



Интерактивные методы работы с педагогами по организации инновационной деятельности в учреждении

**Кардупова Светлана Вячеславовна,
методист МКОУ ДПО РЦ**

Проект «Школа Минпросвещения России»



ПРОЕКТ «Школа Минпросвещения России»



Единое образовательное пространство (обучение и воспитание)
для каждого ребенка

Владимир ПУТИН

Президент Российской Федерации

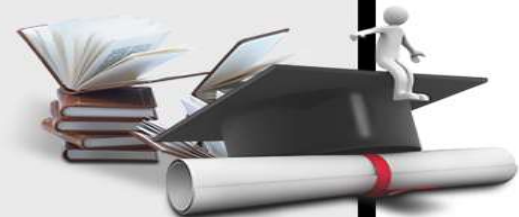
“

Создание условий
для развития детей –
общенациональная
цель»



«Без современного качественного доступного образования, причем во всех регионах страны, невозможно добиться ничего в сфере развития. Должен, безусловно, соблюдаться базовый принцип системы российского образования – это справедливость, т.е. доступность качественного образования для каждого ребенка в соответствии с его интересами и способностями, причем независимо от того, где он живет – в городе или деревне, в Москве или любом другом регионе страны, независимо от того где учится – в государственной школе или частной, и, конечно независимо от социального статуса и доходов родителей»

заседание президиума Госсовета от 25.08.2021



Проект «Школа Минпросвещения России»



Проект «Школа Минпросвещения России»

Единое образовательное пространство (обучение и воспитание): критерии образа будущего



1. Рабочая программа воспитания
2. Календарный план воспитательной работы
3. Советник по воспитанию
4. Штаб воспитательной работы
5. Единые подходы к работе с родительским сообществом
6. Комната детских инициатив/ученического самоуправления
7. Государственная символика (флаг, герб, гимн) (официальные церемонии и торжественные мероприятия)
8. Ученическое самоуправление
9. Детские и молодежные общественные объединения (РДШ, «Юнармия», «Большая перемена», «Орлята России»)
10. Программы краеведения и школьного туризма
11. Повышение квалификации педагогических работников в сфере воспитания
12. Подходы к оценке качества ВР
13. Волонтерское движение

1. Система профпроб в разных профессиях
2. Тематические экскурсии и события с участием профессиональных сообществ, бизнеса
3. Программа «Билет в будущее»
4. Сетевые программы профориентации совместно с колледжами, вузами
5. Психологическое и тьюторское сопровождение выбора профессии
6. Вовлечение семьи в профориентационный процесс

1. Трансформируемое зонированное пространство, архитектурная доступность
2. ЦОС (поддержка всех активностей)
3. Кванториум/Точка роста
4. Сцена (театр, конференция, фестиваль)
5. Спортивная инфраструктура
6. Школьное кафе
7. Школьный сад (огород)
8. «Белый интернет», ограничение использования мобильных телефонов
9. Государственно-общественное управление
10. Комплексная безопасность
11. Единые подходы к штатному расписанию (количество административного персонала на контингент, узкие специалисты)
12. Библиотека/Медиацентр

1. Психологический комфорт для всех («социально-педагогическая служба» (психолог, логопед, дефектолог, медсестра).
2. Кабинет педагога-психолога для проведения коррекционно-развивающих занятий и проведения консультаций.
3. Антибуллинг-программы.
4. Зона отдыха (школа полного дня).
5. Создание «Центра здоровья» (бассейн; танцевальные классы; соляная пещера; кабинет «Наш организм» (изучение питания); скалодром; интерактивная комната (комната тишины).
6. Эмоциональная поддержка в период сдачи экзаменов.
7. Креативные пространства (специальные наставники организуют конкурсы/фестивали/конференции, привлекают к подобной деятельности учеников).

