

Региональная стажировочная площадка «Формирование активной жизненной позиции учащихся через социально-значимую проектную деятельность»



Интерактивные методы и приемы вовлечения учащихся в социально-значимую проектную работу

Семинар «Методики формирования социальной активности учащихся и вовлечения их в социально-значимые виды деятельности»



Разработали
Литвиненко О.Л., Потапенкова Е.М.,
методисты
МБУ ДО ЦДТ «Ирбис»
г. о. Самара



Методы и приёмы, способствующие формированию глобальных компетенций

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА

СИМУЛЯЦИИ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

МЕЖПРЕДМЕТНЫЕ ПРОЕКТЫ

ИЗУЧЕНИЕ ГЛОБАЛЬНЫХ ПРОБЛЕМ

МЕЖКУЛЬТУРНОЕ ОБЩЕНИЕ

РАБОТА С МУЛЬТИМЕДИЙНЫМИ РЕСУРСАМИ



Интерактивные методы воспитания – система правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

Интерактивные методы превращают работу из скучной обязанности в живой процесс, где ребята сами ищут проблему, придумывают решения и несут за них ответственность.

Интерактивное обучение обеспечивает:

- Высокую мотивацию
- Прочность знаний
- Творчество и фантазию
- Коммуникабельность
- Активную жизненную позицию
- Командный дух
- Ценность индивидуальности
- Свободу самовыражения
- Акцент на деятельность
- Взаимоуважение
- Демократичность



**Интерактивные методы
воспитания позволяют
решать следующие задачи:**

- Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности: определение ведущих и промежуточных задач, умение предусматривать последствия своего выбора, его объективная оценка
- Воспитание лидерских качеств

**Интерактивные методы
воспитания позволяют
решать следующие задачи:**

- Умение работать с командой и в команде
- Принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата

Мозговой штурм. Учащиеся в свободной форме высказывают как можно больше вариантов решения социальной задачи (например, как улучшить школьную территорию или помочь пожилым людям). Ключевое правило: на этапе генерации запрещена критика — важно просто собрать максимум идей. Потом их анализируют, развивают и выбирают лучшие.

Для генерации идей и анализа проблемы

Метод «Джигсо» (Jigsaw).

Тема разбивается на подтемы. Каждая мини-группа глубоко изучает свою часть и становится «экспертом». Затем группы переформируются так, чтобы в каждой оказался «эксперт» по каждой подтеме. «Эксперты» по очереди обучают новых товарищей — это повышает вовлечённость даже у стеснительных детей

Ролевые игры и драматизация.

Школьники «примеряют» на себя роли разных участников социального процесса: жителей района, чиновников, представителей бизнеса. Например, можно разыграть ситуацию подачи жалобы или обсуждения городского проекта. Это помогает лучше понять проблему «изнутри».

Для работы с информацией и принятия решений

Кейс-метод. Учащимся предлагают реальный или смоделированный кейс (ситуацию из жизни, связанную с социальной проблемой). Задача — проанализировать данные (статьи, интервью, статистику), выявить суть проблемы, предложить несколько вариантов решения и обосновать выбор. Можно использовать мультимедиа-кейсы (видео, инфографику)

Дебаты. Спор на актуальную социальную тему (например, допустимость какого-либо закона или меры). Учащиеся делятся на команды, готовят аргументы «за» и «против», отстаивают свою позицию, при этом учатся слушать оппонента и критически оценивать доводы.

Метод «Шесть шляп». Учащиеся распределяют «шляпы» (цвета), каждая из которых задаёт определённый ракурс: факты, эмоции, идеи, критика. Это помогает структурировать обсуждение и рассмотреть проблему с разных сторон.

Работа в малых группах и парах. Разделение на небольшие команды, где каждый отвечает за свой участок (планирование, сбор данных, презентация). Важно чётко распределять роли (исследователь, спикер, оформитель, тайм-кипер), чтобы у каждого была конкретная задача.

Для организации и взаимодействия

Интерактивные технологии.

Используйте онлайн-инструменты: Mentimeter (для быстрых опросов и мозгового штурма в реальном времени с визуализацией идей), Padlet (совместный виртуальный коллаж), Miro (доска для мозгового штурма и мозгового штурма «на расстоянии»). Цифровые инструменты делают процесс наглядным и снижают страх ошибки.

Микро-наставничество.

Организуйте пары «сильный ученик — новичок», чтобы более опытный помогал освоиться, делился опытом и брал на себя часть задач.

