик, план мероприятия, сценарий, статья.
Туристско-краеведческая	«Как восстановить историческую справедливость о забытом герое нашей улицы?», «Как спланировать поход с минимальным ущербом для природы?»	Маршрут, экскурсия, архивная находка, лэнд-арт объект.
Физкультурно-спортивная	«Как распределить силы на дистанции, если соперник сильнее?», «Как команде с разным уровнем подготовки сыграть эффективно?»	Тактическая схема, план тренировки, анализ видеозаписи.

### 4. Пошаговая структура проблемного диалога в объединении декоративно-прикладного творчества.

**Фаза 1: ПРОЕКТИРОВАНИЕ** — «Встреча с будущим объектом».

**Цель:** Выявить внутреннее противоречие замысла.

### **Ключевые вопросы.**

К функции: «Кто будет взаимодействовать с этим предметом? Как, в каких обстоятельствах? Может ли он нанести вред (поранить, быть непрактичным)?»

К образу: «Если бы этот предмет был существом, каким был бы его характер? Скромный слуга (как корзинка) или яркий солист (как декоративная ваза) или верный друг (как собака)?»

К материалу: «Почему мы выбрали именно этот материал? Что он может дать, чего не даст другой? Что он не любит (боится влаги, ломается при тонкой резке, способен сохранить форму при работе с ним)?»

**Фаза 2: ИСПОЛНЕНИЕ** — «Диалог в действии» (самая важная).

**Цель:** Решать проблемы по мере их возникновения, превращая ошибки в находки.

### **Речевые модели педагога.**

Про техническую ошибку: «Смотри, ты отвлекся и прорезал ножницами игрушку на самом видном месте. Мы могли бы это считать браком. Но давай подумаем: как мы можем обыграть этот брак, сделав его частью замысла? Например, сделаем на этом месте аппликацию или украсим бусинами?».

Про композицию: «Твой орнамент на шкатулке “убегает” с крышки на боковину. Он “хочет” спрятаться или, наоборот, обнять всю форму? Нужно ли нам его остановить четкой границей или позволить “стекать”, создавая ощущение движения?»

**Фаза 3: ОЦЕНКА** — «Взгляд со стороны»

**Цель:** Перевести тактильный и визуальный опыт в рефлексию.

### **Вопросы для обсуждения.**

«Не глядя на эти работы (держа в руках), какая из них кажется самой “доброй”, самой “надежной”, самой “беспокойной”? Почему? Что в форме, фактуре, весе навело тебя на это ощущение?».

«Если бы эту вещь нужно было улучшить в функциональном плане (сделать удобнее), что бы ты предложил? А если в декоративном (сделать выразительнее)?»

### **Пример проблемного диалога в создании мягкой игрушки.**

1. Диалог о ХАРАКТЕРЕ и ФОРМЕ (от образа к конструкции).

Самая первая и важная проблема. Игрушка рождается из внутреннего образа.

Ситуация: «Хочу зайца».

Проблемный диалог:

«Какого зайца? Он трусливый или уверенный в себе храбрый заяц? От этого зависит ВСЕ».

Вопросы для раскрытия образа:

«Если бы твой заяц двигался, какая у него была бы осанка? Гордая и прямая или сгорбленная, подобранная?» (Вопрос ведет к обсуждению посадки головы, длины шеи, изгиба спины в выкройке).

«Он мягкий мечтатель или собранный “спортсмен”?» (Вопрос ведет к выбору набивки: рыхлый холофайбер для пухляша, плотный — для упругой, динамичной формы).

«Где у него центр тяжести? Может, у мечтателя он смещен назад, и он слегка заваливается, глядя в небо, а у “спортсмена” — в крепких лапах, готовых к прыжку?» (Вопрос ведет к проблеме устойчивости, баланса деталей).

## 2. Диалог с МАТЕРИАЛОМ («Характер» ткани).

Ткань — это «кожа» игрушки. Её выбор — ключевая художественная проблема.

Ситуация: Учащийся хочет сделать зайца из меха.

