

**МКОУ «Вадинская средняя  
общеобразовательная школа»**  
215520, п. Вадино Сафоновского района Смоленской области

**Современные технологии  
как инструмент повышения качества образования**

**Петрова Валентина Дмитриевна,**  
*заместитель директора по УВР*

п. Вадино, 2021 год

**Форма проведения:** семинар-практикум с использованием групповой формы работы.

**Обеспечение:** раздаточный материал для каждой группы, презентация

**Цель:** осмысление необходимости и возможности применения современных технологий как инструмента повышения качества образования

### **Задачи**

- 1.Повысить мотивацию педагогов на применение современных технологий в образовательном процессе
- 2.Способствовать повышению эффективности взаимодействия педагога и учащихся в образовательном процессе.
- 3.Создать условия для активного взаимодействия всех участников семинара

**Ожидаемые результаты:** педагоги школы осуществят практическое действие на основе применения современной образовательной технологии как инструмента повышения качества образования

### **Перечень использованной литературы:**

1. Педагогические технологии: учебное пособие для студентов педагогических специальностей / под редакцией В.С. Кукунина. – М.: ИКЦ “МарТ”: – Ростов н/Д, 2006.
2. Щуркова Н.Е.. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2002, – 224 с.
3. Хуторской А.В. Статья “Технология проектирования ключевых компетенций и предметных компетенций”. // Интернет– журнал "Эйдос".
4. Иванов Д.А., Митрофанов К.Г., Соколова О.В. Компетентностный подход в образовании. Проблемы, понятия, инструментарий. Учебно-методическое пособие. – М.: АПК и ПРО, 2003. – 101 с.

## Ход семинара:

**1. Орг. момент. Участникам семинара предлагается выбрать ключи по форме. Предлагаем занять свои места по форме выбранного ключика**

Ведущий: Добрый день, уважаемые коллеги! Приятно видеть вас в этой аудитории, и очень надеюсь, что у нас с вами получится интересный и полезный разговор.

Я приглашаю вас на игровую площадку фантазии. Сегодня хозяином этой площадки будем мы с вами и современные педагогические технологии. Наше общение пройдет в форме семинара-практикума "Кто хочет стать знатоком педагогических технологий?"

## **2. Создание ситуации успеха:**

Начнем мы с такой притчи:

*Однажды царь решил подвергнуть испытанию всех своих придворных, чтобы узнать, кто из них способен занять в его царстве важный государственный пост. Толпа сильных и мудрых мужей обступила его.*

*«О, вы, подданные мои», - « У меня есть трудная задача, и я хотел бы знать, кто сможет решить ее».*

*Он подвел присутствующих к огромному дверному замку, такому огромному, какого еще ни кто никогда не видывал.*

*«Это самый большой и самый тяжелый замок, который когда –либо был в моем царстве. Кто из вас сможет открыть его?»- спросил царь.*

*Одни придворные только отрицательно качали головами, другие, которые считались мудрыми, стали разглядывать замок, однако, вскоре признались, что не смогут открыть его. Раз уж мудрые потерпели неудачу, то остальным придворным ничего не оставалось, как тоже признаться, что эта задача им не под силу, она слишком трудна. Лишь один визирь подошел к замку. Он стал внимательно его осматривать и ощупывать, затем попытался различными способами сдвинуть с места, и наконец, одним рывком дернул его.*

*О, чудо - замок открылся! Он просто был не полностью защелкнут.*

*Тогда царь объявил: «Ты получишь место при дворе, потому, что полагаешься не только на то, что видишь и слышишь, но надеешься, на собственные силы и не боишься сделать попытку».*

Нам педагогам, тоже необходимо набраться смелости и сделать попытку для реализации современных образовательных технологий (не просто знать, а использовать их в своей практической деятельности)

## **3. Упражнение “Представление”**

Прежде чем перейти к теоретической части семинара, я предлагаю каждому участнику оформить в произвольной форме карточку-визитку своему соседу, где указывает его имя. Имя должно быть написано разборчиво и достаточно крупно.

Даётся 3-4 минуты для того, чтобы все участники сделали свои визитки и подготовились к взаимному представлению

Задача – подготовиться к представлению своего партнёра всей группе.

