Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС

Хрестоматия

Педагогический кампус Pedcampus

УДК 37.01+37.02

Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС (для слушателей Pedcampus) / Консалтинговая группа «Финиум». – Москва, 2014.

Перед любой национальной образовательной системой при построении и развитии сети образовательных организаций всегда стоит вопрос: «Чему и как учить?». Если «чему учить?» сегодня почти разрешенная проблема (здесь имеется в виду реализация государственных образовательных стандартов), то «как учить?» – вопрос многогранный и разносторонний. Перед учителем очень часто встают вопросы: «Как обеспечить одновременно эффективность и увлекательность образовательного мероприятия?». Данная задача решается с помощью применения активных методов обучения.

Активные методы обучения (АМО) – это методы, характеризующиеся высоким уровнем активности обучающихся, их включенностью в учебный процесс, активизирующие и стимулирующие их познавательную и творческую деятельность при решении поставленных задач. Активное обучение предполагает использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

Авторская пунктуация и орфография сохранены. Ответственность за соблюдение авторских прав третьих лиц принадлежит авторам материалов.

УДК 37.01+37.02

© Коллектив авторов, 2014

© Консалтинговая группа «Финиум», 2014

Часть 4

Игровые методы обучения и воспитания

Содержание

Тема 4.1. Игровая деятельность как средство обучения и воспитания

Тема 4.2. Активные методы идентификации целей, ожидания, опасений

4.1. Игровая деятельность как средство обучения и воспитания

Педагогический процесс это совокупность урочных занятий внеклассной и внешкольной воспитательной работы, проводимых педагогическим и ученическим коллективом по одному плану. В обучении применяются в основном уроки-семинары, практические и лабораторные работы, на которых используются различные методы и средства.

Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Немаловажную роль здесь можно отвести дидактическим играм.

Игра-творчество, игра-труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживает и усиливает интерес детей к учебному предмету.

Широкое понимание термина «занимательность» идет еще от Н.И.Лобачевского, он считал, что занимательность-необходимое средство возбуждать и поддерживать внимание, без нее преподавание не бывает успешным. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроке, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формой их общения с присущими им элементами соревнования, неподдельного интереса.

Профессор С.А.Шмаков в своей работе «Игры учащихся - феномен культуры» (1994год) ставит перед педагогами задачу: создать игровую образовательную систему, программы игр по всем учебным предметам, по химии в том числе. Я пытаюсь решить ее, создав игровую систему для изучения химии в школе. Опыт показывает, как бы ни был хорошо подготовлен преподаватель, как бы он ни владел предметом, но все равно ученики предпочитают его объяснению хорошую игру, где они будут сами познавать мир, будут взаимообучаться. Они с удовольствием примут и усвоят информацию взрослого

наставника, но непременно как участника их игры, то есть действительным носителем информации, педагог должен научиться играть.

Игровая деятельность в процессе обучения

Игра наиболее доступный вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на обычном занятии. Но это не значит, что занятия должны проходить только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, самостоятельной работой. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Она учит самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. Таким образом, игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения.

Цель работы: раскрыть методику игровой деятельности в процессе обучения.

Задачи: определить назначение игровой деятельности в учебном процессе, методику организации игровой деятельности на уроке. Установить, как часто используются игры в организации учебного процесса и насколько это эффективно.

Вышеуказанные задачи определили круг методов педагогического исследования: беседа, анкетирование, наблюдение.

Игре приписывают самые разные разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ученика и найти ее место в системе образования и воспитания. Наиболее точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребенка, которые по

преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития. Главнейшим является значение игры для мотивационно – потребностной сферы ребенка. Согласно работам Д.Б.Эльконина проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план. Указание на мотивы является недостаточным, необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать воздействие.

Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду. Все эти воспитательные эффекты опираются на то влияние, которое оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учится находить и принимать решения. Развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях, учиться сознательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой. Учиться умению общаться, установлению контактов, получать удовольствия от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся. Игровые формы могут применяться и в основной, и в старшей школе, а так же использоваться при проведении нетрадиционных уроков. Несмотря на общее признание положительного влияния игр на развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся, они не нашли еще достаточно глубокого и основательного решения в методиках преподавания предметов. Большинство учителей, методистов игру, которая проводится в процессе обучения, называют дидактической.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни. Формировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Можно выделить четыре организационные формы игровой деятельности: индивидуальную, парную, одиночную, коллективную, массовую.* К индивидуальным формам можно отнести игру одного человека с самим собой или с различными предметами и знаками.

* Одиночная форма – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.

* Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования или соперничества.

* Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и ту же цель.

* Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

* Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют много людей

Технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил. Специфической и непосредственной целью игровой технологии является спонтанно направленное развитие личности играющего школьника. Это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных процессов в образовании. Заранее спроектированных на основе тех идей, которые признанны в мире в качестве высоко значимых ценностей личности и общества. Необходимо отметить, что учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельность на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя. Чтобы победить в игре – соревновании, надо много вспомнить, осмыслить за короткий промежуток времени. Другими словами, игра на уроке является комплексным носителем информации.

Педагогической аксиомой является положение, согласно которому к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности школьников может привести только представление им подлинной свободы в общении. Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений.

Психолого-педагогические задачи игросистемы

1.Изучение нового материала, формирование умений и навыков, обобщение и контроль знаний.

2.Раскрытие творческих возможностей учащихся.

3.Воспитание коллективизма и взаимовыручка в решении трудных проблем.

4.Взаимообучение. Многие игры предполагают совещательный процесс. В группе, где собраны сильные и слабые ученики, идет процесс взаимообогащения информацией и умениями.