ЗНАНИЕ:

качество и объективность

1. Единые примерные рабочие программы, единое календарно-тематическое планирование
2. Единые подходы к составлению расписания уроков
3. Объективная внутришкольная и внешняя система оценивания (в том числе ВПР)
4. Единые рекомендации по контрольным работам и домашним заданиям
5. Единая линейка учебников
6. Примерные углубленные программы (с 7 класса)
7. Внеурочная деятельность (10 часов рекомендованных курсов)
8. Проектная и исследовательская деятельность
9. Сетевая форма обучения, академическая мобильность старшеклассников
10. Внутришкольная система профессионального роста и развития, наставничество (поддержка молодых учителей)
11. Современный модульный курс «Технологии» - платформа технологического образования, кластер формирования метапредметных результатов образования
12. Методическая служба
13. План мероприятий по развитию инклюзивного образования



ВОСПИТАНИЕ

ЗДОРОВЬЕ

1. Единые инструменты мониторинга здоровья обучающихся
2. Единые рекомендации по здоровьесбережению в школе, в том числе при занятиях за ПК
3. Психогигиенические и психопрофилактические мероприятия, ограничение использования мобильных телефонов
4. Профилактика употребления ПАВ (наркотики, алкоголь, табак)
5. Популяризация выполнения норм ГТО
6. Медицинское сопровождение, вакцинация
7. Летний оздоровительный лагерь (в том числе тематические смены)
8. Доступность спортивной инфраструктуры для семей с детьми (во внеклассное время)
9. Школьные спортивные команды
10. Горячее питание (единое меню, родительский контроль)

ПРОФИОРИЕНТАЦИЯ

ТВОРЧЕСТВО

1. Школа полного дня: внеурочная деятельность и дополнительное образование
2. Система конкурсов, фестивалей, олимпиад, конференций
3. «Большая перемена»
4. Школьный хор
5. Школьный театр
6. Школьный музыкальный коллектив
7. Школьный пресс-центр (телевидение, газета, журнал)
8. Школьный музей и музейная педагогика

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

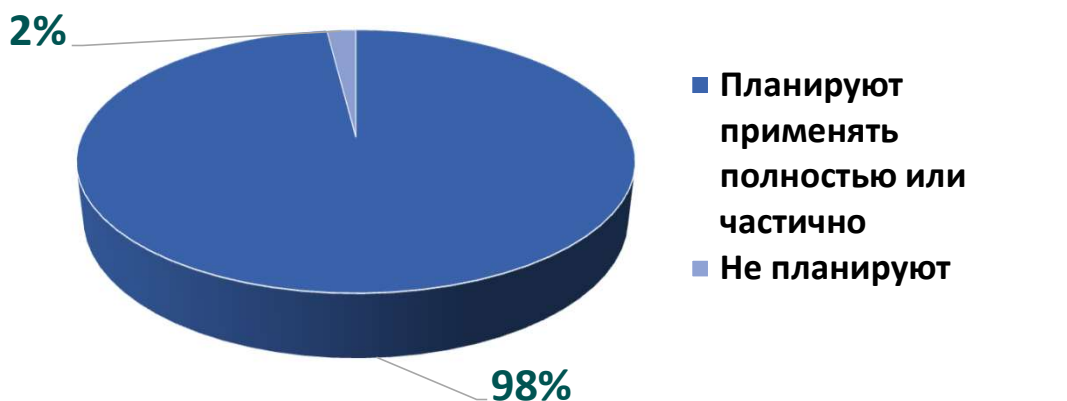
УЧИТЕЛЬ

1. Единое штатное расписание.
2. Развитие и повышение квалификации.
3. Школьная команда.
4. Методическое сопровождение педагогического состава.
5. Система наставничества.
6. Участие педагогов в конкурсном движении.
7. Единый реестр профессиональных конкурсов
8. Система материального и нематериального стимулирования

ШКОЛЬНЫЙ КЛИМАТ

Результаты реализации городских сквозных проектов (по итогам анонимного анкетирования педагогов)

PRO-эмоции



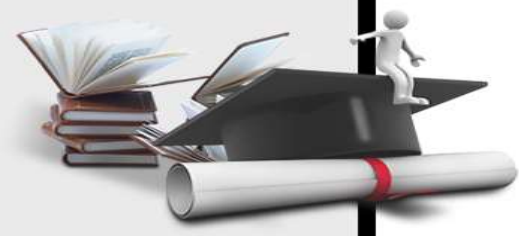
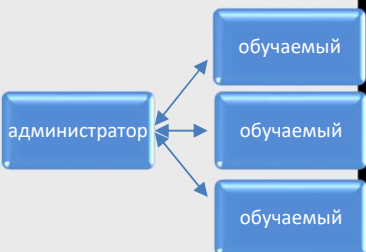
БСП



Методы обучения

Пассивный метод— это форма взаимодействия обучаемых и администратора, в которой администратор является основным действующим лицом и управляющим ходом обучения, а участники выступают в роли пассивных слушателей.