Представляют своего партнёра, начиная презентацию со слов: “Для Елены Евгеньевны самой эффективной технологией является технология....., потому что.....”.

#### **4. Вступительная часть**

##### **Эпиграф семинара**

*Кто не хочет применять новые средства,  
должен ждать новых бед*

*Френсис Бэкон*

Френсис Бэкон – один из величайших эрудитов XVII века, современник Галилея и предшественник Ньютона, автор трактата “Опыт и наставления нравственные и политические”

*Учитель и ученик растут вместе:  
обучение – наполовину учение.*

*Ли Цзи*

#### **5. Теоретическая часть**

Программа модернизации содержания образования затрагивает все стороны образовательного процесса. Её задача состоит в достижении нового качества – качества, которое отвечает требованиям, предъявляемым к личности в современных быстро меняющихся социально–экономических условиях.

Традиционно вся отечественная система образования ориентировалась на знания как цель обучения (ЗУНы). Преобразования российского общества в целом и образования в частности обусловили изменение требований к обучающимся. “Выпускник знающий” перестал соответствовать запросам социума. Возник спрос на “Выпускника умеющего, творческого”, имеющего ценностные ориентации. Решению этой проблемы призван помочь компетентностный подход к обучению.

Обучающийся считается компетентным по результатам деятельности, если он способен применять усвоенное на практике, то есть перенести компетентность на определенные ситуации реальной жизни.

Давайте сейчас мы с вами выясним, каким должен быть педагог, чтобы подготовить сегодняшнего выпускника.

Для этого мы работаем в группах

#### **6. Практическая часть**

**Задание 1.** Участники семинара делятся на три группы “обучающиеся”, “педагоги”, “эксперты”

**Первый вопрос для обсуждения:** Группа обучающиеся отвечают на вопрос "Когда обучающемуся не интересно учиться?"

Группа педагоги отвечают на вопрос " Когда педагогу не интересно учить?"

Эксперты в роли администрации **отвечают на оба вопроса**

В течение 5 минут методом мозгового штурма участники составляют перечень причин и представляют ответ группы.

**Второй вопрос для обсуждения:**

Обучающиеся отвечают на вопрос " **Какого педагога вы хотите видеть на своих занятиях?** Отрадите на ватмане сегодняшнего педагога.

Педагоги отвечают на вопрос: "**Какого педагога - коллегу вы хотите видеть рядом с собой?** Отрадите на ватмане сегодняшнего педагога.

Эксперты отвечают на вопрос " **Каким должен быть современный педагог?**"

В течение 5 минут участники отвечают на вопрос и представляют ответ группы.

**Задание 2 для всех групп.** Перед вами "**чемодан**" в котором лежат карточки с названиями образовательных технологий, которые вы используете на своих занятиях. На примере одной технологии расскажите, как она влияет на качество образования.

В течение 5 минут участники обсуждают ответ на вопрос и представляют ответ группы.

Предположим, что выделены следующие технологии:

– **лично-ориентированные технологии** предусматривают приоритет субъект-субъектного обучения, диагностику личностного роста, ситуационное проектирование, игровое моделирование, включение учебных задач в контекст жизненных проблем, предусматривающих развитие личности в реальном, социокультурном и образовательном пространстве;

– **здоровьесберегающие технологии**, отличительной особенностью которых является приоритет здоровья, т.е. грамотная забота о здоровье – обязательное условие образовательного процесса

– **информационные технологии** позволяют индивидуализировать и дифференцировать процесс обучения, стимулировать познавательную активность и самостоятельность обучающихся

– **игровые технологии** позволяют управлять эмоциональным напряжением в процессе обучения, способствуют овладению умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения. В процессе игры дети незаметно осваивают то, что трудным было ранее

– **проблемно-развивающие технологии** обучения способствуют развитию творческих способностей обучающихся; формированию критического мышления и положительных эмоций.

– **проектные технологии**, суть которых состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты, проживает конкретные ситуации. В основе проектных технологий лежит метод проектов, который направлен на развитие познавательных навыков обучающихся, критического мышления, формирование умения самостоятельно конструировать свои знания, умения ориентироваться в информационном пространстве.