5.Воспитание чувства сопереживания друг другу.

6.Формирование практических навыков.

Виды игр в системе.

По форме деятельности игры можно разделить на индивидуальные, парные, групповые, общеклассные.

По образовательным задачам на игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки, много игр обобщающего характера, повторения и контроля знаний

По типам: познавательные, ролевые, деловые, комплексные.

По форме проведения: игры – аукционы, защиты. Путешествие по станциям, пресс – конференции, игры – исследования.

В последнее время большая роль отводится электронно-тестовым и компьютерным играм в обучении. Тестирование становится повсеместной формой проверки знаний, и здесь применяют игровую форму. С 7 по 11 класс сложность игр нарастает.

Критерии игр.

1.Игра должна быть рассчитана на один урок.

2.Игра не должна быть сложной для понимания их правил.

3.Игра не должна морально устаревать.

4.Игра должна быть массовой, охватывающей всей учеников.

5.Оценки должны выставляться легко, ученики должны понимать, как получилась итоговая оценка.

6.Игра должна быть динамичной для поддержания интереса к ней.

Положительные эмоции, которые возникают у учащихся в процессе игр, способствуют предупреждению их перегрузки, обеспечивают формирование коммуникативных и интеллектуальных умений. Игра хорошее средство для воспитания у учащихся ответственности за порученное дело, умения работать коллективно и самостоятельно. Она способствует активизации познавательной деятельности, выявлению организаторских и других способностей.

Требования к проведению дидактических игр.

1.Соответствие темы игры теме и цели урока

2.Четкость и определенность цели и направленности игры.

3.Значимость игрового результата для участников и организаторов игры.

4.Соответствие содержания игры характеру решаемой задачи.

5.Посильность используемых в игре игровых действий по их видам, характеру сложности. 6.Понятность и доступность замысла участника игры, простота игрового сюжета.

7.Стимулирующий характер игры.

8.Точность и однозначность игровых правил и ограничений.

9.Объективные критерии оценки успешности игровой деятельности школьников.

10.Адекватные способы контроля и оценки хода и результата игры.

11.Благоприятный психологический климат отношений

12.Простор для личной активности и творчества.

13.Обязательный элемент соревновательности между участниками игры.

Уроки упражнения проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Игры путешествия. Их можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

Сюжетная (ролевая) игра. Отличается от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. Хотя традиционными методами обучения и преподавания – такими как лекция, дискуссии и письменная работа – можно успешно помогать учащимся приобретать знание фактического материала и важнейших теоретических положений, в рамках которых сможет вместиться будущий опыт, эти методы являются несовершенными, по меньшей мере, в двух отношениях. Ролевая игра представляет собой один из тех уникальных приемов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределенностью и жизненными непростыми ситуациями. Второй областью, в которой традиционные методы нуждаются в дополнении, является сфера передаваемых навыков межличностного общения и коммуникации. Неважно, как

много читает и наблюдает ученик, развить эти навыки полностью можно только путем применения их в реальных межличностных контактах. Взаимодействие вербального и невербального поведения слишком сложно, чтобы быть сведенным к нескольким простым правилам. Интерпретация ответных сигналов, полученных от других людей, и реакции на эти сигналы содержат в себе ключ к эффективной межличностной коммуникации.

Преимущества ролевой игры (по Чеслеру и Фоксу)

1.Помогает ученику выразить скрытые чувства.

2.Пмогает ученику проникнуться чувствами окружающих и понять их мотивацию.

3.Дает возможность поупражняться в различных типах поведения.

4.Высвечивает общие социальные проблемы и динамику группового взаимодействия, формального и неформального.

5.Позволяет живо и непосредственно представить академический описательный материал.

6.Является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие.

7.Обеспечивает обратную связь, как ученику, так и наставнику.

8.Группа может контролировать содержание и темп.

9.Устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями.

10.Изменяет установки.

11.Учит контролировать чувства и эмоции.

Игра – соревнование может включать в себя все вышеуказанные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

Игра – активнейшая форма человеческой деятельности. Редко встретишь ребенка (да и взрослого), не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме ученик – учитель – ученик, она позволяет ученикам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а учитель выполняет роль катализатора: его умения и знания помогают ученику развиваться быстрее. Уроки по игровой методике существенно повышают интерес учащихся к предмету, позволяют им лучше запомнить формулировки, определения, раскрепощают ученик, его мышление.

Этапы игры включают:

1.Предварительную подготовку: класс разбивается на команды, примерно равные по способностям, даются домашние задания командам.

2.Игру.

3.Заключение по уроку: выводы о работе участников игры и выставление оценок.

Анализ наблюдений за игровой деятельностью и ее результатов позволил выявить, что использование игровых форм обучения не всегда является эффективным методом для укрепления или расширения знаний.

Для педагогов, которые применяют игры в учебной деятельности, разработаны следующие **рекомендации:**

1. При выборе игровых форм обучения нельзя спешить и действовать в одиночку,

2.. Никогда не надо принимать чужие игры на веру без надлежащей проверки.

3. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности игры, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.

4.Разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает, что игра останавливается на самом интересном месте и никакое восстановление не может вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами еще раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, еще раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре.

5.Нигде, никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и все должно быть построено на добровольном сотрудничестве.

6.Нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все признаки строгости и безотказной требовательности.

Урок – игра «Русское лото»

Условия игры: в игре участвуют пять команд. Каждая команда получает карточку, в которой указаны номера десяти вопросов. Учитель или ведущий игры достает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этот номер, получает право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочонок и ставит его на соответствующий номер в карточке. Если команда не смогла правильно ответить на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответа получает другая команда, которая получает за правильный ответ жетон. За этот жетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из мешка, но остался у ведущего. Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номера карточки. Эту игру можно проводить на уроках обобщающего повторения или по всему курсу.

