

# «Современные технологии в работе педагога»

.....  
Учитель физики МБОУ СОШ с.  
Михайловское Баликоева А.М.



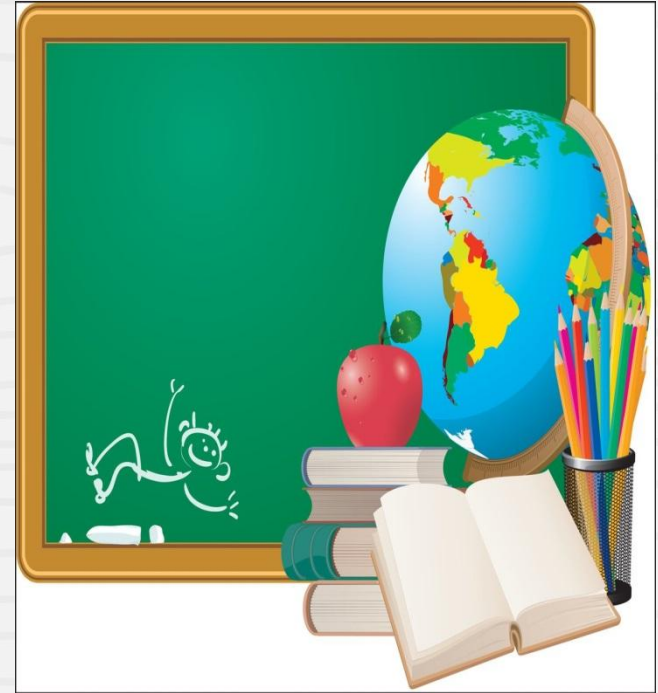
## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*« ...Сначала отделите Ребёнка от злости, потом Приближайте к знаниям. Сначала притупите в Ребёнке зависть, потом обостряйте взор к знаниям. Сначала воспитывайте Ребёнка, потом обучайте...»*  
**Шалва Амоношвили.**

Какие бы приёмы и методы образования на уроках мы не использовали, ребёнок, имеющий проблемы и переживания внутри себя, не в состоянии воспринимать и усваивать учебный материал. Это, равносильно тому, что стучаться в закрытые двери. Не секрет, что лучшими учениками становятся воспитанные дети. В связи с этим, задачи воспитания должны решаться параллельно в той же степени, что задачи образования в рамках учебных учреждений. Смена ценностных ориентиров современного общества, расширение информационного пространства, снижение эффективности традиционных методов обучения для детей эпохи цифровых технологий, которые с двух лет свободно разбираются в компьютере, мобильном пространстве, заставляют нас, педагогов, искать новые методы и технологии в образовании и воспитании подрастающего поколения. Такой новизной в воспитательной работе, являются **интерактивные классные часы**



*«Чуткость, восприимчивость к красоте в детские годы несравненно глубже, чем в поздние периоды развития личности. Потребность к красивому - утверждает моральную красоту, рождая непримиримость ко всему пошлому, уродливому»* писал В.А.Сухомлинский. Ни для кого не секрет, что если учителю удаётся пробудить интерес у учащихся, то создаются предпосылки для самостоятельной творческой работы, и ученики будут стремиться к знаниям, преодолевая все трудности. А желание появляется тогда, когда есть интерес. Отличаются интерактивные классные часы от традиционных и тем, что учащиеся заранее ничего не заучивают, тему открывают они сами в процессе рассуждений и выполнения различных заданий. И самое главное условие удачного классного часа, это тщательная подготовка самого педагога, умелое построение хода работы, активная организация, и поддержание темпа работы. Поддержать темп работы и интерес в течение всего занятия возможно только при применении разнообразных образовательных технологий, методов и приемов этих технологий.





Вот уже более двадцати лет российские школы проходят через множество изменений и испытаний. Новые школьные стандарты, введение частного образования, интернационализация подходов к образованию, широкая коммерциализация школьного образования, принятие тестовой системы ЕГЭ – это далеко не полный перечень вызовов российской школе. Один из самых сложных вызовов заключается в том, что произошла смена ценностных ориентиров. Эти изменения, которые далеко не всегда проходят безболезненно, как для детей, так и для взрослых и привели к появлению существенных разногласий внутри общества в восприятии и переосмыслении основ поведения и ценностей жизни и, как следствие, требований образования к школе. Изменились требования и к проведению классных часов. Одна из важнейших задач воспитания, от успешного решения которой зависят его результаты, состоит в том, чтобы пробудить интерес учащегося. Анализ успешного опыта организации и проведения уроков, а также других воспитательных мероприятий, которым интерес учащихся был высок, показывает, что это происходит тогда, когда ученик активно взаимодействует на протяжении всего времени обучения с учителем, одноклассниками, источниками информации (текстом, образом, экспериментом), стараясь связать новые знания и опыт с тем, что он уже знает и умеет. Такими занятиями являются **интерактивные занятия.**



