

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального педагогического образования
центр повышения квалификации специалистов
«Информационно-методический центр» Московского района Санкт-Петербурга

196135, Санкт-Петербург, ул. Ленсовета, д.6.,
Телефон: 3710015, факс 3731845, e-mail: nmcmosk@spb.edu.ru

ПРИНЯТО
Совета учреждения ДППО
Протокол № 5
от 16 декабря 2013 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДППО ЦПКС ИМЦ
Московского района Санкт-Петербурга

И.Г. Лужецкая

«12» 12 2013 г.

ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ 1:

«Актуальные проблемы основного общего образования и технологии обеспечения планируемых результатов образования»

дополнительной профессиональной образовательной программы «Управление качеством образования в условиях внедрения федеральных государственных образовательных стандартов»

ЦЕЛЬ: Целями освоения модуля является вооружение слушателей специальной системой профессионально-педагогических средств достижения планируемых результатов, для организации эффективного учебно-воспитательного процесса, обеспечивающего поступательное развитие познавательной и личностной сфер учащихся основной школы с использованием современных педагогических технологий.

КАТЕГОРИЯ СЛУШАТЕЛЕЙ: педагоги образовательных организаций: учителя, методисты, иные педагогические работники общеобразовательных организаций.

ОБЪЕМ МОДУЛЯ: 36 аудиторных часов: трудоемкость

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ, КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

| График обучения | Аудиторных часов в день | Дней в месяц | Общая продолжительность программы, месяцев (дней, недель) |
|-----------------|-------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------|
| Форма обучения | | | |
| Очно-заочная | 4-6 | 4 | 2 месяца |

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п/п | Наименование разделов и тем | Трудоемкость в часах | | | | самостоятельная работа | Форма контроля |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------|-------|------------------------|----------------------|
| | | Аудиторные занятия и учебные работы в том числе: | | | | | |
| | | Всего | Лекции | Практические, лабораторные, семинарские занятия, тренинги и др. виды | Всего | | |
| 1. | Актуальные проблемы основного общего образования. Современные образовательные технологии в условиях требований ФГОС | 6,5 | 6 | 3 | 3 | 0,5 | Диагностический тест |

| | | | | | | | |
|--------------|-----------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------------------------------|
| 2. | Дидактическое мастерство педагога | 8,5 | 8 | 4 | 4 | 0,5 | Представление практического опыта |
| 3. | Искусство взаимодействия. | 13 | 12 | 6 | 6 | 1,0 | Мастер-класс |
| 4. | Лаборатория педагогического опыта | 11 | 10 | 4 | 6 | 1,0 | Тренинговая игра |
| ИТОГО | | 38 | 36 | 17 | 19 | 2 | Зачетная работа |

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального педагогического образования
центр повышения квалификации специалистов
«Информационно-методический центр» Московского района Санкт-Петербурга

196135, Санкт-Петербург, ул. Ленсовета, д.6.,
Телефон: 3710015, факс 3731845. e-mail: nmcmosk@spb.edu.ru

ПРИНЯТО
Совета учреждения ДППО
Протокол № 5
от 16 декабря 2013 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДППО ЦПКС ИМЦ
Московского района Санкт-Петербурга

И.Г. Луженкая

«16» 12 2013 г.

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ВАРИАТИВНОГО МОДУЛЯ 1:

«Актуальные проблемы основного общего образования и технологии обеспечения планируемых результатов образования»

АКТУАЛЬНОСТЬ Проблема эффективной реализации требований ФГОС основного общего образования связана с тем, насколько педагогические кадры будут вооружены современными образовательными технологиями достижения планируемых результатов образования.

Современная ситуация развития общества требует радикальных изменений содержания и методов обучения как в средней так и в высшей школе. Педагоги-теоретики считают приоритетным в процессе передачи знаний и развития умений формирование у учащегося способности самостоятельно и творчески мыслить, в то же время практика образования ориентирована на пассивное усвоение знаний. Разрыв между теорией и реальной системой обучения обусловлен неготовностью педагогов к реализации новых ценностей как в личностном плане (недостаток активности, мотивации), так и в плане разработки и внедрения интенсивных технологий, методов и средств обучения и развития.

Современная система образования должна не просто развивать интеллект обучаемых, повышать его возможности – она должна практически его ориентировать, обучать процессу самостоятельного обучения и развития, расширять инновационный и креативный потенциал. Решить эти проблемы можно только разумно сочетая традиционные и интенсивные технологии обучения, технологии интерактивного обучения.

Интенсивное обучение имеет целый спектр методологических преимуществ, связанных прежде всего с его развивающим потенциалом. Эти преимущества основаны в первую очередь на активном, эмоционально окрашенном общении участников занятия друг с другом и преподавателем.

Эффективная работа преподавателя в режиме интенсивного обучения зависит от нескольких условий:

- соответствие возможностей преподавателя целям и задачам данной технологии (игра, тренинг, упражнение);
- наличие у преподавателя профессионального опыта участия в групповом взаимодействии (для этого он должен владеть как диалогом, так и мультилогом – структурированным диалогом);

В интерактивном обучении существенно по сравнению с традиционным меняется роль преподавателя. Его активность уступит место активности самих учащихся, а задача преподавателя как организатора игры – внешнее управление всем игровым процессом обучения и развития через организацию взаимодействия участников, создавая условия для эффективного решения конкретных задач и установления обратной связи.