Урок – игра «Аукцион».

На торги выносятся задания по какой-либо теме, причем учитель заранее договаривается с ребятами о теме игры. В игре участвуют 3 – 5 команд. С помощью кодоскопа на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на данную тему (можно задания заранее написать на доске, на плакате, или использовать готовые, распечатанные тексты) Первая команда выбирает задание и назначает ему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие, она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны купить другие команды, Если задание решено верно, команде начисляются баллы (или часть их) снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачи учащиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения.

Урок – игра «Лабиринт».
(смотр знаний по теме, разделу, и т. д.)

Класс разбивается на 3 – 5 команд, причем каждая команда создается из ребят разных способностей, чтобы команды были равные по силам. В классе расставлены столы, количество которых зависит от количества выбранных тем. На столах лежат номера столов, задания для каждого игрока по разным темам, причем задания 3-х уровневые по способностям учащихся, задания в конверте пронумерованы и каждый ученик знает свой номер задания. (Можно делать

задания делать задания по 3-х уровневым тестам, разложить распечатанные тесты на столах и заранее объявить учащимся задания какого уровня он решает).

Ребята тянут жребий, кто с какого стола, по какой теме начинает работать, в каком порядке. За каждым столом сидит эксперт (им может быть сильный ученик данного класса или старшеклассник, который проверяет правильность решения задачи.) Контрольная карта с решением задач должна быть у каждого эксперта за каждым столом начисляет количество баллов за каждую решенную задачу в индивидуальные карточки каждому ученику, ставя свою роспись и баллы в фонд команды, ставя их в карточку команды. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов и каждому ученику выставляется средняя оценка в журнал по их индивидуальным карточкам.

Урок – игра «Своя игра»

Организация урока: в игре принимают участие две команды. Каждая команда выбирает одного или нескольких основных игроков (можно играть всей командой), все остальные – болельщики. Игра проходит в три раунда.

1 раунд – 15 минут.

Ведущий называет две категории вопросов, которые будут разыгрываться. В каждой категории 5 вопросов различной сложности.

За правильный ответ команды могут получить от 10 до 50 баллов. Основной игрок выбирает категорию и стоимость вопроса, ведущий зачитывает вопрос, время на размышление 1 – 2 минуты. Право на ответ получает тот игрок, который первым поднял руку. Если он дал правильный ответ и сумел его обосновать, то команде прибавляется стоимость вопроса. Если основной игрок дал неправильный ответ, то стоимость вопроса снимается со счета команды. Если ни один основной игрок не дал правильный ответ, то вопрос переходит к болельщикам. Они могут принести команде половину стоимости вопроса в случае верного ответа.

2 – раунд – 15 минут.

2 категории вопросов:

3 –раунд – 5 минут. Ведущий объявляет тему, по которой будет задан вопрос. Основные игроки назначают стоимость вопроса (любую, но не больше того количества баллов, которые есть у команды). После этого зачитывается вопрос и дается 5 минут на размышление. По окончании игры подводятся итоги, и награждается победитель.

Урок – игра «Домино».

Для игры готовятся карточки, каждая из которых делится на две части. В этих частях размещаются задания и ответы. Карточки раздаются участникам игры. Играющие по очереди расставляют карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. При этом необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. Если ученик неправильно выставил карточку или не сумел объяснить причину ее выставления, то он пропускает ход. Игрок может воспользоваться помощью арбитра, но при этом теряет 100 очков.

Выигрывает тот, кто первым выставил все карточки.

Методические указания по организации урока:

Игра проводится на уроке как один из этапов групповой работы для повторения и закрепления знаний по всей теме или по нескольким темам. Предполагается наличие нескольких комплектов игр, чтобы активизировать работу учащихся.

В каждой группе обязательно наличие орбитра, который будет оценивать правильность ответа. Им может быть наиболее успевающий учащийся класса.

4.2. Активные методы идентификации целей, ожидания, опасений

Очень важным для учителя является включение в урок активных методов идентификации целей, ожиданий, опасений, которые позволяют эффективно провести выяснение ожиданий и опасений и постановку целей обучения. Такие методы, как «Дерево ожиданий», «Поляна снежинок», «Разноцветные листы», «Фруктовый сад», «Список покупок», «Лицензия на приобретение знаний» позволяют учителю лучше понять класс и каждого обучающегося, а полученные материалы в дальнейшем использовать для осуществления личностно-ориентированного подхода к ученикам.

Метод «Фруктовый сад»

Цель – Учителю (классному руководителю) результаты применения метода позволят лучше понять класс и каждого ученика, полученные материалы учитель (классный руководитель) сможет использовать при подготовке и проведении уроков (внеклассных мероприятий) для обеспечения личностно-ориентированного подхода к обучающимся.

Обучающимся данный метод позволит более четко определиться со своими образовательными целями, озвучить свои ожидания и опасения, с тем, чтобы педагоги могли их знать и учитывать в образовательном процессе.

Численность – весь класс.

Подготовка: Заготовленные заранее из цветной бумаги шаблоны яблок и лимонов, фломастеры, плакат, скотч.

Проведение: Заранее готовятся два больших плаката с нарисованным на каждом из них деревом. Одно дерево подписано «Яблоня», второе – «Лимонное дерево». Обучающимся раздаются также заранее вырезанные из бумаги крупные яблоки и лимоны.

Учитель (классный руководитель) предлагает обучающимся попробовать более четко определить, что они ожидают (хотели бы получить) от обучения и чего опасаются. Ожиданий и опасений может быть несколько. К числу ожиданий/опасений относятся формы и методы обучения, стиль и способы работы на уроках, атмосфера в классе, отношение учителей и одноклассников и т.д.