Слова известного педагога Шалва Амонашвили:

*«Так какую же задачу должна выполнять школа? Выпускать образованных негодяев, бессердечных отличников? Или мыслящих людей, которым ведомы сострадание, чуткость, понимание и любовь? В ком больше нуждается общество? Амонашвили исходит из первоначального значения слова «школа». В переводе с латинского *scale* – «лестница». Лестница, по которой взбираются наши души. Иоанн Лественник (VI век новой эры) описывает 30 ступеней этого восхождения. Последняя, тридцатая ступень – ступень любви к людям. Учитель поднимется к ней вместе с учеником. «Мы – соработники у Бога», – говорит Амонашвили о миссии учителя. **ОБРАЗОВАНИЕ от слова ОБРАЗ.***

*«Дом духа – это сердце. Сердце каждого человека просит, чтобы его облагородили. Кто подарит ему это благородство? Ты, он, она... Кто, если не мы Учителя? А что такое урок? «Форма организации учебного процесса». У – свет, РОК – судьба. Учитель дарит свет, чтобы ты нашел свою судьбу, свою миссию... **А классный час, это урок посвящённый воспитанию ребёнка.***



Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (далее – Стандарт) представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программы начального общего образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию.

Задача современной школы – развитие высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России.

Новый Стандарт направлен:

- на формирование счастливого, успешного, здорового ребенка;
- на развитие одаренности каждого учащегося;
- на создание современных комфортных условий обучения.



Новый Стандарт позволит учащемуся:

- формировать индивидуальный образовательный маршрут;
- осваивать не отдельные предметы, а воспринимать мир в целостности и многообразии.



Новый Стандарт поможет школьнику:

- научиться учиться самостоятельно;
- быть инициативным в постановке и решении новых задач;
- быть независимым в контроле и оценке своих образовательных достижений.



Главное направление реализации Стандартов – деятельность ученика в сотрудничестве с одноклассниками, педагогами и родителями. 20% образовательной программы школы формируется участниками образовательного процесса, а значит, и родителями. Стандарт разрешает формирование индивидуальных учебных планов, которое происходит с участием родителей и учащихся.

В основу стандарта положена Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, которая определяет:

- систему базовых национальных ценностей;
- современный национальный воспитательный идеал;
- цель и задачи духовно-нравственного развития и воспитания личности в единстве учебной и внеурочной деятельности.





# Основы школьного стандарта

Стратегия 2020.  
Национальная  
образовательная  
инициатива  
«Наша новая школа»

Идеологическая и  
методологическая  
основа

Концепция  
духовно-  
нравственного  
развития и воспитания  
личности гражданина  
России

Научная основа

Фундаментальное  
ядро  
содержания  
общего образования.  
Системно-деятельностный  
подход



Федеральный  
государственный  
образовательный  
стандарт общего  
образования

Общественный договор – социальный запрос семьи,  
общества и государства

# Новые ФГОС



**изменение метода  
обучения  
(с объяснительного  
на деятельностный)**



**изменение оценки результатов  
обучения  
(оценка не только предметных  
ЗУН, но и метапредметных и  
личностных результатов)**





При этом становление учебной деятельности означает становление духовного развития личности.



## ОБРАЗОВАНИЕ

Получение  
качественного  
образования,  
**развитие** способностей  
жить и работать в  
социуме, осваивать и  
выполнять  
социальные роли,  
преобразовывать  
действительность

## ЛИЧНОСТЬ

### Цель –

создание условий для получения образования, учитывающего способности, возможности и интересы учащихся; для воспитания личности, способной к социализации и адаптации в обществе; позитивно воспринимающей мир

Приоритет  
воспитательной  
деятельности:  
гуманизация  
пространства детства,  
где  
**взрослый помогает  
ребенку**  
в процессе развития,  
облегчает «трудную  
работу роста»

### Кризис образования

заключается в обнищании души при обогащении информацией



Умения ставить и решать проблемы



Коммуникативные умения



Творчество и любознательность



Направленность на саморазвитие



Умения и качества, необходимые человеку 21-го века:



Умения работать с информацией



Критическое и системное мышление



Социальная ответственность



## Воспитание трудолюбия, способности к познанию

- знает о важной роли науки, знаний и образования;
- понимает роль творчества в жизни людей;
- выражает свою личность в разных видах творчества;
- умеет работать в коллективе, стремится делать что-то полезное своими руками.