В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических, человеческих ресурсов и их взаимодействия. На смену отдельным формам и методам активного обучения, делающим процесс обучения разорванным на части, приходят целостные образовательные технологии вообще и технологии обучения, в частности. Технологичность учебного процесса состоит в том, чтобы сделать учебный процесс полностью управляемым.

Идея непрерывного образования может быть реализована в современных условиях, если учителя общеобразовательной школы смогут эффективно решить задачи по передаче накопленного опыта молодому поколению: обучить методам работы с информацией, методам создания новых знаний, а самое важное — методам поддержания необходимого уровня знаний о развивающемся мире и опыта его исследования.

Технология — от греческих слов *techne* (искусство, ремесло, наука) и *logos* (понятие, учение). В словаре иностранных слов: «технология — совокупность знаний о способах и средствах проведения производственных процессов (металлов, химических...)».

Модуль направлен на то, чтобы педагоги умели с помощью технологии переводить интеллектуальную информацию на язык практических решений. Технология — это и способы деятельности, и то, как личность участвует в деятельности. «Любая же деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Современные технологии в образовании рассматриваются как средство, с помощью которого может быть реализована новая образовательная парадигма компетентностного подхода и инновационного образования.

Программа ориентирована на педагогов образовательных организаций, которые в условиях новых ФГОС предполагают обеспечивать развивающий характер обучения.

МЕСТО МОДУЛЯ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Модуль является одной из вариативных частей образовательной программы «Управление качеством образования в условиях внедрения федеральных государственных образовательных стандартов». Освоение данного модуля направлено на углубление знаний в области педагогической деятельности и способствует подготовке педагогов к решению типовых и нетиповых профессиональных задач.

ЦЕЛЬ: Вооружение слушателей специальной системой профессионально-педагогических средств достижения планируемых результатов обучения для организации эффективного учебно-воспитательного процесса, обеспечивающего поступательное развитие познавательной и личностной сфер учащихся основной школы с использованием современных педагогических технологий.

ЗАДАЧИ:

сформировать представление:

- о современных образовательных технологиях;
- об особенностях использования современных образовательных технологий в образовательной практике;

сформировать умения:

- *выбирать* современные образовательные технологии в зависимости от целей педагогического процесса и уровня подготовки обучающихся;

- *проектировать, прогнозировать и оценивать педагогические воздействия* в соответствии с используемой технологией;

- *анализировать и обосновывать свои суждения* о целесообразности применения современных образовательных технологий, используя знания о процессе развития личности ребенка;

- *осмысливать свои собственные действия* при организации воспитательно-образовательного процесса.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- понятие «технология», отличие педагогической технологии от методики преподавания и воспитания,

- классификации педагогических технологий,

- основные требования, предъявляемые к педагогическим технологиям.

- сущность и цели использования общепедагогических, частно-методических (предметных) и локальных (модульных) технологий,

- сущность и цели использования технологий по научной концепции усвоения опыта.

- сущность и цели использования технологий по ориентации на личностные структуры.

- цели и задачи технологии по характеру модернизации традиционной системы обучения.

- цели и задачи технологии по доминированию целей и решаемых задач.

- цели и задачи технологии по применяемой форме организации обучения и воспитания,

- цели и задачи технологии по доминирующим методам обучения и воспитания,

- цели и задачи репродуктивной технологии.

- цели и задачи технологии развивающего обучения и дидактические принципы развивающего обучения.

- цели и задачи личностно-ориентированных технологий.

- цели и задачи ИКТ.

Уметь:

- определять цели и задачи технологии;

- выбирать технологию в зависимости от целей и задач, решаемых в педагогическом процессе и уровня обученности, воспитанности школьников;

- анализировать различные педагогические технологии.

Владеть:

- методами и методиками изучения уровня обученности и воспитанности

- обучающихся в группах и коллективах в целях использования результатов изучения в учебной и воспитательной работе;

- методами и методиками проектирования и организации совместной деятельности педагогов и обучающихся

- методикой использования педагогических технологий в образовательной практике.

ПРИНЦИП, ЛОГИКА ПОСТРОЕНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА Учебный материал представлен в изложении основных вопросов тем, в проблемном их рассмотрении в соответствии с требованиями, предъявляемыми аттестационной комиссией к педагогическому работнику. Результатом обучения становится создание презентации или методической системы, имеющей практическую направленность.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ В процессе освоения программы используются помимо традиционных формы занятий таких как: лекции, семинарские занятия, широко используются активных форм освоения учебного материала такие как: организация дискуссий, тренинги, игры, подготовка эссе и др. На лекциях излагаются теоретические проблемы использования современных образовательных технологий, раскрываются закономерности, принципы применения технологий в педагогической практике и методике преподавания учебных предметов. Семинарские занятия призваны расширить представления и упрочить знания по применению изучаемых технологий путем приобретения навыков создания презентаций и мастер-классов и их дальнейшей реализации в практической деятельности учителя. Активные формы занятий должны обеспечить формирования компетенции педагогов в области практического применения интерактивных технологий обучения, сформировать собственное видения использования технологий в различных ситуациях и представление результата работы профессиональному сообществу для экспертизы.