Свои ожидания ученикам предлагается записать на яблоках, а опасения – на лимонах. Те, кто записал, подходят к соответствующим деревьям и при помощи скотча прикрепляют фрукты к ветвям. После того, как все ученики прикрепят свои фрукты к деревьям, учитель озвучивает их. После озвучивания ожиданий и опасений можно организовать обсуждение и систематизацию сформулированных целей, пожеланий и опасений. В процессе обсуждения возможно уточнение записанных ожиданий и опасений. В завершении метода учитель подводит итоги выяснения ожиданий и опасений.

Примечание: Перед началом выяснения ожиданий и опасений учитель объясняет, почему важно выяснить цели, ожидания и опасения. Приветствуется, когда учитель (классный руководитель) также участвует в процессе, озвучивая свои цели, ожидания и опасения.

Метод «Список покупок».

Цели: Участники определяют предпочитаемые цели работы. Нет никаких ограничений. В списке может быть сколько угодно целей.

Структура работы:

Ведущий объявляет, что сейчас речь пойдет о желаниях участников. У группы будет возможность составить что-то вроде «списка покупок», в котором будет записано все, что участники хотят сделать и изучить на семинаре.

Участники разбиваются на «тройки» и вместе записывают свои желания. Так как нет количественных ограничений, не нужно договариваться о необходимости включения отдельных желаний. Важно только, чтобы каждое записанное желание хорошо понимали все участники «тройки». После того как это будет сделано, все «тройки» предъявляют свои списки в общем кругу. В дальнейшем эти списки могут служить опорой при ответе на вопрос: «Что мы все должны сделать для достижения своих целей?»

(В этом случае следует осознанно отказаться от «сжатия» и «взвешивания» целей; по поводу каждой дальнейшей цели необходимо отдельное обсуждение).

Метод «Дерево ожиданий»

Цель: Участники самостоятельно формулируют свои ожидания от семинара, узнают об ожиданиях других участников. На протяжении всего семинара видят свое продвижение вперед.

Материалы: Заготовленные заранее из цветной бумаги шаблоны яблок, фломастеры, плакат, скотч.

Структура работы:

Ведущий заранее готовит большой плакат с условным «деревом». В начале занятия участникам раздаются заранее заготовленные яблоки. На них участники пишут свои ожидания от семинара и по очереди помещают их на дерево. Ожиданий может быть несколько.

По мере того, как пожелания будут исполняться, т.е. яблоки начнут «созревать», можно их снимать и «собирать» в корзину.

Этот метод наглядно показывает самим участникам собственное продвижение вперед.

Метод «Лицензия на приобретение знаний»

Цель: Выполняя это упражнение, участники группы могут сформулировать для себя, чему они хотели бы научиться и что побуждает их к этому. Они также имеют возможность осознать как желательные, так и нежелательные последствия своего обучения. Кроме того, они могут понять, какие знания им нужны, а для какого вида обучения время еще не пришло.

Это упражнение поможет участникам подойти к обучению более осмысленно и ответственно, научиться учитывать и продуктивно использовать свое внутреннее сопротивление, которое неизбежно возникает при освоении нового.

Структура работы:

Мы учимся всю нашу жизнь. Так было задумано эволюцией, этого требует наша природа. Но приобретение знаний происходит неравномерно. В определенные периоды жизни мы учимся много и быстро, продвигаясь вперед большими шагами. Затем наступает время применения полученных знаний, иногда – время кажущегося застоя. Содержание того, чему мы учимся, зависит от нашего возраста и уровня развития. В разные периоды жизни нас интересуют разные темы, в детские и юношеские годы – одни, когда мы взрослеем – другие.

Прислушиваясь к голосу своего бессознательного, мы сможем выбрать, чему учиться, понять, что подходит нам больше всего, что соответствует нашей жизненной ситуации и логике нашего внутреннего развития.

Подумайте, пожалуйста, чему вам хочется научиться, а затем о том, к чему вы уже готовы, а к чему – нет. А теперь составьте себе «Лицензию на приобретение знаний». Укажите конкретно, чему вы уже имеете право учиться, и объясните, почему вы так считаете.

При этом ответьте, прежде всего, на следующие вопросы:

Соответствует ли мое желание учиться моему возрасту?

Соответствует ли оно моим жизненным целям?

Соответствует ли оно моей текущей жизненной ситуации?

Укажите также, что ограничивает возможности вашего обучения. Запишите, чему вы пока не имеете права учиться. Дайте обоснование, снова ответив себе на три приведенных выше вопроса.

Наконец, укажите, как знания, которые вы надеетесь приобрести, помогут вам справиться с жизненными трудностями. Процесс обучения приводит к определенным личностным изменениям, нарушает устоявшееся жизненное равновесие. В нашей жизни появляется риск возникновения новых проблем. Напишите, как вы видите эти проблемы и как собираетесь решать их.

И в заключении, определите и отметьте, какая «инстанция» выдала вам эту лицензию. Быть может, ваш собственный внутренний голос привел вас к такому решению? Или это ожидания вашей семьи? Или что-то другое?

Метод «Разноцветные листы»

Цель: Приведенное ниже упражнение лучше всего проводить в учебных группах. Участники получают возможность увязать свои собственные цели с целями остальных членов группы.

Структура работы:

Ведущий предлагает участникам более четко определить цели их работы в группе. К числу целей относятся также и ожидания относительно стиля и способов работы на семинаре, групповой атмосферы и, естественно, темы занятия.