## Экологическое воспитание

- знает о роли жизни в природе, её развитии;
- понимает необходимость бережного отношения к окружающей среде;
- бережно относится к природе, добровольно участвует в экологических акциях.

## Эстетическое воспитание

- имеет представление о культурном наследии, о художественных ценностях;
- умеет видеть и чувствовать красоту природы, творчества, поступков;
- реализует себя в художественном творчестве.

## направления



## воспитания

## Воспитание нравственности, этического сознания

- знает основные правила и нормы;
- понимает, что такое толерантность;
- различает хорошие и плохие поступки;
- уважительно относится к старшим, к традициям семьи, школы, общества, к чести и достоинству других людей.

## Воспитание гражданственности, патриотизма

- знает законы и правила общественной жизни;

## Воспитание здорового образа жизни

- знает о ценности своего здоровья;
- понимает важность физической культуры и



# Классные часы



В связи с введением новых стандартов современной школе придется приложить больше усилий для достижения личностных результатов - таких, как развитие навыков сотрудничества, умения разрешать жизненные проблемы, находить выходы из спорных ситуаций.

С моей точки зрения, в формировании личностных качеств могут помочь интерактивные методы, т.к. именно создают условия для открытого доверительного общения, развивают умение слушать и слышать, помогают активной включенности в деятельность всех участников процесса.

Классный час выполняет следующие функции:

**Просветительская** - Суть просветительской функции состоит в том, что классный час дает возможность расширить круг тех знаний учеников, которые не нашли отражение в учебных программах. Объектом обсуждения классного часа может быть любое явление или событие.

**Направляющая** - Призвана переводить обсуждение того или иного явления в рамки реального опыта учащихся.

**Ориентирующая** - Способствует формированию определенного отношения к окружающему миру и выработке материальных и духовных ценностей. Помогает оценивать явления, происходящие в окружающем мире.

**Формирующая** - Формирует у учеников навыки обдумывания и оценки своих поступков и самих себя, помогает в выработке умелого ведения диалога и высказывания, отстаивания собственного мнения



# Формы проведения классного часа

- **Беседа (этическая, нравственная)**
- **Диспуты**
- **Дискуссии**
- **Встречи с интересными людьми**
- **Викторины по различным областям знаний**
- **Интерактивные игры**
- **Игры-путешествия**
- **КВНЫ**
- **Театральные премьеры**
- **Тренинги**
- **Конференции**
- **Диагностические игры**
- **Ролевые игры**





сделать знания более доступными;

учиться формулировать собственное мнение

моделировать различные социальные ситуации

Интерактивные методы позволяют учащимся:

•творчески подходить к учебному процессу;

учиться строить конструктивные отношения в группе

•развивать навыки самостоятельной работы, творческих работ.

Есть одна известная китайская пословица:

**«Скажите мне – я забуду,  
Покажите мне – я  
запомню,  
Вовлеките меня – я  
пойму»**



Проблему обогащения нравственного опыта учащихся и повышения качества воспитательного процесса на интерактивных классных часах можно добиться путем внедрения следующих инновационных педагогических технологий, методов и приёмов ФГОС:

**Инновация** - это внедрённое новшество, обеспечивающее качественный рост эффективности процессов или продукции, востребованное рынком..





**Педагогическая технология** - это совокупность методов, методических приемов, форм организации учебной деятельности, основывающихся на теории обучения и обеспечивающих планируемые результаты.

**Метод обучения** - это способ взаимосвязанной деятельности учителя и учащихся, направленный на решение задач учебного процесса (Ю.К. Бабанский).

**Методический приём** - это структурный элемент метода; это действие учителя, вызывающее ответную реакцию учащихся, соответствующую целям этого действия.



## **-Технология развития критического мышления.**

Структура данной технологии состоит из трёх стадий: ( кратко ВОР)

**1 стадия** – вызов, состоит из трёх этапов:

мотивация – интерес к изучаемой теме;

активация – вспоминает предыдущий жизненный опыт, своя точка зрения.