Активный метод – форма, где администратор и педагоги взаимодействуют друг с другом на протяжении занятия, выполняя задания, работая над проектами и т.д.



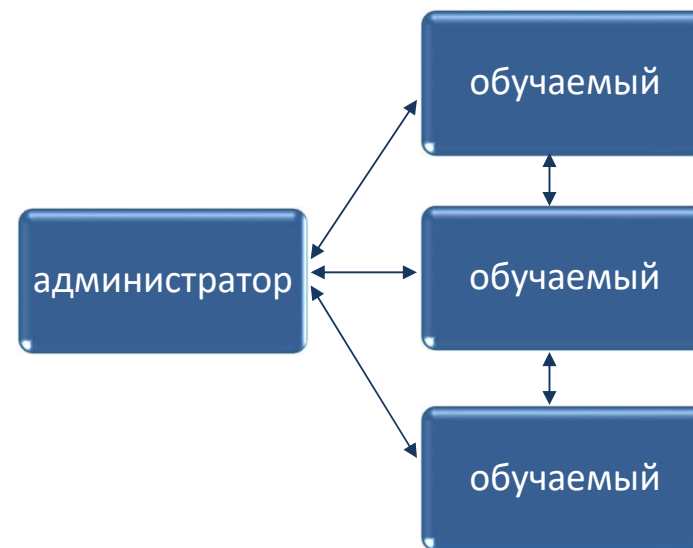
Участие педагогов в конкурсе методических разработок «Событие года»



Метод интерактивного обучения



Интерактивных метод — форма, где обучение ориентировано на взаимодействие, равноправное партнерство. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых (деловых) игр, совместное решение проблем.



Проектная деятельность



Городской проект «**Развитие инновационной активности** образовательных систем г.о. Тольятти посредством реализации модели проектно-ориентированного управления»



Городской сквозной проект «Внедрение геймифицированной модели «**Про-эмоци**» в образовательный процесс МОУ, реализующих образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5 – 15 лет»



Городской сквозной проект «Внедрение модели «**блочно-событийные погружения**» в учебную деятельность муниципальных общеобразовательных учреждений с целью формирования функциональной грамотности учащихся 5-9 классов»



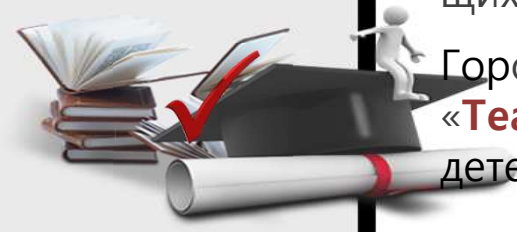
Городской сетевой проект «**Внедрение «помогающих зон**» в образовательный процесс школ для адресного сопровождения разных целевых групп учащихся 5-9 классов при освоении учебной программы на своем потенциальном уровне»



Городской сетевой проект Модернизация воспитательной системы школы на основе модели «**Центр управления полетами**» для удовлетворения потребностей обучающихся в соответствии с социально-экономическим развитием страны»



Городской сетевой проект «Внедрение уровневой модели сценического искусства «**Театр ПЛЮС**» в образовательный процесс школы как средство развития ресурсов детей и формирования читательской грамотности»



Результаты реализации городских проектов, организованных МКОУ ДПО РЦ за 3 года

3896

приняли участие
в проектной
деятельности
педагогов,
руководителей и
заместителей
руководителей

1047

разработано
конструкторов
блочных
погружений

368

разработано
игровых
модуля

248

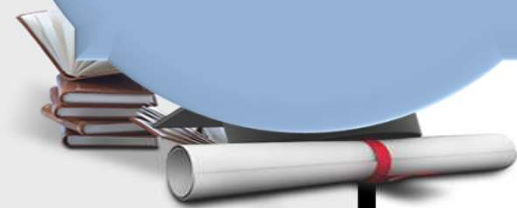
разработано
проектов ОУ

309

обучились
слушателей в
«Проектной
школе»