На первом этапе каждый сможет выразить свои представления так, как они приходят ему в голову. На втором – вы сможете уточнить свои желания, работая в малых группах. Сначала мы будем общаться без слов. Каждый из членов группы по очереди сможет изобразить одно из своих ожиданий на висящем на стене большом листе бумаги – записать его отдельным словом, нарисовать символ или набросать рисунок. Затем он вернется на свое место, и следующий член группы изобразит что-то свое. Каждый может выходить к листу столько раз, сколько хочет, но, соблюдая при этом правило: за один раз изображать только что-то одно. Кто хотел бы начать? (Остановите этот круг, когда интервалы межу выходами участников начнут увеличиваться.)

А теперь все встаньте. Пройдитесь по комнате и выберите тех участников, с которыми вам хотелось бы поработать в четверке, чтобы более конкретно определить ваши общие пожелания… теперь объединитель в четверке и начинайте вместе планировать работу группы…

Пусть каждая группа возьмет себе по большому листу бумаги и одному фломастеру. (У каждой группы должен быть фломастер своего цвета). Найдите спокойное место и попытайтесь изложить свои пожелания так, чтобы ваш список состоял из четырех пунктов. Постарайтесь выразить каждое желание как можно точнее и не забудьте расставить их в порядке значимости. Подчеркните два наиболее важных для вас пожелания.

Метод «Вырасти цветок»

Цель: Выяснить ожидания, опасения обучающихся, выявить способы преодоления страха (преград).

Структура работы: Участники формируют мини-группы. Ведущий предлагает слушателям виртуально вырастить цветок-знание на листке бумаги. Раздает рисунки с изображением цветка. При этом оговаривает: «Чтобы ваш цветок зацвел, необходимо:

1. Создать благоприятные условия (почва, солнце, вода) – вписать свои ожидания.
2. Бороться с негативными факторами (тучи, колик, снег) – обозначить свои страхи.
3. Продумать способы спасения цветка на случай опасности (зонтик, лампа) – определить способы борьбы со страхом.

После того как участники пропишут ожидания, опасения и способы борьбы со страхом, ведущий собирает рисунки и на доске в три колонки выписывает предложенное слушателями. По ходу прохождения семинара организатор выделяет красным мелом страхи, которые не оправдались, желтым – ожидания, которые удалось реализовать, зеленым – способы борьбы со страхами, которые были применены по ходу усвоения материала.

Метод «Импровизированные цели»

Цель: Выразить цели обучения и работы. Все происходит в кругу. Цель – поощрение спонтанности. Техника – постепенное создание «карты» целей. Участники могут подумать над тем, как цели взаимосвязаны, дополняют ли они друг друга, в чем их противоречие.

Структура работы:

Ведущий предлагает участникам в течение минуты молча подумать о том, что может быть для них важной личной целью обучения и работы на этом семинаре. Объявите, что вы хотите создать вместе с группой совместную карту для дальнейшей работы. Нарисуйте в середине плаката овал и напишите в нем название семинара. После этого начинается импровизация: каждый участник может подойти и написать свою цель (при этом, помня, что должна получиться карта). Нужно решить, на каком расстоянии от центральной темы будет располагаться каждая конкретная цель. Тот, кто пишет свою цель, может думать вслух и сообщать остальным участникам свои размышления, желания, опасения. Кроме того, можно нарисовать для своей цели подходящее оформление, можно также графически соединить свою цель с темой семинара с помощью прямых, пунктирных или извивающихся линий. Можно соединить свою цель с целями других или «привязать» ее к уже имеющимся линиям связи.

Тот, кто записал свою цель, освобождает место следующему участнику. После того как все напишут по одной цели, можно внести в карту дополнительные цели участников.

В конце семинара проводится обсуждение карты и осуществляется обратная связь.

Метод «Хранилище забот»

Цель: Обратить внимание на опасения участников, принять их и частично проработать.

Структура работы:

Скажите о том, что порой приходится достаточно много времени, прежде чем мы полностью включаемся в происходящее. Возможно, мы еще вспоминаем о том, где были до прихода сюда, или мысленно уже перенеслись в будущее. Наверное, у каждого есть мысли, отвлекающие его от обучения и ограничивающие его внимание.

Предложите участникам задать организационные вопросы, на которые вы. Как ведущий, можете сразу дать ответ, например: «Как долго будет длиться встреча? Где можно будет пообедать?» и т.д.

Затем скажите, что работа группы пройдет легче и спокойнее, если попытаться хоть бы на время избавиться от посторонних мыслей, снять тревогу.

Предложите участникам написать о своих тревогах и заботах на листочках (по одной на лист, имена не указывать). Скажите, что позднее их положат в «хранилище» и желающие смогут забрать их после встречи.

Объясните, что это символическое действие поможет им на время встречи освободиться от забот. («Хранилищем» может быть плакатный лист или специальная доска, куда крепятся записки.)

Во многих случаях эта техника действительно эффективно «разгружает» участников. Если вы решите создать такое «хранилище», нужно заранее сообщить участникам, будете ли вы читать записки (они могут дать вам важную информацию о группе). Если же участники начинают семинар бодрыми и оживленными, то это упражнение можно не проводить.

Метод «Иллюстрированные цели»

Цель: Описанная ниже процедура будет полезна, прежде всего, вам как руководителю группы. Вы можете получить от каждого из участников набросок его учебных целей.

Для членов группы преимущество этого упражнения состоит в том, что каждого из них будет поддерживать помощник, позволяющий им чувствовать себя уверенно. Кроме того, участников обычно привлекает возможность быть выбранным в качестве иллюстратора, а также возможность сравнивать словесные описания целей с наглядной иллюстрацией.

Структура работы:

Ведущий предлагает участникам рассказать о том, чего им хотелось бы достичь, работая на семинаре в группе.