Систематизация – что знаем и чего не знаем. Цель и тема классного часа.

**2 стадия** - осмысление включает получение новых знаний и корректировка поставленных целей.

**3 стадия** - рефлексия включает размышление, анализ полученных знаний, рождение нового знания,

**Методы:** заполнение кластеров; установление причинно следственных связей между блоками информации; составление списка известной информации; метод инсерт, заполнение концептуальных таблиц.

Развивает умение сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать, формулировать вопросы, искать ответы, делать выводы.

. **-Технология личностно - ориентированного подхода** при организации интерактивных классных часов предполагает ценностный подход к детской личности, понимание того, что ребёнок имеет свою жизненную историю, своё собственное «Я», своё мнение, свой внутренний мир, свои переживания. Технологии личностно-ориентированного образования направлены на организацию поисковой деятельности, личностное развитие и индивидуальную поддержку учащихся и характеризуются такими чертами, как сотрудничество, диалогичность, предоставление ребенку свободы принятия самостоятельных решений, творчества, выбора содержания и способов учения.

Развивает умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, оценивать, осмысливать, обобщать. Приёмы: оценочная линия, синквейн, ассоциативный куст, микрофон.



## - **Технология коллективного творческого дела КТД.**

Применение системно-деятельного подхода на интерактивных классных часах позволяет увидеть ребёнка в процессе воспитания. Ребёнка надо открыть, повернуть к себе, включить в деятельность. Человек включается в любую деятельность только тогда, когда это нужно только ему, когда у него имеются определённые мотивы для её выполнения. Приёмы: соревнования, выпуск плакатов, лозунгов, коллективная работа при заполнении кластеров, игр, конкурсов, диалоги.

- **Технология сотрудничества** предполагает работу в разнообразных по составу и профилю группах, быть открытым для всех контактов. Приём: «Выбор цвета» «Пословицы» « Афоризмы»

- **Информационно - коммуникационные технологии ИКТ.** На классном часе используется для аудио, видео оформление. Демонстрация презентаций. Применение всех видов современных цифровых технологий.

**Ситуативные технологии.** На интерактивном классном часе это формы работы в малых или больших группах по решению возникшей проблемы. Приём: поиск ответов, установление причинно – следственных связей, синтез мыслей.

**Технология мозгового штурма** (Брэйнсторминг) стимулирует группу к быстрому генерированию большого количества новых оригинальных идей, которые могут быть использованы в получении новых знаний, решения проблем.

Приёмы: поиск ответов на поставленные вопросы, обсуждение в группах, вопросы по Блуму.

- **Кейс (ситуация) технология** – основана на использовании специально смоделированной ситуации в целях анализа. Совокупность действий персонажей, требующая разрешения путём анализа и принятия решения.  
Приём: эмпатия, заполнение концептуальных таблиц.

### **Дидактические технологии.**

Приёмы: игра, конкурс, соревнование. Они вводят учащегося в реальный мир сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей



**-Информационно аналитическая технология** используется на классных часах для знакомства с историческими фактами или другой важной информацией. Приём: использование разрезного готового материала для всех участников или отдельных

**- Технология поощрения и стимулирования** даёт возможность сохранения активности работы на протяжении всего классного часа. Приём «Корзина идей», система баллов, очков, сюрпризов.

**-Технология проектирования** используется при составлении программ саморазвития личности и создания положительных перспектив. Приём: составление программ, схем самовоспитания.

**-Технология проблемного обучения** – предполагает поиск ответов на данную проблему. Противоречивость материала дает эффект удивления и желание разобраться в проблеме. Это связано со стремлением личности к гармонии.

## **-Здоровье сберегающие технологии**

предполагают создание доброжелательной обстановки и психологического комфорта.

Любая применяемая в образовательном учреждении педагогическая технология должна быть здоровье сберегающей. Это положение сформулировано в законе РФ «Об образовании», 51 статья которого начинается с утверждения: «образовательное учреждение создает условия, гарантирующие охрану и укрепление здоровья обучающихся, воспитанников».

Учитывать активность учащихся:

5-25 минута — 80%;

25-35-я минута — 60-40%;

35—40-я минута — 10%.

Приёмы: уместный юмор, спокойная беседа, позитивная реакция учителя, культура общения, гуманное отношение к ученикам, ситуация успеха, поощрение.