Для эффективной реализации курса необходимо предусмотреть: работу обучающихся в группах с численным составом 10-16 человек; наличие кабинета оборудованного в соответствии с требованиями для проведения тренинговых занятий.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Наименование дисциплины | Всего | В том числе | | Форма контроля |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| | | | Лекции | Практические, лабораторные, семинарские занятия, тренинги и др. виды | |
| 1. | Актуальные проблемы основного общего образования. Современные образовательные технологии в условиях требований ФГОС | 6 | 3 | 3 | диагностический тест |
| 1.1 | Интерактивные технологии как обучающие и развивающие личность интенсивные технологии, которые построены на целенаправленной и специально организованной групповой и межгрупповой деятельности и «обратной связи» между всеми её участниками. Активное и интерактивное обучение. | 3 | 2 | 1 | |
| 1.2. | Варианты деятельностного опыта использования интерактивных технологий, взаимодействие с областью осваиваемых знаний. | 2 | 1 | 1 | |
| 1.3. | Диагностический тест. Практическое занятие | 1 | | 1 | диагностический тест |
| 2. | Дидактическое мастерство педагога | 8 | 4 | 4 | представление практического опыта применения интерактивных технологий обучения |
| 2.1 | Технология проблемного обучения. | 2 | 1 | 1 | |

| | | | | | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------------|
| 2.2 | Технология разработки учебного проекта. | 2 | 1 | 1 | |
| 2.3 | Технология сопровождения исследовательской деятельности школьников. | 1 | 1 | | |
| 2.4 | Интенсивные педагогические технологии. Виды интенсивных педагогических технологий: Мозговой штурм | 1 | | 1 | |
| 2.5 | Активная учебная лекция | 1 | 1 | | |
| 2.6. | Зачетное занятие. Мозговой штурм | 1 | | 1 | дискуссия |
| 3. | Искусство взаимодействия. | 12 | 6 | 6 | Разработка кейса |
| 3.1 | Виды интенсивных педагогических технологий: «Жужжащие группы» («дискуссионные группы» или «группы решения») | 2 | 1 | 1 | |
| 3.2 | Виды интенсивных педагогических технологий: «Папка» с входящими документами (разбор деловой корреспонденции) | 2 | 1 | 1 | |
| 3.3 | Виды интенсивных педагогических технологий: Информационный лабиринт (баскетметод) | 2 | 1 | 1 | |
| 3.4 | Метод проигрывания ролей (инсценировки) | 2 | 1 | 1 | |
| 3.5 | Игровое проектирование (ИП) | 1 | 1 | | |
| 3.6 | Метод групповой дискуссии (МГД) | 2 | 1 | 1 | |
| 3.7 | Зачетное занятие: Мастер-класс | 1 | | 1 | Мастер-класс |
| 4. | Лаборатория педагогического опыта | 10 | 4 | 6 | |
| 4.1 | Технологии активного обучения <ul style="list-style-type: none"> • Метод «круглого стола» • Балинтовская сессия • Мастер - класс • Творческая | 2 | 1 | 1 | |
| 4.2 | Методы творческого самовыражения | 2 | 1 | 1 | |
| 4.3 | Технологии анализа ситуаций | 2 | 1 | 1 | |
| 4.4 | Метод ситуационного обучения (кейс-стади метод) | 2 | 1 | 1 | |
| 4.5 | Игровые технологии. Виды игровых технологий | 2 | 1 | 1 | Тренинговая игра |
| | ИТОГО | 36 | 17 | 19 | Зачетная работа |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ВАРИАТИВНОГО МОДУЛЯ 1: «Актуальные проблемы основного общего образования и технологии обеспе- чения планируемых результатов образования»

ТЕМА 1. Актуальные проблемы основного общего образования. Современные образовательные технологии в условиях требований ФГОС

Федеральный государственный стандарт и современные образовательные технологии. информатизация образовательного пространства. Индивидуализация учебного процесса. Активные формы обучения.

Место интерактивных технологий в системе педагогического мастерства учителя.

Интерактивные технологии как обучающие и развивающие личность интенсивные технологии, которые построены на целенаправленной и специально организованной групповой и межгрупповой деятельности и «обратной связи» между всеми её участниками. Активное и интерактивное обучение. Варианты деятельностного опыта использования интерактивных технологий, взаимодействие с областью осваиваемых знаний. Игра, тренинг, анализ ситуаций как самостоятельный поиск информации разнообразными игротехническими и креативными средствами.

ТЕМА 2. Дидактическое мастерство педагога

Технология проблемного обучения. Технология разработки учебного проекта. Технология сопровождения исследовательской деятельности школьников.

Виды интенсивных педагогических технологий:

Метод проектов

Это создание или совершенствование проектов. Обычно участники разбиваются на группы, каждая из которых занимается разработкой своего собственного проекта.