Каждый, кто будет говорить о своих целях (ожиданиях, опасениях – авт.), может выбрать себе иллюстратора, который во время его выступления подготовит небольшой набросок, наглядно изображающий сказанное. Рассказав о своих целях (ожиданиях, опасениях – авт.), он сможет еще раз вместе с нами взглянуть на рисунок, чтобы проверить, правильно ли его поняли, и не забыл ли он что-нибудь важное. При этом он может предложить что-то изменить в рисунке или дополнить его. Затем он повесит рисунок на стену.

После этого о своих целях расскажет следующий член группы…

Метод «Костюмчик ожиданий»

Цель: Участники самостоятельно формулируют свои ожидания и опасения от предстоящего семинара и знакомят с ними остальных участников. Кроме того, участники пишут о своем опыте и вкладе, который они могут внести при работе над темой и высказывают пожелания по его проведению.

Материалы: Заготовленные заранее из цветной бумаги шаблоны костюмчиков (футболка, трусики и штаны), фломастеры, длинная веревка, бельевые прищепки, скотч.

Структура работы:

Модератор предлагает участникам заполнить оригинальную форму – вопросник, состоящую из трех листов бумаги, вырезанных в форме футболки, трусиков и брюк. На «футболке» пишутся ожидания от семинара, на «трусиках» - страхи и опасения, на «брюках» - свой опыт и вклад, а также предложения по проведению семинара. Готовые детали костюмчика скрепляют между собой скотчем. «Сшитый» костюмчик вешают на натянутую в помещении веревку с помощью прищепок.

Когда все костюмчики готовы и висят, участники подходят к веревке и знакомятся с выставкой, чтобы прояснить общую ситуацию в группе, настрой на тему семинара.

Пусть каждая группа возьмет себе по большому листу бумаги и одному фломастеру. (У каждой группы должен быть фломастер своего цвета). Найдите спокойное место и попытайтесь изложить свои пожелания так, чтобы ваш список состоял из четырех пунктов. Постарайтесь выразить каждое желание как можно точнее и не забудьте расставить их в порядке значимости. Подчеркните два наиболее важных для вас пожелания.

Метод «Квинтэссенция моих ожиданий»

Цель: концентрация на собственных ожиданиях. Ознакомление с ними других членов группы.

Проведение:

Каждый участник получает бумагу и ручку.

Дается первое задание: в течение нескольких минут письменно изложить свои интересы и ожидания в связи с семинаром. Важно указать, что эти записи являются личными, и не будут публично зачитываться или вывешиваться для общего сведения. Если возможно, пусть звучит тихая и спокойная фоновая музыка.

По истечении отведенного времени - в зависимости от того, много ли времени потребовалось, чтобы установилась тишина, - все собираются для общего обсуждения.

Каждый участник получает задание: выбрать из сделанных записей одну наиболее важную, по его мнению, которую он хотел бы сообщить остальным участникам.

Все по очереди называют наиболее важное, то есть свои интересы.

Примечания: Этот метод позволяет создать спокойное сосредоточенное настроение.

Этот метод хорошо использовать после проведения подвижных игр и тренингов, он служит переходом к спокойным фазам пленарной работы.

Иногда участники испытывают замешательство, когда им предлагается написать о том, что в дальнейшем не будет оглашено. Для разъяснения следует напомнить, что цель данного метода - выяснение самими участниками и формулирование исходных моментов.

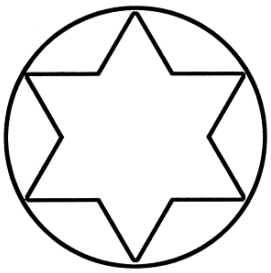
Кроме того, следует предложить участникам запомнить свои записанные, но не произнесенные вслух пожелания, чтобы поговорить о них в дальнейшей работе семинара. Этим будет усилено сознание собственной ответственности участников.

Варианты:

Метод пригоден не только для использования в начале работы семинара. В ходе семинара можно с его помощью собрать идеи по очередной новой теме.

Каждая идея в краткой форме записывается участниками на карточку. Эти карточки, содержащие концентрированное выражение идей, собираются, и затем каждый участник наугад вытягивает одну из них и зачитывает ключевое слово вслух. Таким образом, достигается известная анонимность. (Так или иначе, важнейшие ожидания участников все равно известны всей группе.)

Метод «Магический круг»



Цель: Дать возможность участникам определиться с ожиданиями и сориентировать их на решение общих проблем.

Материалы: На ватмане заранее нарисован круг, в центре которого название семинара. Цветные клеящиеся листочки, фломастеры.

Структура работы: Ведущий семинара заранее формулирует задачи каждого этапа семинара, ориентируясь на конкретные практические результаты. Например: «Познакомимся с новой терминологией», Освоим новый метод», «Научимся создавать кластер новой услуги» и т.п., согласно тематике и задачам семинара. Каждая задача будет заранее записана на цветном листке клеящейся бумаги. Представляя каждую из задач, ведущий комментируя ее, представляет как одно из ожиданий и располагает в левой части за рамками круга.

Участникам предлагается самостоятельно (5мин) с учетом полученной информации сформулировать свои опасения и написать их на том цвете бумаги, который соответствует определенному ожиданию. Разместить написанные опасения в правой части за рамками круга. По мере изучения темы, ожидания (задачи) семинара будут реализовываться , и листки с будут переходить в центр круга. Так же следует поступить и с опасениями. Если этого не произойдет, то ведущий должен в конце прокомментировать ситуацию и попытаться найти совместно выход из создавшегося положения.