## *Описание некоторых приёмов и методов:*

**КЛАСТЕР** (английское слово - гроздь) предполагает выделение смысловых единиц текста и его графическое оформление в виде грозди. Например, в качестве основы взять «Человеческие пороки» или «Причины сквернословия» и Такая форма работы позволяет охватить большее количество информации. Приём может быть использован как на этапе вызова, так и на этапе осмысления.

**СИНКВЕЙН** (фр. слово-пятистишье) - это нерифмованное стихотворение, состоящее из пяти строк, используется как дидактический приём на этапе рефлексии. Позволяет ребёнку глубоко обдумать смысл слова. Например, придумать синквейн на слово «Счастье». У каждого ребёнка свой, индивидуальный синквейн позволяющий судить о внутреннем мире ребёнка.

**ИНСЕРТ** – маркировка текста значками по мере его чтения.

«V» - уже знал, «+» - новое, «\_» - думал иначе, «?» - не понял, есть вопросы. Приём обеспечивает вдумчивое, внимательное чтение. Приём и таблица делают зримым процесс накопления информации, путь от старого знания к новому. Важным в этом приёме является обсуждение выводов.



**БРЭЙНСТОРМИНГ** - название происходит от английских слов «мозг» и «буря» техника мозгового штурма. Такая техника предполагает наличие руководителя, который призывает участников классного часа или урока к свободному выдвижению и аккумуляции идей, высказываний, которые позже могут быть использованы для получения новых знаний, решения проблем, составления аргументов. Критика идей запрещается! На классных часах этап мозгового штурма целесообразно организовать по вопросам Блума.

### **ВОПРОСЫ ПО БЛУМУ -**

- Простые вопросы. Для ответа на них нужны конкретные знания о понятиях. Например, а вы раньше знали, что такое сквернословие, что означает такая речь.
- Уточняющие вопросы, например: «Если я правильно понял, то.....» То есть ты говоришь, что...
- Интерпретационные, например: « Почему молодёжь использует в своей речи сквернословие.....»
- Творческие вопросы, например «Как вы думаете, что будет если.....»
- Оценочные вопросы: «Почему вы считаете, что это хорошо, а что-то плохо...?»
- Практические вопросы: « Где в обычной жизни это встречается, наблюдается...»

**ОЦЕНОЧНАЯ ЛИНИЯ** - этот метод применяется в тех случаях, когда необходимо, чтобы каждый из учащихся принял решение о своем отношении к определённой теме или проблеме. В разработках конкретные применения.

**КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ТАБЛИЦА** - используется для развития способности к мыслительным операциям анализа и синтеза при систематизации новой информации, когда сопоставимы три или более понятий или явлений. В разработках описание.

**Т-ГРАФИК** - таблица с двумя симметричными столбцами, позволяющая разделить информацию по критериям «хорошо-плохо», «за - против»

**ОБСУЖДЕНИЕ В ПАРАХ** – один из самых простых методов для стимулирования учащихся в обучении. С его помощью каждый ученик задумывается над изучаемым явлением, преодолевает неуверенность в своих знаниях.

**ЭМПАТИЯ** - метод личной аналогии, когда ученик становится частью механизма или деталью, стараясь описать происходящий процесс от своего лица. Развивает образное мышление. Способность понимать и распознавать эмоциональное состояние другого человека, побыть в роли другого, например, описать своими словами, что испытывали

**КОРЗИНА ИДЕЙ** – приём позволяет фиксировать активность работы групп.

**ЭССЕ** – приём используется для продолжения работы дома, с условием продолжения обсуждения выбранной темы.



**ПРИЁМ Друдлы** (или по-английски droodles) – это интересное изобретение американского автора-юмориста Роджера Прайса и креативного продюсера Леонарда Стерна, предложенное ими в 1950-х годах.

« Друдлы».

Суть изобретения заключается в том, что вам предлагается описать картинку, которая имеет множественные значения.



**ПРИЁМ МИКРОФОН** – один из самых простых методов для стимулирования учащихся к ответам. С его помощью каждый ученик задумывается над заданным вопросом. Суть приёма в том, что дети по очереди дают ответы на вопросы.. Для разрядки ситуации можно использовать микрофон.