Цели работы над проектом:

- научить самостоятельному достижению намеченной цели;
- научить предвидеть мини-проблемы, которые предстоит при этом решить;
- сформировать умение работать с информацией, находить источники, из которых ее можно почерпнуть;
- сформировать умения проводить исследования, передавать и презентовать полученные знания и опыт;
- сформировать навыки совместной работы и делового общения в группе.

Этапы работы над проектом:

- 1) Предпроект_(обмен знаниями по теме, обсуждение идей, формулирование темы);
- 2) Этап планирования работы над проектом_(получение общего представления о будущем направлении исследовательской работы);
- 3) Аналитический этап (самостоятельное получение знаний, поиск и сбор информации);
- 4) Этап обобщения (систематизация и структурирование информации);
- 5) Презентация полученных результатов (осмысление данных и презентация результатов)

Критерии оценки проектной деятельности:

- 1) Осознанность в определении проблемы, выборе темы проекта, практической направленности, значимости выполняемой работы.
- 2) Аргументированность предлагаемых решений, подходов и выводов.
- 3) Выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность.
- 4) Уровень творчества, оригинальность материального воплощения и представления проекта.
- 5) Качество оформления.

- 6) Качество доклада: полнота представления работы, аргументированность и убежденность.
- 7) Объем и глубина знаний по теме, эрудиция.
- 8) Ответы на вопросы: полнота, аргументированность.
- 9) Деловые и волевые качества: ответственное отношение, доброжелательность, контактность.

Игровое проектирование (ИП) Это вариант метода проектов. Игровое проектирование может включать проекты разного типа:

- Исследовательский проект;
- Поисковый проект;
- Творческий (креативный) проект;
- Прогностический проект;
- Аналитический проект.

Мозговой штурм

Специально организованная дискуссия для творческого решения проблем.

Обеспечивается и облегчается рядом особых приемов (запрет на критику, поощрение любых инициатив и др.).

Данный метод психологической активизации коллективной творческой деятельности был разработан американским предпринимателем, изобретателем и психологом А. Осборном в 1953 году для получения новых идей. Сущность метода – повышение организованности и рационализация творческого процесса. Метод разрушает имеющиеся стереотипы и формирует новые шаблоны. Специально организованная дискуссия позволяет выслушать все мнения практически одновременно, это позволяет взглянуть на проблему с разных сторон.

Обычно метод включает два этапа:

- 1) Коллективная дискуссия, в рамках которой генерируются идеи при равноправии всех участников.
- 2) Аналитика и критика высказанных предложений, их оценка и выбор альтернативных вариантов.

Разновидности мозгового штурма:

- Обратный мозговой штурм (сначала выявляются недостатки, потом – максимальное количество идей по их устранению);
- Теневой мозговой штурм (две подгруппы: генераторы – генерируют идеи и теневая группа – наблюдает и записывает свои идеи на основе услышанного);
- Индивидуальный мозговой штурм (проводится одним специалистом);
- Челночный мозговой штурм (участвуют две группы: группа генераторов идей и группа критиков. Работают над проблемой в разных помещениях по очереди);
- Метод «365» (письменный мозговой штурм с фиксированным числом участников – 6 человек – каждый из которых выдвигает по 3 идеи, которые поступают к другим участникам, дополняющих их новыми тремя идеями – и так пять раз);
- Мозговой штурм на доске (в помещении на доске, где записана идея, участники имеют возможность размещать листки с записями творческих идей в течение дня);
- Брейнрайтинг (участники выдвигают свои предложения не вслух, а в письменной форме и обмениваются ими друг с другом, дополняя полученные идеи).

Активная учебная лекция

Лекция (урок) и сегодня наиболее распространенный формат обучения, который в традиционном варианте предполагает непосредственный контакт педагога с аудиторией, но при этом одностороннее изложение больших объемов информационного материала. Отсутствие на лекции вовлечен-

ности и активности слушателей ограничивает их потенциал и снижает мотивацию к обучению. Активная лекция отличается тем, что преподаватель активизирует процесс обучения следующими приемами:

- постановка вопросов;
- анализ кейсов;
- организация учебной дискуссии;
- использование презентаций и других иллюстративных средств: аудио- и видеоматериалов, фрагментов кинофильмов;
- обучение на расстоянии (дистанционное обучение).

ТЕМА 3. Искусство взаимодействия.

Виды интенсивных педагогических технологий:

«Жужжащие группы» («дискуссионные группы» или «группы решения»)

Специфика этой технологии обучения и развития заключается в том, что группу не просто делят на подгруппы, а предлагают каждой из них работать в отдельном помещении, чтобы участники могли без помех обсудить ситуацию, при необходимости найти решения, которое впоследствии должны публично представить.

Цель технологии - подтолкнуть участников к высказыванию своих мнений и к активному участию в дискуссии.