Диалог: «Интересно! Мех скрывает контуры. Наша игрушка хочет быть пушистым силуэтом или нам важно проработать лапы, пальцы? Если да, то, как мы “прорисуем” их сквозь мех — более плотной набивкой, контрастной тканью на подушечках?»

А если взять трикотаж? «Трикотаж “ползет”. Может, он не хочет быть строгим зайцем, а хочет стать уютным облаком? Давай попробуем не бороться с ним, а использовать его растяжимость для создания “пухлых” щек».

## 3. Диалог о ДЕТАЛЯХ-МАРКЕРАХ (Глаза, нос, швы).

Это те детали, которые «оживляют» игрушку. Проблема выбора огромна.

Проблема глаз: Использовать готовые пластиковые или сделать из ткани/бусин/нитей?

Диалог-сравнение: «Давай приложим оба варианта. Смотри: пластиковый глаз — он блестящий, статичный, он всегда смотрит прямо. А тканевый глаз-пуговица, обтянутая кожей, — матовый, глубокий, его взгляд кажется более задумчивым. Какой взгляд больше подходит твоему персонажу? Хочешь ли ты, чтобы игрушка “смотрела” в мир или “смотрела в себя”?»

Проблема носа: Вышивать или делать объемным?

Вопрос: «Нос — главная “пахнущая” точка мордочки. Должен ли он быть влажным и блестящим (бусина, кожа) или шершавым (войлок, вышивка стежками “назад иголку”)? Выбор формирует тактильное впечатление».

## 4. Диалог в момент КРИЗИСА («Ошибки» как подсказки).

В изготовлении игрушки почти неизбежны «ляпы» — лучшая почва для диалога!

Ситуация 1: Мордочка получилась кривой после набивки.

Диалог: «Ого! Смотри, у него получилась хитрая ухмылочка! Мы этого не планировали, но это придает характера! Давай не будем распарывать, а подчеркнем эту историю! Добавим ему прищур (сместим швы глаз) и сгорбленную позу. Он у нас теперь не просто заяц, а Мудрый Старый Заяц, который знает какую-то тайну».

Ситуация 2: Игрушка получилась слишком тугой/жесткой.

Диалог: «Потрогай. Она похожа на каменного сторожа. Это плохо? Может, мы создали не игрушку для обниманий, а оберег, который будет сидеть на полке и строго охранять сон? Тогда ее жесткость — достоинство. А если мы все же хотим мягкости, давай исследуем: почему так вышло? Может, детали были выкроены слишком маленькими? Или для набивки взяли не тот материал?»

5. Итоговый диалог-рефлексия: Поздравляю, ты создал не просто зайца. Ты создал хранителя снов. Как его поза, материал, взгляд (полуприкрытые глаза) помогают ему выполнять «эту функцию? Если бы он мог говорить одним словом, что бы это было? (“Шшш...” или “Тссс...”?) Ты его оставишь себе или подарить?».

На этом этапе происходит осмысление роли игрушки (для кого/чего?).

Педагог в объединении мягкой игрушки — не инструктор по шитью, а помощник учащегося в создании персонажа. Он помогает родиться образу через серию проблемных вопросов:

От техники к смыслу: «Почему ты выбрал потайной шов? Чтобы следов не было — как будто игрушка родилась целой, а не сшитой?».

От ошибки к находке: «Да, ухо пришито криво. Но теперь он прислушивается. Может, оставить?»

От подражания к авторству: «Это похоже на тильду. А что будет твоим авторским почерком? Может, все игрушки будут с родинками из французских узелков? Или с сердцами на лапках?»

Главный показатель успеха — когда учащийся начинает сам задавать себе эти вопросы в процессе работы, ведя внутренний диалог с рождающимся существом. Он становится не исполнителем, а создателем собственного мягкого мира.

## 5. Применение технологии проблемного обучения в объединении «Текстильная фантазия».

1. Замысел: «Хочу лошадку».

2. Первая проблематизация: «Какую? Большую мягкую, чтобы её можно было обнять или это будет маленькая, которую можно зажать в ладошке, и она будет твоим талисманом?». Выбираем маленькую.

3. Диалог о форме: «Как она будет выглядеть? Это будет мирно стоящая лошадка или скачущая вперед? Какая будет грива и хвост?».