5

издано
сборников
методических
разработок



Интерактивные методы работы с педагогами в ОУ

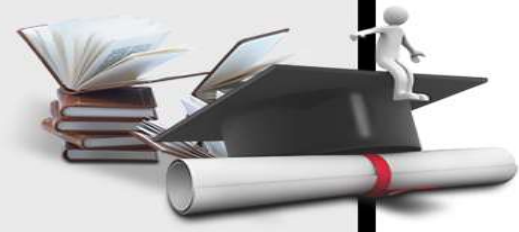


Тренинг

Требования к проведению тренинга:

1. подготовка помещения («тренинговый круг»);
2. ознакомление участников с целями и задачами занятия;
3. проведение упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
4. создание дружелюбной доверительной атмосферы;
5. вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
6. уважение чувств и мнений каждого участника;
7. не навязывание своего мнения;
8. соблюдение временных рамок каждого этапа тренинга;
9. обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
10. подведение итогов тренинга.

Тренинг (от английского train – воспитывать, учить, приучать) – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.



Тренинг «Эффективное общение»



Постановка целей и задач



Цели:

- Развитие коммуникативной компетенции.
- Гармонизация отношений в коллективе.

Задачи:

- Формирование навыков тактичного ведения диалога и работы в команде.
- Снятие психо-эмоционального напряжения в коллективе.

Этапы проведения тренинга



1

Ведение (знакомство, приветствие)

2

Ожидания участников. Уровень информированности.

3

Порядок проведения тренинга. Правила работы.

4

Актуализация проблемы

5

Обучение

6

Подведение итогов

Введение



Вступительное слово ведущего тренинга: Ведущий приветствует участников тренинга, затем озвучивает с какими технологиями педагогического общения они познакомятся во время тренинга и какие навыки будут развивать.

Игра «Броуновское движение»

В ходе игры участники должны найти что-то общее, что их объединяет.



Вопросы к участникам после окончания игры:

- Понравилась ли вам игра?
- Какие чувства вы испытали? (радость, удивление, изумление, некоторое волнение...)
- Чему научила вас игра?

Резюме

Ведущий обсуждает игру с участниками и делает выводы, что благодаря этой игре:

- Участники узнали новое о себе и о других.
- Остановились на бегу, уделили внимание каждому, кто встретился им в ходе игры.
- Получили заряд бодрости, хорошего настроения, а значит и здоровья.
- Узнали, что игра помогает здоровью, налаживанию контактов между людьми. А еще игра помогает научиться приемам эффективного взаимодействия, в частности, в команде, и поговорить о важных вопросах.

Правила работы на тренинге



Деление на команды:

Можно применить разные способы, например, участники выбирают цветные полоски бумаги. Те у кого цвет совпадает — садятся вместе (по парам).

Ведущий напоминает о правилах:

- Каждый человек должен уметь слушать другого, воспринимать и стремиться его понять.
- Взаимопонимание, доброжелательность, терпимость, — эти качества очень важны, и они должны присутствовать в каждом человеке, ведь без взаимопонимания и доброжелательности не может существовать дружба, а без терпимости – деловые отношения.



Правила игры

- Правило трех "П" (поддерживать противоположную позицию)
- Письменная фиксация интеллектуального труда
- Правило разрешения: разрешает дополнять и уточнять мнение партнера с его согласия
- Правило запрещения: запрещается говорить "Нет", выбрасывать или игнорировать мнение партнера

Обучение



Этап обучения проходит в форме игр, одна из которых «Шесть шляп».

Шляпы обозначают:

- Сбор фактов и цифр, безоценочная информация, статистика
- Эмоциональное мышление
- Критическое мышление
- Оптимистическое мышление
- Творческое, креативное мышление
- Продуктивное управление процессом мышления



Ведущий предлагает разделить на команды: шесть подгрупп и распределить шляпы. Затем выбрать какое-либо событие жизни и попробовать «примерить» чудесные шляпы.