«Папка» с входящими документами (разбор деловой корреспонденции)

Это разновидность метода кейсов, которая наглядно – «на подносе» (иногда говорят «в корзине») воссоздает работу организации (офиса) с документами и бумагами, относящимися к повседневной деятельности менеджера, секретарей и других специалистов организации. Обучаемые получают от преподавателя папки с одинаковым набором документов, относящихся к деятельности организации, и решают на их основе поставленную задачу.

Цель - научиться разбираться в многообразии способов действий с документами.

Обучающие задачи:

- Практиковаться в быстром чтении и понимании деловой документации;
- Эффективно анализировать документацию;
- Распределять документы по параметрам (срочность, важность и другим).
- Классифицировать работу с документами (написать памятку, сделать звонок, нанести личный визит).

Преимущества технологии: Обеспечивает наибольшее приближение к реальным условиям. Для эффективности технологии необходим грамотный подбор документов.

«Информационный лабиринт» (баскетметод)

Очень подробное групповое занятие, требующее от преподавателя серьезной предварительной подготовки. Участники должны изучить определенную ситуацию и в различных пунктах выбрать одно из множества альтернативных действий – пройти своеобразный лабиринт.

Методика: учащимся раздаются листы, на которых представлены различные ситуации и вопросы, касающиеся изучаемой темы. Задача учащегося – принять верное решение согласно фактам данной конкретной ситуации, причем решение выбирается из нескольких вариантов. Каждый ответ ведет учащегося к следующей ситуации и так далее, пока не будет достигнут конечный результат.

Цель технологии – научиться выбирать верные решения, учась на своих ошибках. Важно пройти через лабиринт к окончательному решению, сделав наименьшее количество шагов.

После выполнения задания преподаватель вместе со всеми обсуждает причины выбора верных и неверных решений.

Метод проигрывания ролей (инсценировки)

Цель - воссоздать перед аудиторией правдивую ситуацию и затем дать учащимся возможность оценить поступки и поведение исполнителей. При разыгрывании ситуации по ролям участники исполняют роль так, как сами считают нужным, самостоятельно определяя свою стратегию поведения. Такую игру называют еще спонтанной или импровизационной, поскольку ведется она без предварительной подготовки. Обычно на таких занятиях учащиеся или играют самих себя, демонстрируя свой стиль, ценности и эмоциональную культуру, либо подражают кому-либо из тех, кого хорошо знают.

Основная задача – проявить творческие способности к решению неожиданно встающих актуальных проблем, к импровизации в поведении.

ТЕМА 4. Лаборатория педагогического опыта

Метод групповой дискуссии (МГД) (от лат. *diskussio* – рассмотрение, разбор, исследование). Один из основных активных методов обучения. Это специально запрограммированное свободное обсуждение теоретических вопросов учебной программы в соответствии с определенными правилами.

Основная цель – решение проблемы. Средство – выдвижение гипотез и проверка их в споре;

Результат – вывод, который удовлетворит всех или большинство участников. Дискуссия – это не подведение итогов с выставлением оценок, это процесс обучения, когда учащиеся находятся на пути к усвоению.

Культура общения в дискуссии:

Свободный обмен мнениями:

- каждый участник имеет право вносить свои мнения в общее решение;
- каждый имеет право на ошибку, при этом на первых этапах вводится запрет на критику, поскольку главное – генерировать как можно больше вариантов.

Уважение к мнению каждого участника:

- каждое высказанное мнение не должно остаться без внимания, оно должно быть услышано и использовано в ходе обсуждения;
- важно слышать и понять точку зрения другого и хотя бы на время проиграть вытекающие из нее последствия.

Терпимость к критике:

- важно воспринимать критику как средство выработки более точных вариантов решения;
- важно поощрять критику своей точки зрения в качестве проверки её на истинность;
- важно разделять критику по существу темы, но не критику личности.

Особое значение имеет рефлексивное осмысление каждым участником дискуссии проделанной работы. Важно, чтобы в конце учащиеся имели возможность как бы со стороны посмотреть на процесс совместной деятельности и на свою личную роль в нем. Для этого можно ответить на вопросы:

- В какой мере участники дискуссии осознали важность обсуждаемой проблемы?
- Выдвигались ли альтернативные идеи?
- Был ли обеспечен свободный обмен мнениями?
- Слышали ли мы точку зрения друг друга?
- Принимали ли во внимание точки зрения оппонентов?
- Была ли терпимость к критике?
- Поощрялось ли в группе сотрудничество?

Обсуждение данных вопросов помогает каждому участнику выявить свою способность к совместной работе и проанализировать её.

Эффективность метода измеряется тем, насколько удалось активизировать мышление учащегося, в какой мере это повысило качество усвоения и вызвало интерес к изучаемым вопросам, желание ещё глубже вникнуть в них в процессе дальнейшей самостоятельной работы.

Другие технологии активного обучения:

- **Метод «круглого стола»** – специально организованная дискуссия для рассмотрения проблемы в разных аспектах, с разных сторон.

- **Балинтовская сессия** – метод коллективного принятия решения на основе воссоздания более широкой картины проблемы.

- **Мастер-класс** – яркая, детальная и законченная демонстрация мастерства в каком либо виде профессиональной деятельности.

- **Творческая мастерская** – средство формирования новых компетентностей в специально организованном развивающем пространстве.