4. Диалог о материалах: Из чего лучше сделать игрушку, чтобы ее было приятно держать в руках? Это будет мягкая приятная ткань или это будет жёсткая держащая форму? Из чего лучше сделать гриву и хвост? Из ниток или нарезать ткань на полоски? А какие у нее будут глазки? Пластиковые или может быть вышитые?»



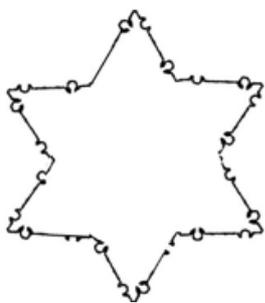
5. Диалог в процессе: после набивки ноги лошадки остались невыразительными плоскими.



- «Наша лошадка едва ли сможет скакать на таких слабых ножках. Давай добавим набивки в ноги, чтобы лошадка могла устойчиво стоять на ногах».

6. Итоговый диалог-рефлексия: Поздравляю, вы создали не просто лошадку. А лошадку, которая стремительно мчится вперед за мечтой. Как её поза помогает выполнять эту функцию? Если бы она могла говорить, чтобы она сказала? «Вперед за мечтой!» Или «Давай помечтаем!».

## 6. Применение технологии проблемного обучения в объединении «Тико-Мастер».



1. Постановка задачи.

- Ребята, на рисунке исчезли линии, изображающие из каких геометрических фигур состоит эта красивая фигура.

- Давайте с вами подумаем из каких геометрических фигур можно её сделать?

2. Практическая работа. Диалог в процессе конструирования.

- О, вы уже нашли треугольники. Сколько нужно всего треугольников? А из одних треугольников получится сложить эту фигуру? Может быть понадобится еще какая-то для середины? Какие фигуры можно поставить в центр? Квадрат? Пятиугольник? Шестиугольник?



3. Итоговый диалог-рефлексия.

- Что у нас получилось? Это может быть цветком? А звездочкой? А снежинкой? Если использовать квадрат или пятиугольник можно получить снежинку?



## 7. Применение технологии проблемного обучения в объединении «Волшебный мир театра».

### 1. Постановка задачи.

- Ребята, сегодня у нас с вами необычное задание. Все вы знаете русский алфавит? Знаете, как пишутся и как выглядят буквы? Но сегодня мы не будем их писать, а попробуем изобразить их телом.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё
Ж	З	И	Й	К	Л	М
Н	О	П	Р	С	Т	У
Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
	Ы	Ь	Э	Ю	Я	



### 2. Практическая часть. Пластический тренинг. Создание образа.

- Вспомним как выглядит буква А. Есть ли у неё ноги? Как она на них стоит? И вообще, что можно сказать о характере этой буквы, если бы она была человеком? Какая у нее может быть осанка?



### 3. Итоговый диалог-рефлексия.

- Отлично, вы справились с заданием, у всех получились буквы с разным характером! У кого получилась буква веселая? А у кого дружелюбная? А у кого стеснительная?

## 8. Приемы и методы, используемые на занятиях

Цель стратегии: научить учащихся грамотно задавать вопросы и осознавать уровень их сложности.

### Стратегия «Тонкие» и «Толстые» вопросы

«Тонкие» вопросы	«Толстые» вопросы
Кто? Что?	Объясните почему...?
Когда? Может...?	Почему вы считаете...?
Будет...? Мог ли...?	В чем различие ...?
Было ли...? Согласны ли вы...?	Предположите, что будет если...?
Верно ли...?	На что похоже...?

**Таблица З-Х-У**

<b>ЗНАЮ</b> (вызов)	<b>ХОЧУ УЗНАТЬ</b> (вызов)	<b>УЗНАЛ</b> (реализация смысла или рефлексия)
Работаю в паре: что я знаю о данной теме	Ставлю цели	Что я узнал? А что я знал?

**Методика «Семь вопросов»**

Для отыскания сведений о каком-либо событии или объекте задаются 7  
ключевых вопросов:

КТО?

ЧТО?

КАК?

ГДЕ?

ЗАЧЕМ?

ЧЕМ?

КОГДА?