В ходе этой игры развивается способность объективно оценивать явления окружающего мира, моделировать разнообразные ситуации и составлять прогноз их развития.

Рефлексия (подведение итогов)



Подведение итогов можно провести в форме игры «**Мяч по кругу**», в ходе которой участники отвечают на вопросы:

- какие чувства они испытывали во время тренинга?
- возникали ли трудности? Если да, то какие?
- какой опыт приобрели?



Кейсы

Кейс (от англ. case) — это описание конкретной ситуации или случая в какой-либо сфере: социальной, экономической, педагогической и т. д.

Преимущества кейса

Практическая
направлен-
ность

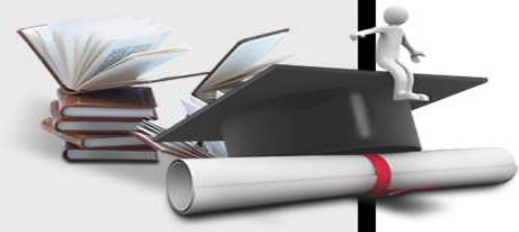


Интерактивный
формат



Конкретные
навыки

Метод кейсов можно эффективно применять в решении задач ситуаций разного уровня.



Учебные цели метода кейсов



Педагогический кейс – это изложение конкретного случая в практике работы педагога, в котором описан процесс возникновения и развития определенной проблемы конфликта.

развитие аналитического мышления

развитие практических навыков работы с информацией

развитие навыков разработки управленческих решений

освоение современных управленческих и социальнопсихологических технологий

повышение коммуникативной компетентности

развитие навыков конструктивной критики

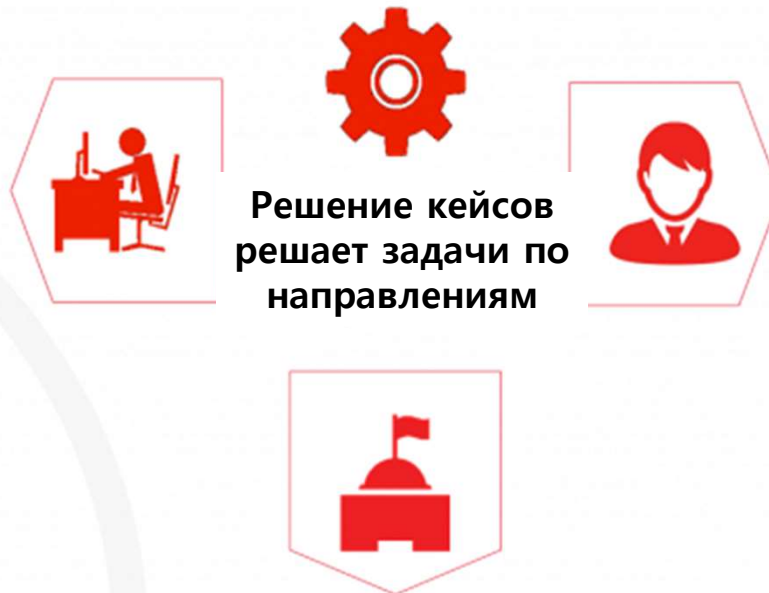
повышение мотивации к обучению и профессиональному развитию

Кейс-метод



Работа с информацией

- искать недостающие данные
- в сжатые сроки анализировать и перерабатывать огромные массивы информации
- делать гипотезы и предположения
- логично и структурированно оформлять результаты исследования



Soft Skills

- организовывать командную работу над проектом, улаживать конфликты
- грамотно формулировать свое мнение, убеждать, искать компромиссы
- презентовать свое решение перед публикой

Навыки управления учреждением

- искать нестандартные и креативные решения
- эффективно действовать в условиях стресса, неопределенности и нехватки информации
- быстро принимать решения в условиях ограниченного времени и противоречивых вводных

Формы представления кейса



Текстовая форма

- Описание кейса содержит определенную проблему из данной профессиональной области, которая не имеет однозначного решения.