Методы творческого самовыражения:

Метод экспрессии – самовыражение посредством творчества.

Приемы метода:

- Ваяние скульптуры (изобразить в живой скульптуре чувства или эмоции)
- Коллаж на тему «Кто я?», «Какой я?»
- Лепка и рисование в паре:
- Создание групповых фресок (например, всеобщего группового образа)
- Групповое рисование (рисование чего-либо важного по очереди, создавая общий рисунок).

Педагог не допускает оценки и критику созданных образов. Он поощряет участников, устанавливая безоценочную доверительную атмосферу и помогая участникам понять смысл их образов для самих себя.

Метод чтения вслух – совместное прочтение литературного произведения, центральная тема которого – испытание героя. Задача учителя при работе с данным методом – так ставить проблему перед детьми, чтобы подросток «примерил» её на себя, на свои возможности и свое мировоззрение.

Метод интроспективного анализа – техника самоисследования и самоосмысления, помогающая подростку осмыслить свои проявления в жизни не как следствие внешних обстоятельств, а как следствие собственного «Я». Приемы метода:

- Задания на развитие самоуважения и положительного отношения к себе: сочинения «Мои успехи», «Что я теперь делаю лучше, чем раньше?».
- Работа над согласованием «Я-реального» и «Я-идеального». Темы сочинений: «Каким бы я хотел себя видеть?», «Что мешает мне быть таким, как я хочу?»).

Метод развития творческого самочувствия

Включает в себя психотехнические игры и упражнения по развитию навыков произвольного поведения, саморегуляции, чувства партнера, наблюдательности и др. («Биография спички», «Толчки меня», «Ребенок и взрослый»).

Технологии анализа ситуаций

Технология и её разновидности разработаны в 1930-е гг. в Гарвардской школе бизнеса. Известность в России получила лишь в конце прошлого века. Может использоваться и самостоятельно, и как часть традиционных методов обучения или деловых игр и тренингов.

Цели технологии анализа ситуаций:

- Развитие навыков анализа и критического мышления;
- Соединение теории и практики;
- Представление примеров принимаемых решений и их последствий;

- Демонстрация различных позиций и точек зрения;
- Формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности.

Помимо этих целей при применении данной технологии формируются следующие метакомпетентности:

- Коммуникативные навыки;
- Презентационные умения;
- Уверенность в себе и в своих силах;
- Навыки рационального поведения в условиях неполной информации;
- Интерактивные умения;
- Адекватная самооценка и самокоррекция индивидуального стиля общения и поведения;
- Навыки сотрудничества и партнерства;
- Повышение мотивации к обучению.

Метод анализа конкретной ситуации — педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использовании реальной ситуации, в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблемы

• **Ситуация** - это соответствующая реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и надежд персонажей, характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения

• **Кейс** - это учебный материал, в котором словесно в письменной форме или техническими средствами обучения (через Видео или DVD) представлена ситуация, содержащая личные, социальные, экономические или политические проблемы

Виды ситуаций:

- Конкретная (реальное событие);
- Базовая (обобщенное описание совокупности конкретных ситуаций);
- Стандартная (типичная, часто повторяющаяся, имеет одни и те же обстоятельства и причины);
- Критическая (нетишечная, неожиданная);
- Экстремальная («чрезвычайное происшествие») уникальная, не имеет аналогов в прошлом);
- Ситуация-иллюстрация (пример из практики);
- Ситуация-оценка;
- Ситуация-упражнение.

Традиционный анализ конкретных ситуаций (АКС) - это глубокое и детальное исследование реальной или имитированной ситуации.

Метод ситуационных упражнений (СУ). Цель – усвоение знаний и приобретение навыков и умений в деятельности, приближенной к реальной практике).

Метод ситуационных задач (СЗ). Цель - решить какую-либо ситуацию (выполнить расчеты) и предоставить результат в виде количественных показателей (графиков, формул).

Метод ситуационного обучения (кейс-стади метод)

Для России кейс технологии – сравнительно новое явление. Распространение они стали получать лишь в 90-ые годы 20-го века на базе нескольких московских вузов. В 2007-м был проведен первый чемпионат России по решению бизнес кейсов. В 2009-м году популярность чемпионата выросла настолько, что в нем приняли участие 3500 студентов из 15 городов России. Спонсорами турнира выступили сразу 30 международных компаний. В это же время некоторые зарубежные фирмы, имеющие филиалы и представительства в нашей стране, стали использовать кейс тестирование при приеме на работу.

В целях интеграции бизнес кейсов в российскую систему образования создана ассоциация бизнес-клубов РФ. Ее учредители обратились в правительство с открытым письмом, в котором говорится о необходимости распространения культуры бизнес кейсов в российских высших учебных заведениях не только для повышения качества образования, но и для развития национальной экономики в целом.

Цель метода – совместными усилиями группы проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел и выработать практическое решение.

Основные положения метода:

- Метод предназначен для обучения дисциплинам, истина в которых плюралистична, то есть, нет однозначного ответа на поставленный вопрос.