### **Задание 3**

*Прежде чем мы начнем говорить об инновационных технологиях, давайте определим понятие “технология”.*

*Что такое “технология”, техника, технологические процессы?*

*Насколько актуальна эта тема сейчас? Что значит Современные технологии? Что такое интерактивные технологии?*

Так что же такое «технология», в чём её отличие от методики?

Технология – греч. слово – означает «мастерство, искусство» и «закон науки» - это наука о мастерстве.

Проблемой педагогических технологий занимались: Селевко, Беспалько, И.П.Волков, В.М.Монахов и другие.

На данный момент существует несколько определений педагогических технологии, мы выберем на сегодня самую развёрнутую:

**Педагогическая технология** - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Иначе говоря, **технология – это зафиксированные последовательные действия, гарантирующие получение заданного результата.**

Она содержит алгоритм решения поставленных задач, в основе её использования положена идея полной управляемости обучением и воспроизводимости образовательных циклов.

#### **Отличия от методики:**

Технология не носит предметный характер, она может реализовываться на любом предмете вне зависимости от содержания. Технология может быть реализована **любым** педагогом (легко воспроизводима, устойчивость

результатов). Технология включает в себя комплекс методов, форм, средств и приёмов.

Сегодня насчитывается больше сотни образовательных технологий. Она классифицируются по организационным формам, по предметам, авторские, по подходам к ребёнку и т.д.

**Методика** и **технология** - не синонимы, хотя эти два понятия иногда отождествляют. И то, и другое представляют собой формы организации процесса.

**Технология** - термин, изначально использовавшийся как детальная характеристика производственного процесса. Технология - это пошаговая инструкция, рецепт с точным указанием таких параметров как количество, состав, время, последовательность и т. п.

**Методика** - способ выполнения "инструкции", предполагающий вариабельность и индивидуальный подход к процессу её выполнения.

Если технология "диктует", то методика "рекомендует". Технология не имеет личностного оттенка, она суха, как математическая формула.

Методика же ориентирована на определённые человеческие качества и учитывает их.

**Приведу пример.** Два человека, независимо друг от друга готовят блюдо по одному и тому же рецепту, где прописаны и состав продуктов, и пропорции, и общая последовательность процесса приготовления (технология). Однако на выходе блюда имеют разный вкус и вид. Этому способствует разный подход и стиль приготовления (методика).

Мне рассказывали, что на одном и том же производстве (речь о производстве колбасных изделий) один и тот же сорт колбасы получался по-разному в зависимости от того, какой технолог был на дежурстве.

### **Традиционные технологии. В чём отличие от инновационной?**

*\*нарисуйте домик (тест) – традиционное изображение, новаторство (на слайде домик, педагоги должны скопировать)*

#### **Особенности методики**

Традиционная технология представляет собой прежде всего авторитарную педагогику требований, ученье весьма слабо связано с внутренней жизнью ребёнка, с его многообразными запросами и потребностями, отсутствуют условия для проявления индивидуальных способностей, творческих проявлений личности.

Авторитаризм процесса обучения проявляется в:

- регламентации деятельности, принудительности обучающих процедур;
- централизации контроля;
- ориентации на среднего.

Позиция: ребёнок - подчиненный объект обучающих воздействий.

Позиция педагога - командир, единственное инициативное лицо, судья («всегда прав»); старший (родитель) учит; «с предметом к детям», стиль «разящие стрелы».

Методы усвоения знаний основываются на:

- сообщении готовых знаний;
- обучении по образцу;
- индуктивной логике от частного к общему;
- механической памяти;
- вербальном изложении;
- репродуктивном воспроизведении.

Процесс обучения как деятельность в ТТ характеризуется отсутствием самостоятельности, слабой мотивацией. В составе образовательной деятельности ребенка:

- самостоятельное целеполагание отсутствует, цели обучения ставит взрослый;
- планирование деятельности ведется извне, навязывается ребёнку вопреки его желанию;
- итоговый анализ и оценивание деятельности ребенка производятся не им, а педагогом, другим взрослым.