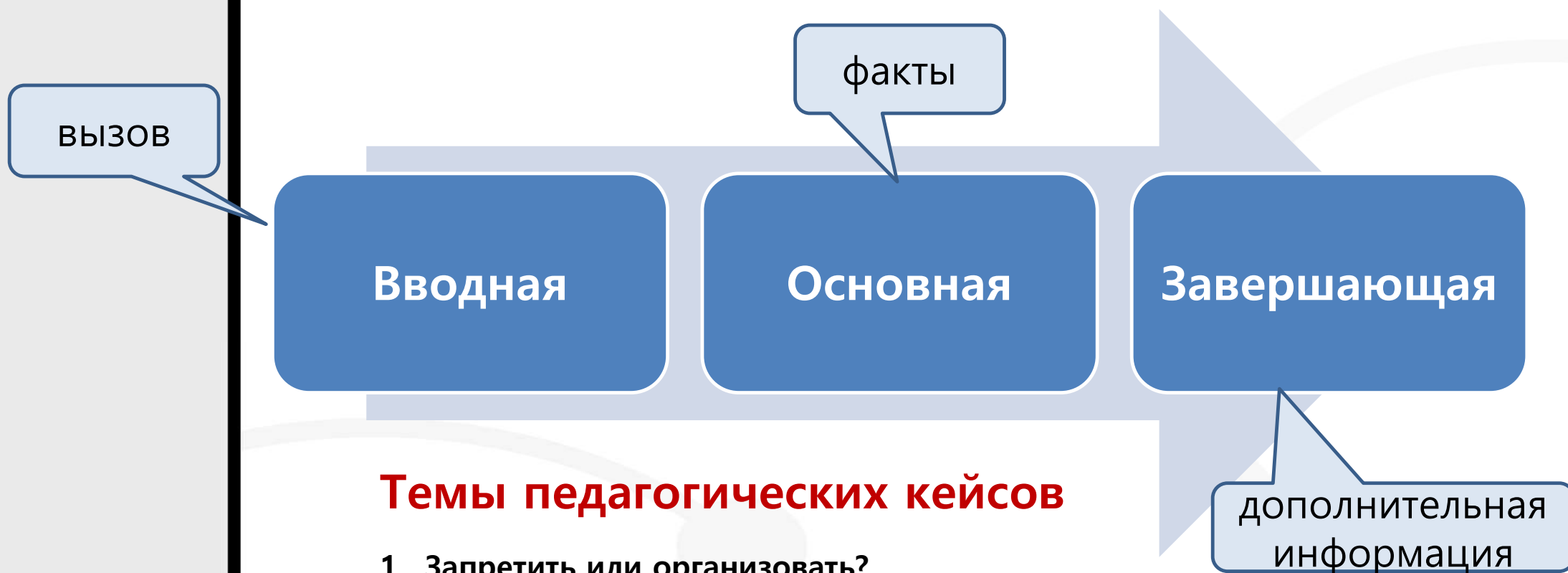
Видео-презентация

- Дополнение к текстовой форме или как самостоятельное представление конкретной проблемной ситуации.
- Содержит мнения различных участников событий по данной проблеме, предысторию возникновения проблемы.

Ситуационно-моделирующая игра

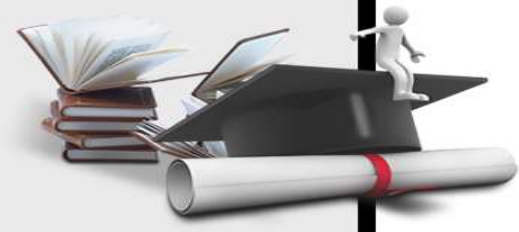
- Составлена на основе сценария по кейсу.
- Сценарий может быть законченный или незавершенный.

Структура кейс-заданий



Темы педагогических кейсов

1. Запретить или организовать?
2. Семейные обстоятельства.
3. Как завоевать авторитет у школьников и их родителей?
4. А стоит ли продолжать работать в школе?
5. О педагогических стереотипах и их последствиях.