Стратегия решения проблем **И.Д.Е.А.Л. Применяется на стадии осмысления.**

Данная стратегия включает в себя пять этапов:

- 1. ИДЕНЦИФИРУЙТЕ ПРОБЛЕМУ.**
- 2. ДОБЕРИТЕСЬ ДО СУТИ.**
- 3. ЕСТЬ ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЙ**
- 4. А ТЕПЕРЬ ЗА РАБОТУ**
- 5. ЛОГИЧЕСКИЕ ВЫВОДЫ.**

1. Проблема определяется в самом общем виде

2. На втором этапе учащиеся формулируют проблему в виде вопроса

3. Генерирование как можно большего числа вариантов решения проблемы этот этап осуществляется с помощью "мозговой атаки". Любая критика здесь запрещена. Важно количество - чем больше, тем лучше (можно использовать кластеры).

4. Выбор наилучших вариантов

Теперь учащиеся, "взвесив" все "за" и "против", выбирают наиболее лучший(-ие) вариант(-ты) решения проблемы.

5. Планирование осуществления решения.

На последнем этапе учащиеся разрабатывают план осуществления своего решения.

# Активные методы обучения – это:



## Активные методы обучения (АМО)

**Карусель**, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внешнее кольцо – это стоящие неподвижно ученики, а внутреннее – ученики через каждые 30 секунд меняются (движутся по часовой стрелке). Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

**ПРИЁМ Аквариум** заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

**ПРИЁМ Броуновское движение** предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

**ПРИЁМ «Дерево решений»** - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Часто используется такая форма интеракции, как,

**ПРИЁМ «Займи позицию»**. Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.



**«Да» и «Нет».** Игра ставит учащихся в активную позицию. Эта игра "учит":

связывать разрозненные факты в единую картину;  
систематизировать уже имеющуюся информацию;  
слушать и слышать учеников.

**Советуйтесь:** учитель советуется с учащимися, обсуждая, например, проблемы

отношений. Он убеждает учеников, что их мнение значимо для него, но предупреждает: последнее слово остается за педагогом. Важно поблагодарить учеников за совместное обсуждение.

**Мордашки** : Ученики сигнализируют о своем эмоциональном состоянии с помощью карточек с рисунками, символизирующими хорошее, спокойное или плохое настроение.

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

## КООПЕРАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- РАБОТА В ПАРАХ; ДВОЕ-ЧЕТВЕРО-ВСЕ ВМЕСТЕ
- РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ; КАРУСЕЛЬ; АКВ

## КОЛЛЕКТИВНО- ГРУППОВОЕ ОБУЧЕНИЕ

- МИКРОФОН; НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ; МОЗГОВОЙ ШТУРМ; БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ; АЖУРНАЯ ПИЛКА; АНАЛИЗ СИТУАЦИИ; РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ; ДЕРЕВО РЕШЕНИЙ

## СИТУАТИВНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

- СИМУЛЯЦИЯ ИЛИ ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ; УПРОЩЕННЫЕ СУДЕБНЫЕ СЛУШАНИЯ; ОБЩЕСТВЕННЫЕ СЛУШАНИЯ; РОЛЕВАЯ ИГРА (ДРАМАТИЗАЦИЯ)

## ОТРАБОТКА ДИСКУССИОННЫХ

- МЕТОД ПРЕСС; ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ; СМЕНИ ПОЗИЦИЮ; НЕПРЕРЫВНАЯ ШКАЛА МЫСЛЕЙ

# Коучинг:

- Особая форма консультирования и индивидуальной поддержки людей, ставящая своей целью личностный и профессиональный рост.
- Технология для раскрытия потенциала личности с целью максимального повышения его эффективности.
- Метод управления, метод взаимодействия с людьми, способ мышления.
- Не учит, а помогает учиться.
- Искусство способствовать повышению результативности, обучению и развитию другого человека.

*Есть одно качество, которым требуется обладать, чтобы побеждать, и это определенность цели, знание, чего человек хочет, и жагучее желание достигнуть этого.*

*Наполеон Хилл*

Для того, чтобы ребенок относился к учебно – воспитательному процессу более осознано, всё, что получает в школе, должен приобрести для него личностный смысл. Но этого часто не происходит. Мероприятия, для многих школьников, даже старших и выпускных классов, является нудной обязанностью, от которой хочется как можно скорее избавиться. Помочь ученикам перестать быть пассивными участниками образовательно – воспитательного процесса и перейти к активному, осознанному отношению к учебной деятельности как к лично значимой, может коучинг.

Что такое коучинг?