В этих условиях этап реализации учебных целей превращается в труд «из-под палки» со всеми его негативными последствиями (отчуждение ребенка от учебы, воспитание лени, обмана, конформизма)

### **Требования к педагогу**

Сегодня педагогу недостаточно знаний об уже существующих технологиях, необходимо ещё и умение применять их в практической деятельности. Спрос на мастеров обучения всегда высок.

Чтобы чувствовать себя уверенно, педагог должен владеть как минимум тремя принципиально – различающимися технологиями: продуктивной (предметно - ориентированной), щадящей (лично - ориентированной), технологии сотрудничества

### **Технология и мастерство**

Одна и та же технология может осуществляться различными исполнителями более или менее добросовестно, точно по инструкции или творчески. Результаты будут различными, однако, близкими к некоторому среднему статистическому значению, характерному для данной технологии.

Иногда педагог-мастер использует в своей работе элементы нескольких технологий, применяет оригинальные методические приемы, в этом случае следует говорить об «авторской» технологии данного педагога. Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

### **Условия, необходимые для овладения и реализации технологий:**

- понимание педагогом идеологии технологии, определение социальной группы, которую она будет обслуживать, принятие того педагога, чья технология осваивается, возможность «пожить» в этой технологии, пропустив её через свои эмоции, потребности и ценности; т.е. (что это? Для кого? Как мне комфортно с этим работать?)
- учёт личностных качеств педагога



- предоставление возможности педагогу оценить результаты использования технологии и по необходимости привнести своё в оптимизацию технологии
- технологическая компетентность педагога

**Задание в группах:** С помощью приема «Домик», заселите жильцов в дома «Технологии личностно-ориентированное обучение» и «Технологии проблемного обучения»

- **лично – ориентированные технологии:**
  - развивающее обучение
  - разноуровневое обучение
  - технологию использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр
  - игровая технология
  - коллективная система обучения
  - обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа)
  - портфолио обучающегося
  - портфолио педагога
- **технология проблемного обучения;**
  - технологию изучения изобретательских задач (ТРИЗ)
  - технология исследовательского обучения
  - технология проектного обучения
  - информационно-коммуникационные технологии
  - здоровьесберегающая технология и др.

Любая педагогическая технология должна быть воспроизводима и быть здоровьесберегающей.

**Личностно-ориентированные технологии** представляют собой воплощение гуманистической философии, психологии и педагогики.

В центре внимания личностно-ориентированных технологий - уникальная целостная личность, которая стремится к максимальной реализации своих возможностей (самоактуализации), открыта для восприятия нового опыта, способна на осознанный и ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. Именно достижение личностью таких качеств, провозглашается главной целью воспитания в отличие от формализованной передачи ребенку знаний и социальных норм в традиционной технологии.

Своеобразие парадигмы целей личностно-ориентированных технологий **заключается в ориентации на свойства личности, ее формирование, ее развитие не по чьему-то заказу, а в соответствии с природными способностями.**

**Особое место в личностно-ориентированном обучении отводится интерактивным технологиям**

**Коллеги,** технологии интерактивного обучения – что это? Какие технологии вы знаете?

**Технологии интерактивного обучения.** В последнее время обретают большую значимость (интерактивные музеи мира)

1. Работа в парах
2. Карусель

4. Работа в малых группах
5. Аквариум
6. Незаконченное предложение. (*Жили – были король и королева, и вот однажды...*) по цепочке
7. Мозговой штурм
8. Броуновское движение
9. Дерево решений
10. Ролевая (деловая) игра
11. Мастерская
12. Технология ИКТ

Интерактивные методы позволяют учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Они предполагают сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся.