Дидактические преимущества кейс-метода



Обеспечение связи
теории с жизнью

Повышение
самостоятельности
педагогов
в принятии решений

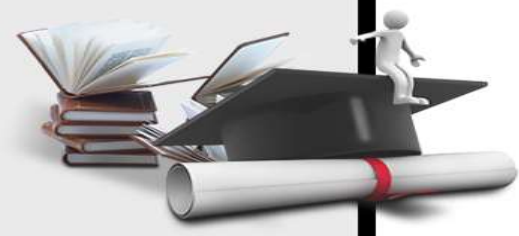
Актуализация
теоретических знаний

Индивидуализация
обучения в процессе
групповой дискуссии

Стимулирование интереса
педагогов к своей
профессии



Деловая игра



Этапы деловой игры

1

Конструирование игры

2

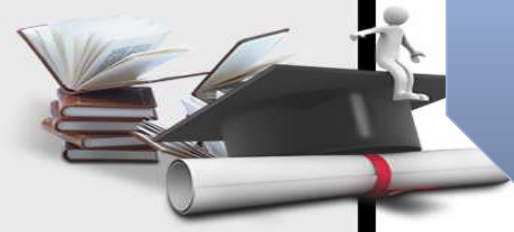
Организационная подготовка

3

Проведение игры

4

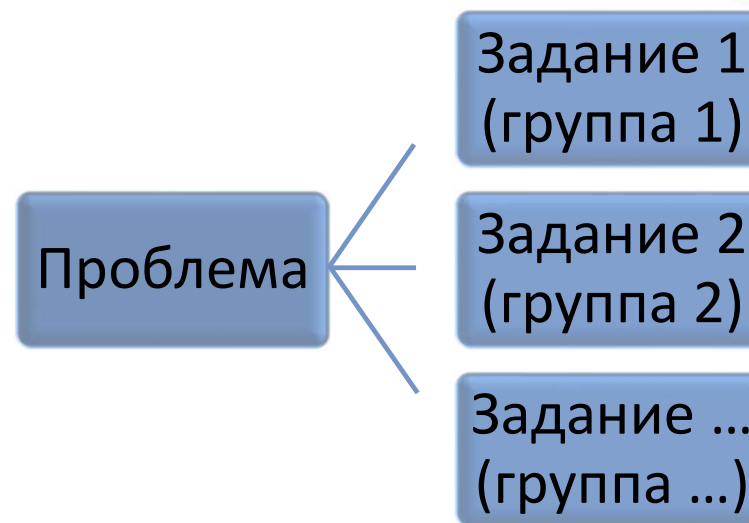
Подведение итогов



Проведение игры



Варианты проведения деловой игры



Порядок проведения деловой игры



1

Постановка целей деловой игры

- цель, содержание, порядок проведения деловой игры
- изучение литературы по данной тематике
- знакомство с вопросами, выносимыми на обсуждение

2

Распределение участников по группам

- распределение на несколько рабочих групп
- выбор лидера группы
- выборы экспертной группы

3

Обсуждение проблемы

- распределение вопросов между группами
- организация дискуссии по обсуждаемой проблеме
- обоснование и «защита» идеи

4

Работа экспертной группы

- подготовка проекта рекомендаций по рассматриваемой проблеме (по необходимости)
- обсуждение и выработка единых позиций членов педколлектива
- Принятие решение об оценке содержания выступлений, активности участников, результативности подгрупп в игре

5

Подведение итогов игры

Примерные темы деловых игр



Классические деловые игры, развивающие навыки решения проблем:

- «Тонущий корабль» - развивает навыки командной работы.
- «Взаперти» - развивает коммуникационные навыки, умение принимать решения.
- «Слепой строй» - развивает коммуникационные навыки.
- «Перемена мест» - развивает умение адаптироваться, навыки командной работы.
- «Запутанная история» - развивает умение адаптироваться, навыки командной работы.
- «Неожиданная идея» - решение текущей проблемы.



Игры, развивающие творческий подход к решению проблем:

- «Побег» - развивает навыки командной работы.
- «Минное поле» - развивает коммуникационные навыки.
- «Слепые фигуры» - развивает коммуникационные навыки.



Инновации в образовании

Интерактивные
методы в
обучении





Вопросы обратной связи участников мероприятия

1. Была ли актуальна тема мероприятия?
2. Будете ли Вы применять передовые практики, полученные на мероприятии, в своей практической деятельности?
3. Есть ли необходимость в развитии (продолжении) этой темы?
4. Понравилась ли вам форма проведения мероприятия?