- Акцент в обучении переносится с овладения готовыми знаниями на его выработку, на со-творчество обучаемого и преподавателя.

- Результатами применения помимо знаний являются навыки профессиональной деятельности, развитие системы ценностей и жизненных установок.

Модификации кейс-технологий:

- **Case Study Method (Нахождение проблемы).** Обучаемые подавляющее время, предназначенное для работы с кейсом, анализируют ситуацию с помощью предоставленной информации. Акцент ставится на поиске и понимании сути проблемы, лишь затем рассматривается решение. (Например: Для предприятия описывается историческое развитие, правовая форма, место расположения, конкуренты, доля рынка, структура персонала и т. д.)

- **Case Method . Метод анализа кейсов. (Поиск решения).** В этом варианте основной задачей является решение проблемы. Обучаемые получают всю необходимую информацию для анализа ситуации, поэтому кейсы состояются обычно очень объемными. С помощью представленных данных нужно решить поставленную задачу. (Например: Какое место должно быть выбрано для новой частной школы, на окраине или в центре города?)

- **Incident Method. Метод инцидента.** (Поиск информации). Данная модификация предполагает процесс поиска информации, так как заведомо содержит информационный дефицит в описании ситуации. Учащимся для анализа ситуации приходится самим добывать недостающую информацию. Для поиска информации преподаватель должен предоставить в распоряжение учащихся определенное время или быть готовым дать эту информацию в ответах на заданные ему вопросы. (Например: Случилось...).

- **In-Basket-Exercise-Method (Почтовая корзина). Разбор деловой корреспонденции.** Суть этого метода - решение задач под давлением времени (разбор деловой корреспонденции и принятие управленческих решений). (Например: Вы должны с сегодняшнего дня занять рабочее место коллеги, который находится в отпуске. Во входящей почте находится несколько писем, которые требуют решения, а информации недостаточно).

- **Stated Problem Method (Оценка решения).** В этом варианте кроме описания ситуации (предоставляется в распоряжение вся существенная информация) приводятся принятые решения, которые также анализируются и подвергаются критической оценке. Часто учащимся предлагается разработать собственное решение, тем самым повышается их мотивация при сравнении с альтернативными вариантами решения. (Например: Как можно создать творческую атмосферу на предприятии (в учреждении)? Различные эксперты высказывают мнения о возможной стратегии).

Процедура проведения работы с кейсом:

I ступень – введение в проблему:

Краткое описание ситуации:

Изложение сути проблемы в одном предложении:

II степень – сбор информации:

Описание всех существенных лиц;
Сопоставление важных аспектов проблемы;
Поиск и оценивание информации;

III степень – рассмотрение альтернатив:

Разработка различных решений;
Изучение альтернативных вариантов;

IV степень – принятие решения:

Оценка вариантов решения проблемы;
Выбор оптимального решения;

V степень - презентация решения:

Представление решения;
Аргументация выбора;

VI степень – сравнительный анализ:

Анализ стратегий поиска решений;
Сравнение с фактически принятым решением;
Разработка плана мероприятий по реализации решения;

Игровые интерактивные технологии. Виды игровых интерактивных технологий.

Групповой психологический тренинг – это метод преднамеренных изменений человека, направленный на его личностное и профессиональное развитие через приобретение, анализ и переоценку им собственного жизненного опыта в процессе группового взаимодействия.

Только активная позиция дает возможность для внутреннего изменения, поскольку человек усваивает 10 % из того, что слышит, 30 % из того, что видит и 90 % из того, что делает сам.

Основные методические приемы тренинга:

- Активные методы обучения;
- Групповая дискуссия (спонтанно возникающая, заданная тренером, тематическая, проблемная, завершающая игру и другие);
- Игра (ролевая, ситуационная и другие);
- Медитация;
- Психогимнастика;
- Музыкальная терапия;
- Арттерапевтические техники.

Виды тренинговых технологий:

Коммуникативный тренинг;

- Тренинг сенситивности;
- Тренинг партнерских отношений;
- Тренинг лидерства;
- Тренинг командообразования;
- Тренинг личностного роста;
- Эстрим-тренинги на природе;
- Видеотренинг.

Ролевые игры. Ролевые игры, как и все интерактивные технологии, основаны на обучающем эффекте совместных действий. Это опыт расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять роль кого-либо из участников, а затем выработать способ, позволяющий привести ситуацию к эффективному завершению.

Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Ролевой метод - это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников, а затем выбрать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению.

Инвертирующая игра – это вариант ролевой игры, помогающий достичь глубокой оценки проблем и преимуществ других людей. В процессе игры преподаватель предлагает участникам остановиться и «походить в чужих ботинках», то есть поменяться ролями и представить эту же ситуацию с другой позиции.

Имитационные игры (ИИ)

Игры-симуляции (или игры – «катастрофы») - это интерактивные интеллектуальные имитации, в которых в результате игрового взаимодействия принимаются разнообразные решения.

Специфика игр - они кратковременные, проводятся в жестком регламенте, в условиях неопределенности, экстремальности и в отсутствии полной информации. Обучают деловому общению, умению вести переговоры, выражать свои мысли, осуществлять сотрудничество.