1. «Микрофон». В рамках согласованной помощи педагог активизирует слабоактивных учащихся в группе тем, что передает им микрофон: говорит тот, у кого микрофон.
2. «Большой круг». Один из наиболее простых приемов группового взаимодействия. Его организация требует, чтобы стулья были расставлены в форме большого круга. Договариваются, что отвечать следует по часовой стрелке, условно обозначается исходное место, с которого начинается презентация точек зрения по проблеме. Ведущий следит за соблюдением правил. Педагог излагает проблему, которую следует решить. Далее, по кругу каждый участник «Большого круга» излагает свой проект решения. Группа выслушивает его без критики. Это решение постепенно фиксируется на доске (или ватмане). По завершении сотрудничества по выработке общего решения проблемы проект каждого из участников озвучивается и утверждается (при необходимости корректируется) всеми участниками «круга».
3. Работа в парах.
4. Аквариум – несколько воспитанников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.
5. Незаконченное предложение - первый начинает, затем по цепочке развивается сюжет.
6. Мозговой штурм.
7. Броуновское движение – движение участников по всему пространству с целью сбора информации по предложенной теме. (н/р: Найди предметы круглой формы)
8. Дерево решений – дети делятся на группы, обсуждают вопрос, делают свои рисунки, затем меняются местами и дорисовывают у соседей свои идеи.
9. Ролевая (деловая) игра.
10. Мастерская – выступление воспитанника
11. Шоу – технологии

Интересное, зрелищное действо.

Особенности:

Соревновательный характер;

Деление участников на выступающих, зрителей, жюри.

Может быть спонтанной, или заранее спланированной.

## **12. Технология ИКТ – интерактивная технология**

***Использование ИКТ – результат реализации программы «Электронная Россия»***

**ИКТ** – это обобщенное понятие, описывающее различные методы, способы и алгоритмы сбора, хранения, обработки, представления и передачи информации.

**Это с одной стороны** – компьютер, с другой – коммуникация.

Это использование телевидения, DVD, CD, радио, планшеты, СММ, компьютер, телефон, игровые приставки.

Современный образовательный процесс нельзя представить без использования мультимедийных технологий, которые предоставляют уникальные возможности для реализации творческих инициатив педагога и обучающегося.

С точки зрения использования ИКТ на занятии, представляется целесообразным разделить их на четыре группы. Принадлежность занятия к той или иной группе обуславливает технические условия и наличие соответствующего программного обеспечения для его проведения.

### ***1. Занятия демонстрационного типа - презентация***

Для его проведения требуется компьютер и проектор или телевизор, к которому можно подключить компьютер, На таком занятии информация демонстрируется на большом экране и может быть использована на любом его этапе.

В качестве программного обеспечения используются материалы готовых программных продуктов на CD, содержащих большой объем фото-, видео-, аудиоматериалов информации по различным темам. Еще более популярным стало создание педагогом презентаций к своим занятиям.

### ***2.занятия – викторины, тесты.***

Высокая эффективность контролирующих программ определяется тем, что они укрепляют обратную связь в системе учитель-ученик. Тестовые программы позволяют быстро оценивать результат работы, точно определить темы, в которых имеются пробелы в знаниях. Сегодня педагоги сами могут разрабатывать и создают компьютерные варианты различных тестов и использовать их на своих занятиях.

### ***3.Обучающие компьютерные игры.***

Существующие на рынке обучающие программы для данного возраста можно классифицировать следующим образом:

1. Игры для развития памяти, воображения, мышления и др.
2. "Говорящие" словари иностранных языков с хорошей анимацией.
3. АРТ-студии, простейшие графические редакторы с библиотеками рисунков.
4. Игры-путешествия, "бродилки".

5. Простейшие программы по обучению чтению, математике и др.

*Конструктор игр на сайте LearningApps.org*

#### **4. Физминутки, упражнения на релаксацию, постановка проблемы после просмотра видео.**

Сейчас, уважаемые педагоги, мы проживем с вами несколько новых или забытых технологий, на практике

### **Образовательные технологии**

#### **1. Кластер**

Кластер - это графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Слово «кластер» в переводе означает пучок, созвездие. Составляют кластеры на стадии осмысления и рефлексии. Этот прием позволяет систематизировать новую информацию по отношению к уже имеющимся у них представлениям, а также в соответствии с категориями знания. Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы, самостоятельно выстраивать причинно-следственные связи. Ученики записывают в центре листа ключевое понятие, а от него рисуют стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

**Задание** Я предлагаю, каждой группе составить кластер к теме **ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ** по мере моего рассказа, используя названия технологий и ключевые слова

#### **2. Технология развития критического мышления «Шесть шляп мышления».**

Метод Эдварда де Боно «Шесть шляп мышления» легко может быть использован на занятии любой предметной области. Использование данного метода на занятии развивает у обучающихся способность структурировать информацию, в «Шести шляпах мышления» автор представляет простой, но эффективный метод, позволяющий стать лучшим мыслителем. Он разделяет мышление на шесть отличных друг от друга режимов, обозначенных шляпами разного цвета. «Надевание» шляпы фокусирует мышление, «смена» шляпы изменяет его направление.