Основные интерактивные методы



**Мозговой
шторм**



Круглый стол



**Дискусс
ия**



Микрофон



**Дебат
ы**



**Займи
позицию**

Методы и приемы интерактивного обучения

Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.

Аквариум — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.

Метод проектов — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.

BarCamp, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О'Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят мастер-классы, построение шкалы мнений, ПОПС-формулу, дерево решений.

Основные интерактивные методы:

Круглый стол — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.



Цели интерактивных форм работы с родителями



Создание среды:

- ощущение успешности
- свободное, открытое общение
- возможность для поиска



Обучение через действие:

- стимул к активным действиям;
- процесс активного усвоения знаний



Развитие самостоятельности индивидуальности

- конструирование нового
- самостоятельное решение проблемы
- Навыки критического и

Эффективность интерактивного обучения



интенсифицирует процессы
понимания, усвоения и
творческого применения
знаний



является необходимым условием
для совершенствования
компетентностей через
включение в деятельность



повышает мотивацию и
вовлеченность участников в
решение обсуждаемых
проблем



изменяет не только опыт и
установки участников
образовательного процесса, но и
окружающую действительность

В социальных проектах учащихся интерактивные методы и приёмы работают особенно эффективно: они превращают работу над проектом в живой диалог, где ребята не просто выполняют задания, а вместе исследуют проблему, ищут решения и учатся взаимодействовать.



Проектная деятельность учащихся - учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, результатом которой становится решение какой-либо проблемы, представленное в виде его подробного описания (проекта).

Проект - это подробно описанный прообраз будущего объекта или способа деятельности.

Метод проектов (от греческого слова «путь исследования») ориентирован на творческую самореализацию личности в процессе самостоятельной работы учащихся под руководством учителя над проектом от его идеи до ее воплощения.

Социальные проекты

Цель современного образования - развитие качеств личности, необходимых ей и обществу для включения в социально значимую деятельность.

- **Социальное проектирование** - это очередной шаг в совершенствовании проектного метода, который раскрывает творческие способности ученика, вырабатывает устойчивые интересы, потребность в творческом поиске, повышает продуктивность обучения, его практическую направленность.
- Важным **воспитательным моментом** таких проектов является личностный рост учащихся, понимание высоких общественных целей и задач. Различные виды деятельности в процессе организации и выполнении проектов, взаимодействие с социальными партнерами способствуют профессиональному самоопределению, развивают лидерские качества учеников, являются положительным примером для детей и взрослых. Бескорыстная благотворительная работа, эмоционально окрашенная, привлекательная своей конкретностью и необходимостью, помогает школьникам понять смысл и ценность социальной деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Участие в социальных проектах по улучшению окружающей действительности позволяет учащимся реально видеть результаты своей деятельности, приносить радость окружающим, создавать прекрасное. То, чему ученик в школьные годы научился при проектировании и воплощении в жизнь, пригодится ему в дальнейшей жизни. Оформление спортивной площадки это эффективное средство формирования экологической культуры и эстетического чувства обучающихся.

СУЩНОСТЬ МЕТОДА ПРОЕКТОВ



СОВОКУПНОСТЬ МЕТОДОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



Для поддержания мотивации и рефлексии

Геймификация.

Превратите этапы проекта в квест, добавьте баллы, бейджи, рейтинги команд. Это добавляет элемент игры и делает прогресс видимым.)

Регулярная рефлексия.

После каждого этапа обсуждайте с ребятами: что получилось, что было сложно, как можно улучшить работу в следующий раз. Это помогает осознавать свой вклад и учиться на опыте.

Связь с реальной жизнью.

Показывайте, какую практическую пользу принесёт проект: польза школе, району, конкретному человеку.

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Учит
самостоятельно
приобретать и
демонстрировать
свои знания

Учит строить
планы, добиваться
цели

Учит
целенаправленному
поиску
информации

Учит
ориентироваться
в мире
информации

Готовит
конкурентоспособного
человека

Прививает
интерес
к школьным
предметам

Учит
сотрудничать
с детьми и
взрослыми

Учит
превращать
информацию
в знания

Несколько советов для успеха

Начинайте с малого.

Не пытайтесь внедрить все методы сразу. Выберите 1–2 приёма на этап и посмотрите на динамику.

Учитывайте возраст.

Для младших школьников важнее игра и наглядность, для подростков — социализация и автономия, для старшеклассников — сложные дискуссии и аналитика.

Создавайте безопасную среду.

Важно, чтобы каждый чувствовал: его идеи ценны, даже если кажутся необычными.

Будьте наставником.
Не диктуйте всё, а помогайте формулировать проблему, искать ресурсы, анализировать риски.