Так что же такое коучинг? Коучинг (coaching) — новый и для многих в нашей стране пока малоизвестный подход к развитию человека. Предтечей коучинга был профессор Гарвардского университета и спортсмен *Тимоти Гэлвей (Timothy Gallwey)*. Открытие Т. Гэлвея состояло в том, что значительным фактором спортивного успеха, а, следовательно и спортивных тренировок, оказалось душевное состояние спортсмена, то, как он думает, как направляет внимание, что считает для себя возможным, а что — нет. Книги Т. Гэлвея стали бестселлерами. Он определил коучинг как “технология раскрытия потенциала человека с целью максимального повышения его эффективности“. Коучинг представляет собой форму консультативной поддержки, которая помогает человеку достигать значимых для него целей в оптимальное время путем мобилизации внутреннего потенциала, развития необходимых способностей и формирования новых навыков.

Автором этого проекта стал Ян Георг Кристиансен – мастер-коуч Международной Федерации Коучинга, глава Эриксоновского университета Нордик с 1998 г.

С 2010 года коучинг появился в некоторых отечественных образовательных учреждениях. Приоритет по внедрению коучинга в сферу образования принадлежит Ростову-на-Дону



# Задачи коучинга в образовании:

1

Помочь ребёнку понять себя, оценить свои запросы.

2

Разобраться в своих проблемах, мобилизовать все свои внутренние и внешние ресурсы как для решения сложившейся ситуации, так и для своего дальнейшего саморазвития.

# Педагогический коучинг —

это специальная система, которая помогает, используя знания и опыт самого ученика, решить его определённые проблемы, задачи и поставленные цели, эта технология помогает, используя собственный потенциал, повысить производительность и эффективность овладения знаниями, повысить самооценку.

# Педагогический коучинг призван:

1. Повысить эффективность педагогической деятельности.
2. Психологически грамотно сопровождать учеников по жизненному и образовательному пути.
3. Ставить перед собой и учениками реальные и релевантные цели.
4. Определить жизненные цели на краткосрочную и долгосрочную перспективу.
5. Развивать навыки управления личным временем.
6. Улучшить отношения в семье и с другими людьми.
7. Преодолеть стресс.
8. Повысить уверенность в себе.
9. Эффективно и быстро преодолеть неблагоприятные жизненные обстоятельства.

## Этап рефлексии:

- Как ты поймешь, что достиг цели?
- Какие самые важные вехи ты замечаешь?
- Когда это происходило? Сколько времени занимала каждая задача?
- Как эти задачи были взаимосвязаны?
- Какие самые первые, самые лёгкие шаги потребовались, чтобы начать двигаться к результату?



# Колесо развития.

## Тема «Shopping»:

**1 Я и Эрудиция:** учёба, культура речи, аргументированность суждений, сообразительность, чтение,

**2 Я и Трудолюбие:** добросовестность, самостоятельность. Рукоделие, или другой вид деятельности

**3 Я и Природа:** способность к восхищению, к охране окружающей среды.

**4 Я и Общество:** межличностные отношения. готовность понять другого, помочь, правила общественной жизни. Доброта, милосердие, патриотизм.

**5 Я и эстетика:** аккуратность, опрятность, умение находить прекрасное в жизни, посещение культурных мест, внесение эстетического в жизнь.

**6. Я и отношение к себе:** управляю своим поведением, создаю правила гигиены.

**7. Я и Бережливость:** умение распределять время, бережное отношение к личному и чужому имуществу.

**8 Я и любовь во мне:** к труду, к обществу, к тучебе, спорту

.....



# Рекомендации по работе с «Колесом развития»:

- Колесо развития строится на определённый период (по определённой теме).
- Определить направления (области) работы над темой (виды работы).
- Шкала удовлетворённости каждым направлением, где 1 – минимальная удовлетворённость, 10 – максимальная.
- По каждому направлению – что для Вас «10» на этот временной период?
- Какая степень удовлетворённости сейчас по шкале от 1 до 10?
- И что Вы замечаете, глядя на это колесо?
- Найдите ключевую область, изменив которую на 1 пункт, начнут изменяться и другие области.
- Если сдвинуть её на один пункт, то что изменится в каждой из областей? (Если выбранная область не двигает остальные – попробовать другую.)

# **Инструменты коучинга на занятиях**

## Инсерт:

«+»

я это знал,

«-»

это для меня новое,

«...»

это противоречит моим знаниям,

«?»

об этом хочу узнать больше.

## Маркировочная схема ЗУХ:

**ЗНАЮ**

**УЗНАЛ**

**ХОЧУ ЗНАТЬ**



## Сюжетная схема:

«Что?»

«Кто?»

«Где?»

«Когда?»

«Почему?»