Почему используется именно эта технология?

Существует традиционная связь между мышлением и шляпами.

«Я в своей шляпе», «Давайте наденем свои шляпы мышления» - расхожие фразы.

Шляпа указывает на определённую роль, которую в течение всего занятия будут выполнять дети.

Метод позволяет отстранить своё эго от мышления. И любой вопрос обсуждается более полно и объективно.

С методом «Шесть шляп мышления», если нам не нравится чьё-то предложение, мы знаем, что всегда получим возможность дать этой идее критику под чёрной и выразить чувства под красной. Однако появляется возможность исследовать идею, используя белую, жёлтую, зелёную.

#### **Карточка №1 Технология развития критического мышления «Шесть шляп мышления»**

## Шесть шляп мышления



*Фраза «За интерактивными технологиями - будущее»*

Группа должна проанализировать предложенный план с позиции критического способа мышления, характерного для цвета выбранной шляпы, распределить роли - шляпы.

- **Белая шляпа** - Подготовьте предложение-доказательство «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив только факты, цифры, без аргументации - **ФАКТЫ**
- **Красная шляпа** - Подготовьте предложение-доказательство «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив как можно больше различных прилагательных, как негативных, так и позитивных - **ЭМОЦИИ**
- **Черная шляпа** - Подготовьте предложение-доказательство «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив как можно больше негативных черт – **ПРОБЛЕМЫ, ПРОТИВОРЕЧИЯ, НЕГАТИВ**
- **Желтая шляпа** - солнечный, жизнеутверждающий цвет. Желтая шляпа полна оптимизма, под ней живет надежда и позитивное мышление. Образ мыслей «цвета солнца» - это настойчивый поиск положительных моментов, присущих данной ситуации, и построение позитивных умозаключений. Подготовьте предложение-доказательство «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив как можно больше позитивных черт - **ПОЗИТИВ**
- **Зеленая шляпа** - Подготовьте предложение-доказательство «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив как можно больше будущих инноваций - **ТВОРЧЕСТВО**
- **Синяя шляпа** - Подготовьте текст «*За интерактивными технологиями - будущее*», включив как можно больше интересных идей, представленных другими членами группы - **ОБОБЩЕНИЕ**

### 3. Кейс- технологии

## Кейс-технология

Кейс – ситуация, взятая из практики, реальный случай, на котором разбираются теоретические идеи. Понятие кейс происходит от английского case— "обстоятельства".

Кейс-технологии – это не повторение за педагогом, не пересказ информации или статьи, не ответ на вопрос педагога, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.

Кейс-технология – это интерактивная технология обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у учащихся новых качеств и умений.

Одной из важнейших характеристик кейс-метода является умение воспользоваться теорией, обращение к фактическому материалу.

Перед педагогом стоит задача – научить детей как индивидуально, так и в составе группы:

- анализировать информацию
- сортировать ее для решения заданной задачи
- выявлять ключевые проблемы
- генерировать альтернативные пути решения и оценивать их
- выбирать оптимальное решение и формировать программы действий и т.п.

Работа с кейсом на занятии организуется по следующему принципу:

1. знакомство с ситуацией
2. анализ и обсуждение решения в мини-группах
3. общее обсуждение решения, предложенного каждой группой, и выбор оптимального;
4. обобщающее выступление педагога.

Создание детского кейса по любой теме требует соблюдения ряда определенных условий:

- кейс должен соответствовать реальности, то есть описывать факты, имеющие возможность быть
- кейс не должен быть очень большим, так как рассчитан на детей, а не взрослых, и время работы с кейсом ограничено уроком
- необходимая для решения кейса информация должна содержаться в тексте; возможность привлечения дополнительной или справочной литературы сведена к минимуму
- кейс может содержать несколько альтернативных вариантов решения

Информация, необходимая для создания кейсов, может быть почерпнута из газетных и журнальных статей, художественной литературы, выпусков новостей, сборников статистических данных. К каждому кейсу прилагается список вопросов для его анализа

**Задание** В песне «Соберемся вместе – всем помашем рукой» есть слова «Всем скажем добрые слова, любому будем рады...»

1. Какие прилагательные, помогут вам дать характеристику народу, о котором говорят слова песни?
2. Используя словарь синонимов, подберите синонимы к слову *дружелюбный*.
3. Опираясь на полученные знания, составьте листовку-обращение, призывая жителей нашего города быть дружелюбными.