Метод «Автобусная остановка»

Цель: Сосредоточиться на своих ожиданиях и опасениях, определение собственных способов получения опыта на семинаре, информирование об этом остальных участников.

Материалы: самоклеющиеся листы (10х10), маркеры.

Структура работы: Все участники распределяются по трем мини-группам. Каждая группа находится на своей «остановке». То есть «остановки» у нас три:

1. Что я ожидаю получить от участия в семинаре?
2. Чего я опасаюсь?
3. Чем я могу быть полезен другим участникам? Что я принесу в группу?

В мини-группах каждый участник пишет на листочках свои мысли на соответствующую тему, затем в мини-группах они обсуждаются. Все листочки приклеиваются на стену. Далее группы меняются местами и работают на следующих остановках. В заключение, организуется общегрупповое обсуждение с подведением итогов о характере опасений, ожиданий и возможностей участников семинара.

Примечание: Данный метод является многофункциональным. Все вопросы «остановок» можно менять в зависимости от целей групповой работы.

Метод «Любит – не любит!»

Цель: Выяснить ожидания, опасения обучающихся для того, чтобы процесс обучения был эффективным.

Материалы: самоклеющаяся цветная бумага в виде лепестков ромашки – белая для любит, серая – не любит, ножницы, скотч (если нет самоклейки)

Время работы: в зависимости от количества человек в группе

Структура работы: Каждый участник должен сообщить группе, что он/она ЛЮБИТ делать, а что НЕ ЛЮБИТ и написать это на соответственно белых или серых лепестках. После ответа приклеить это к желтой серединке ромашки «ожидания» и черной серединке ромашки «опасения». Тем самым у модератора появятся представления о том, какие могут быть опасения и ожидания участников от семинара.

Метод «Компот»

Цель: Выяснить ожидания и опасения группы

Материалы: лист, на котором нарисована кастрюля, липкие листочки двух цветов, маркеры разных цветов.

Структура работы: Участникам объясняется, что, начина любое дело, человек имеет ожидания и опасения. Все это в нем кипит: у кого-то сильно, а кто-то даже этого не замечает. Представим это в виде кастрюли с компотом. Участникам предлагается на липких листочках (по три каждого цвета) написать ожидания и опасения и приклеить их на кастрюлю. Ее можно разделить пополам, ближе к дну клеить опасения, а сверху – ожидания. Самостоятельная работа 10 мин., а потом озвучиваем.

Примечания: Этот метод особенно хорош для женской группы. Можно готовить не только компот, но и, например, двухслойный салат.

Метод «Крылья и зубы»

Цель: В творческой обстановке выяснить ожидания и опасения группы.

Материалы: большой лист, на котором нарисована земля (болото) и небо, листочки в форме птичек и крокодилов, фломастеры, скотч.

Структура работы: Участникам объясняется, что, начина любое дело, человек имеет ожидания и опасения. Ожидания напоминают что-то легкое,

порхающее, а опасения – злое, коварное. Представьте, что ожидания – это птички, а опасения – крокодилы.

Самостоятельно написать на листочках и приклеить на большой лист (10мин.)

Можно попросить кого-нибудь из участников прочитать за крокодилов, а кого-то за птичек.

Метод «Лето – осень»

Цель: Выяснить ожидания, опасения обучающихся.

Материалы: лист ватмана, маркеры, самоклеющиеся листы.

Время работы: 15 мин.

Структура работы: На листе ватмана схематично рисуется дерево, в листки которого вписывается, что участники ждут от занятий, чему хотели бы научиться, чего опасаются.

В конце занятий участники заклеивают свои ожидания и опасения цветными листиками:

- сбывшиеся ожидания и несбывшиеся опасения - зелеными
- несбывшиеся ожидания и подтвержденные опасения – желтыми.

Оценка результата:

Зеленое дерево – цели достигнуты, корни крепкие, крона густая, ждем плодов. Желтое дерево – выросло не то, что ожидали.

Метод «Мишка боится, что…»

Цель: Помочь участникам высказать свои опасения вслух.

Материалы: мишка или любая другая большая плюшевая игрушка

Структура работы: Участники сидят в кругу, а с ними на стуле как участник сидит мишка. Участники по очереди берут игрушку и высказывают свои опасения, начиная, например, так: Я – Мишка и, хотя я очень большой, я тоже иногда боюсь. А чаще всего я боюсь, когда нужно встречаться и работать с незнакомыми людьми. Во-первых, я боюсь…

Метод «Я хочу научиться!»

Цель: Выяснить ожидания участников семинара

Материалы: песочные часы

Структура работы: Руководитель или сам участник ставит часы и отвечает на вопрос: «Что ты хочешь научиться делать на семинаре?»

Варианты вопросов могут быть разные, и количество пунктов, которые должен назвать участник – тоже. Например, назови три вещи, которым ты хочешь научиться.

Метод «Воздушные шарики»

Цель: Выяснить ожидания и опасения участников семинара; благодаря общению в парах участники чувствуют себя уверенно и комфортно

Материалы: вырезанные из цветной бумаги шаблоны воздушных шариков и тучек, плакат, фломастеры, скотч, листочки бумаги.

Структура работы: Ведущий заранее подготавливает ватман с нарисованным на нем человечком (учеником). Слушатели разделены по парам (еще в «Знакомстве»), каждой паре раздается по два вырезанных из цветной бумаги воздушных шарика и по две тучки.

На первом этапе каждому участнику предлагается на одном листочке бумаги написать свои ожидания т данного семинара, а на другом написать опасения по поводу семинара.

Далее - работа в парах. Из всех написанных каждым участником ожиданий и опасений выбираются по согласованию два самых значимых ожидания и опасения. Ожидания пишутся на воздушных шариках, а опасения - на тучках. Шарики и тучки прикрепляются скотчем к общему ватману: шарики – над человечком, тучки – справа и слева от него.