## Схема «Толстые и тонкие вопросы»:

Тонкие вопросы требуют однозначного ответа:

Кто? Что? Когда?

Толстые вопросы не имеют определённого ответа: Почему? В чём разница?

## Чтение со «стопами»:

После каждой смысловой части делается остановка. Во время «стопа» идёт обсуждение или проблемного вопроса, или коллективный поиск ответа на основной вопрос, или даётся какое-то задание, которое выполняется в группах или индивидуально.

## Составление синквейна:

(необходимо резюмировать учебный материал)

1-я строка: одно слово — существительное. Это и есть тема синквейна.

2-я строка: два прилагательных, раскрывающих тему синквейна.

3-я строка: три глагола, описывающих действия, относящиеся к теме синквейна.

4-я строка: целая фраза, предложение, состоящее из нескольких слов, с помощью которого ученик высказывает своё отношение к теме.

5-я строка: слово-резюме, которое даёт новую интерпретацию темы, позволяет выразить к ней личное отношение.

## Приём «Диаманта»:

- 1, 7 строчки – существительные-антонимы;
- 2 – два прилагательных к первому существительному;
- 3 – три глагола к первому существительному;
- 4 – два словосочетания с существительными;
- 5 – три глагола ко второму существительному;
- 6 – два прилагательных ко второму существительному.

## Приём «Верные – неверные утверждения»:

- Учащимся предлагается несколько утверждений по ещё не изученной теме. - Учащиеся выбирают «верные» утверждения, полагаясь на собственный опыт или просто угадывая.
- На одном из следующих уроков возвращаемся к этому приёму, чтобы выяснить, какие из утверждений были верными.

# Метод «Инверсия» —

при рассмотрении способов решения проблемы совершается такая их перестановка, которая позволяет получить принципиально новые, порой парадоксальные решения.

## Этапы инвентирования:

1. Сформулировать задачу.
2. Перечислить все предположения и допущения, которые её сопровождают.
3. Перевернуть все эти предположения.
4. Взять каждое перевернутое предположение и спросить себя, как сделать его возможным.
5. Фиксировать все возникающие идеи.
6. Оценить и выбрать лучшие идеи.



## Метод «Мозговая атака» –

оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных.

### Этапы метода:

1. Спонтанное изложение идей в быстром темпе без предварительной критики и обсуждения.
2. Запись «выданных» идей.
3. Поочерёдное обсуждение и оценка каждой идеи.
4. Отбор 1-2 идей, которые становятся основой проекта.

## Метод «Наводящая задача-аналог» –

основан на заимствовании опыта посредством поиска, тщательного анализа достоинств и недостатков и «улучшения» чужих идей в научной и методической литературе.

## Метод «Изменение формулировки задач» –

расширение границ поиска решения актуальной проблемы. Меняя формулировки структурных составляющих готового и реализованного проекта, можно выявить интересные решения известной проблемы.

# Метод «Наводящие вопросы» –

позволяет упорядочить поиск вариантов решения проблемы через вопросы:

- Почему данную проблему нужно решать?
- Что нужно сделать, чтобы проблемная ситуация разрешилась?

## Советы по применению:

- Заранее продумайте основополагающие вопросы.
- Следите за ответами.
- Задавайте зондирующие вопросы.
- Фиксируйте ключевые моменты.
- Подключите как можно больше участников.
- Позвольте участникам самостоятельно раскрывать новые знания.

## Метод «Перечень недостатков» –

применяется для описания проблемной ситуации, когда необходимо собрать информацию и составить полный развернутый перечень недостатков, подлежащих изменению.

## Метод «Свободное выражение функции» –

описание всех функций, которые должен выполнять предполагаемый проектный продукт и поиск «идеального» результата в виде макета или модели.



## Метод аналогии –

перенос знаний об одном предмете/явлении на другой (менее изученный или недоступный для изучения).

## Метод неологии –

метод использования чужих идей, но при условии изменения структуры, содержания, оформления, представления.

## Метод «Антропотехника» –

предполагает привязку свойств проектированного объекта к удобству его использования, т. е. определение условий и обстоятельств, наличие которых обеспечит максимальный комфорт для целевой группы проекта.

## Метод «Семикратный поиск» –

метод, построенный на семи ключевых вопросах: «Кто?», «Что?», «Где?», «Чем?», «Зачем?», «Как?», «Когда?», применяемых для выявления проблем и формулировки творческой задачи.

**Спасибо**

**за**

**внимание!!!**