#### **4.Корзина идей**

Это прием организации индивидуальной и групповой работы учащихся на начальной стадии занятия, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний. Он позволяет выяснить все, что знают или думают обучающиеся по обсуждаемой теме занятия. На доске можно нарисовать значок корзины, в которой условно будет собрано все то, что все ученики вместе знают об изучаемой теме.

#### **Карточка Технология «Корзина идей»**

*Песня «Дружба крепкая не сломается...»*

**Задание:** Соберите корзину идей, в которой условно будут собраны секреты настоящей дружбы.

Все сведения кратко в виде тезисов записываются педагогом в «корзинке» идей (без комментариев), даже если они ошибочны. В корзину идей можно «сбрасывать» факты, мнения, имена, проблемы, понятия, имеющие отношение к теме занятия. Далее в ходе занятия эти разрозненные в сознании ребенка факты или мнения, проблемы или понятия могут быть связаны в логические цепи.

#### **5.Игровые технологии**

Вы все знакомы и их используете в своей практике. Я хочу остановиться на игровой технологии ИГРА «ПОЧТАЛЬОН»

#### **Карточка №5 Игровые технологии Игра «Почтальон»**

*Фраза «Каких народов только нет в стране великой нашей...»*

Соотнесите правильно картинки и конверты, и вы узнаете от кого пришло письмо.

Прочтите пословицы в конвертах

1. Дружба — богатство бесценное. казахская
  2. Чужому – половину, другу – всё .армянская
  3. Близкого друга и на золото не променяешь. Татары
  4. Не тот друг, кто на пиру гуляет, а тот, кто в беде помогает. башкиры
- Что ценят люди этих национальностей?

**Вывод:** Компетентностный подход предъявляет свои требования к педагогам: поиску новых форм, методов, технологий обучения. Педагогу необходимо ориентироваться в широком спектре современных технологий, идей, направлений, не тратить время на открытие уже известного. Система технологических знаний является важнейшим компонентом и показателем педагогического мастерства современного педагога.

В среде педагогов прочно утвердилось мнение, что педагогическое мастерство сугубо индивидуально, поэтому его нельзя передать из рук в руки. Однако,

исходя из соотношения технологии и мастерства, ясно, что педагогическая технология, которой можно овладеть, как и любая другая, не только опосредуется, но и определяется личностными параметрами педагога. Одна и та же технология может осуществляться разными педагогами, где и будут проявляться их профессионализм и педагогическое мастерство.

## **V. Рефлексия**

Предлагаю оценить сегодняшнюю работу в группах.

-Перед вами "градусник" выберите температуру своей группы по шкале, по которой определяется значение семинара:

**34-бесполезно, бесперспективно, безразлично.**

**36,6- нужно, полезно, интересно, необходимо.**

**38- страшно, сложно, неинтересно, обременительно**

А сейчас, используя технологию шести шляп, проведем рефлексию семинара

- Белая шляпа – рассказать, чем мы занимались сегодня на семинаре
- Красная шляпа – выразить чувства
- Зеленая шляпа – подумать, где можно применить полученные знания
- Синяя шляпа – общий вывод по семинару
- Черная шляпа – выделить недостатки
- Желтая шляпа – что было хорошего

## **VI. Итог семинара**

**- Игра “Аплодисменты по кругу”**

**Цель:** снять напряжение и усталость, поблагодарить всех участников за работу.

Все участники сидят в кругу. Ведущий начинает хлопать в ладоши и смотрит на кого-то из участников. Они начинают хлопать вдвоем. Участник, на которого посмотрел ведущий, смотрит на другого участника, включая его в игру. Таким образом, начинают хлопать все участники.