Особенности имитационных игр-катастроф

- В них не моделируется труд конкретных работников, не даются подробные инструкции;
- Они предполагают моделирование лишь модели среды, причем обычно незнакомой (пустыня, луна, северный полюс, тундра);
- Общая цель игрового коллектива может быть не задана изначально;
- Решения принимаются коллективно, но в условиях неопределенной информации;
- Главная цель игры - самостоятельное осознание участниками смысла коллективной деятельности, поиска компромисса и сотрудничества.
- В них отсутствуют альтернативы, участники строго соблюдают нормы и правила, не создают творчески.

Деловые игры. Деловая игра – это модель взаимодействия людей в процессе достижения целей экономического или политического характера.

Это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации (соединяет АКС, игровое проектирование и ситуационно-ролевые игры).

Специфика:

- Моделирование процессов труда руководителей и специалистов;
- Наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- Коллективная выработка решений участниками игры;
- Различие ролевых целей при выработке решений;
- Наличие управляемого эмоционального напряжения;
- Система индивидуального или группового оценивания деятельности участников.

Виды деловых игр:

- **Производственные** – ставят целями принятие решений по проблемам производства, разработку стратегий выживания в условиях конкуренции;
- **Исследовательские** – связаны с разработкой новых концепций, исследованием проблем, прогнозированием последствий.
- **Квалификационные, или аттестационные** – проводятся для выявления уровня компетентности, квалификации специалистов, продвижения, оценки и аттестации кадров, управления компетентностью персонала.
- **Дидактические (учебные)** – развивают репродуктивное, аналитическое и творческое мышление, адаптационные свойства и способности, метакомпетентности.

Технологии обратной связи на игровых занятиях.

Любая речевая коммуникация как процесс и как деятельность предполагает обратную связь и её эффективность зависит от того, насколько партнер, который слушает информацию, понимает партнера, который говорит.

Обратная связь – это предоставление индивиду информации о том, как его воспринимают партнеры по общению. Это действенный способ помощи участнику в самопознании и в саморазвитии. Для того, чтобы обратная связь была конструктивной, необходимо соблюдение следующих условий:

- Описательный характер (не должна оценивать);
- Неотсроченность (чтобы не исказиться фактором времени)
- Специфичность (подчеркиваются некие особенности, а не все в целом)
- Релевантность (должна учитывать потребности личности слушающего)
- Позитивная направленность (должна быть положительной и направленной на те поступки или характеристики личности, которые реально могут быть изменены).

Варианты обратной связи:

- **Послеигровая дискуссия** – обсуждение итогов и результатов игры.
- **Рефлексия** - осуществление участниками публичного размышления по поводу совместной работы, её эффективности и продуктивности («Я чувствую..», «Я ощущаю...»).
- **Дебрифинг** (процесс обратный инструктажу) – извлечение информации из анализа игрового занятия, подчеркивание связей первоначальных целей с окончательным результатом.

ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. Амонашвили Ш. А. Размышления о гуманной педагогике. — М.: Изд. Дом Амонашвили, 1995 г. 496 с.
2. Гуманистические воспитательные системы вчера и сегодня/Под общ. ред. Н. Я. Селивановой. — М.: Пед. об-во России, 1998 г.—336 с.
3. Горшкова В. В. Гуманитарная природа образовательных технологий в межсубъектной педагогической реальности. — Вл-к, 1999 г.— стр. 83—85.
4. Караковский В. А., Повикова Л. И., Селиванова Н. Я. Воспитание? Воспитание... Воспитание! — М.: Новая школа, 1996 г. — 160 с.
5. Кузьмина Н. В. Методы исследования педагогической деятельности. Л.: ЛГУ, 1970 г.
6. Кларин М. В. Технология обучения: идеал и реальность. — Рига, «Эксперимент», 1999 г.—180 с.
7. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике. — Рига, «Эксперимент», 1998 г.—180 с.
8. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. — М., 1998 г.
9. Макаренко А. С. Пед. соч.: в 8-ми тт. Т. 4 — М.: 1983 г.
10. Поляков С. Д. О новом воспитании. Очерки коммунарской методики. — М.: Знание, 1990 г.— 80 с.
11. Подласый И. П. Педагогика. — М.: Просвещ., 1996 г. — 432 с.
12. Практическая психология для преподавателей/Под общ. ред. акад. М. К. Тутушкиной, 1997 г. — 328 с.
13. Пидкасистый П. И., Пиртнов М. Я. Искусство преподавания. — М.: Изд-во «Рос. пед. агентство», 1998 г. — 184 с.
14. Пуйман С. А. Педагогика. — Минск, 1999 г. — стр. 128
15. Педагогические технологии: Учебное пособие / Авт.-сост. Т.П. Сальникова. — М.: ПЦ Сфера, 2010. — 128 с..
16. Скок Г. Б. Как проанализировать собственную педагогическую

деятельность. — М., 1998 г.

17. Клинико-педагогические основы обучения и воспитания детей с нарушением зрения: Л. В. Фомичева — Москва, КАРО. 2007 г.- 256 с.