По мере обучения несбывшиеся тучки-опасения можно убирать.

Метод «Вместе мы построим дом»

Цель: участники самостоятельно формулируют свои ожидания, узнают ожидания других, наблюдают за результативностью учебного процесса

Материалы: заготовленные заранее бумажные листочки в форме бревен, фломастеры, скотч, на листе ватмана набросок дома.

Структура работы: участники мероприятия описывают свои ожидания на листочках- бревнышках, которые наклеиваются в форме забора около нарисованного дома. Как только ожидание исполняется, «бревнышко перемещается на свободное в макете дома место. Если по окончании занятия дом построен, значит, модераторы правильно организовали учебный процесс.

Примечание: участники могут самостоятельно перемещать бревнышки, если их ожидания оправдались. Если в группе не проявляется активность, модератор может это делать сам.

Метод «Мое кино»

Цель: участники семинара самостоятельно описывают свои ожидания от семинара, вставляют «кадры» в именные «киноленты» (по количеству участников семинара), узнают об ожиданиях других участников, знакомясь с их «кинолентами». На протяжении семинара видят свое продвижение вперед, и как идет процесс вхождения в тему.

Материалы: заготовленные заранее из бумаги шаблоны «кинокадров», импровизированные «киноленты» (готовятся по количеству участников семинара) и вывешиваются в фойе, фломастеры, скотч.

Структура работы: «Киноленты» вывешены в фойе. Участникам в начале раздаются заготовленные «кинокадры», на которых участники пишут свои ожидания от семинара и помещают их в «киноленту». Ожиданий может быть несколько. По мере исполнения ожиданий, они могут изыматься из «киноленты» и помещаться вне ее.

Этот метод наглядно показывает руководителям, модераторам и участникам семинара, как идет процесс вхождения в обучение, и на что необходимо обратить еще внимание.

Метод «Ладошка»

Цель: Выяснить ожидания участников от работы в семинаре

Материалы: лист бумаги формата А4, маркеры, ручки.

Время проведения: в начале работы в группах

Структура работы: Участникам предлагается обвести свою ладонь на листе бумаги. На каждом пальчике написать ответ на вопрос: «Что я ожидаю от семинара?» Затем ответы зачитываются вслух.

Метод «Дорога к замку знаний»

Цель: формулирование целей обучения и преодоление своих страхов

Материалы: большой лист ватмана, на котором нарисован средневековый замок с огромными стенами, листы бумаги разных форм и размеров, фломастеры, скотч.

Время работы: 30-40 мин.

Структура работы: Модератор предлагает участникам «построить» красивый замок, стены которого «выложены» из ожиданий и желаний, с которыми участники пришли на семинар. Участникам дается время на обдумывание и написание своих ожиданий/целей на листках бумаги. Этими блоками «укрепляются» стены замка. Можно для красоты нарисовать башенки и флажок. После этого переходим к следующему этапу. Участникам предлагается написать

свои страхи/опасения перед «штурмом» замка. Эти страхи могут быть самых разных размеров и большие и маленькие. Когда участники готовы, каждый зачитывает свой страх, бросает на пол и наступает на него ногами. Каждый участник может иметь несколько страхов. Таким образом, участники мостят дорогу к замку, наступая на свои собственные страхи.

Такое наглядное «топтание» своих страхов дает потрясающий эффект преодоления опасений, неуверенности в своих силах, создания комфортного психологического состояния.

Метод «Осенний сад»

Цель: формулировка и высказывание участниками своих ожиданий и опасений, отслеживание на протяжении семинара реализации ожиданий и ликвидации опасений.

Материалы: рисунки двух деревьев на плакате, листья на бумаге зеленого и оранжевого цвета, фломастеры, двусторонний скотч.

Структура работы: Все участники группы на листьях зеленого цвета пишут свои ожидания от семинара, а на листьях оранжевого цвета – опасения. Приклеивают листья на соответствующие деревья. В течение всего семинара участники могут подходить к деревьям и снимать с них листья с реализованными ожиданиями и с ликвидированными или несбывшимися опасениями. В конце семинара все наблюдают как деревья «облетели», как осенний сад, какие листья остались, анализируют, почему.

Метод «Квадрат ожиданий/опасений»

Цель: выразить цели обучения, ожидания, опасения, познакомить с ними других членов группы и познакомиться с целями/опасениями других.

Материалы: бланки по числу участников, ручки, 3-й вариант – 2 плаката, фломастеры.

Время работы: 20-40 мин.

Структура работы:

Квадрат ожиданий:

Ведущий: - -	Процесс обучения: - -
Участники обучения: - -	Результаты обучения: - -

Квадрат опасений: такой же

Каждому участнику предлагается сформулировать по три прилагательных или по три предложения выражающих:

1) ожидания (какие характеристики вы бы хотели встретить)

2) опасения (с какими характеристиками вы опасаетесь встретиться)

связанные с ведущим, другими участниками, организацией процесса, результатами обучения и внести эти прилагательные в квадраты ожиданий/опасений.

Вариант 1: каждый участник самостоятельно формулирует ожидания/опасения. Подходит для очного и дистанционного обучения.

Вариант 2: участники разбиваются на мини-группы и предлагают перечень ожиданий/опасений

Вариант 3: каждый по очереди записывает свои ожидания/опасения на большом плакате.

Знакомство с ожиданиями/опасениями друг друга.

Использованная литература:

1. Активные методы и инновации в учебном процессе. – М., 1998.

2. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – Москва: Академия, 2008.

3. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва: Академия, 2009.

Педагогический кампус
Pedcampus