*Предлагаем Вам новый инструментарий: технологии, приемы, методы, который поможет Вам проектировать изменения в образовательном процессе без лишних временных затрат и без лишних усилий.*

**ТЕХНОЛОГИИ**

1. **МАТРИЦА**

ШАГИ ДЕЙСТВИЯ

|  |  |
| --- | --- |
| **Что делаем?** | **Для чего?** |
| Определить рамки  |  |
| Определить позиции |  |
| Составили матрицу |  |
| Вносим свое видение по очереди, согласно выбранной роли |  |
| По диагонали, .. определяем количество совпадений по линиям матрицы |  |
| Подводим итоги |  |
| Обсуждаем  |  |

Например,

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Высокое качество образования«А» | Возможность успешной адаптации в обществе«Р» | Система поддержки педагога«А» | Хочу сам добывать знания «У» |
|  | Создание условий для эффективной работы «П» |  | Хочу все знать«У» |
| Стимулируется дополнительная деятельность«П» |  | Качественное образование для взрослой жизни«Р» | Мотивация учащихся«П» |
| Система поддержки талантливых педагогов и одаренных детей«А» | Развитие творческих способностей«Р» | Способствовать формированию метапредметных и личностных результатов«П» | Комфортно в школе«У» |

«П»- педагог

«Р»- родитель

«У»- ученик

«А»- администрация

Визуализация информации в графическом виде.

Победителя нет, вырисовывается картина.

1. **ТЕХНОЛОГИЯ КЛАСТЕР**

Кластер – англ. Cluster гроздь, способ графической организации информации

Позволяет:

 а) сделать наглядными мыслительные процессы, которые происходят при погружении в информационную область;

б) охватывать избыточный объем информации

Алгоритм создания:

1. Написать ключевое слово или тезис («сердце» текста в центре листа)
2. Вокруг «сердца» - «набросать» слова, предложения, выражающие идеи, факты, образы (записывать все, что приходит на ум!)
3. Соединить линиями с «сердцем» текста (спутники)
4. Создать «спутники» «спутников» (путем установления новых логических связей)

**ИГРЫ**

1. **Игра-разминка для работы в командах «Дракон, самурай и девочка»**

Инструкция к разминке:

1. Разделитесь на две команды и встаньте в две Шеренги – одна команда напротив другой. Играем до трех победных очков, у какой- либо из команд.
2. Для проведения игры нужно выучить три фигуры. *(тренер последовательно показывает три фигуры, а участники их повторяют, чтобы лучше запомнить)*

*Девочка.* Тренер переминается с ноги на ногу, руки как будто бы держатся за края воображаемой юбочки. При этом характерный звук: «Ляля-ля-ля»

*Дракон.* Тренер ставит ноги на ширине плеч. Руки подняты над головой. Пальцы растопырены как когти. При этом характерный агрессивный звук: «А-А-А-А!!!»

*Самурай.* Тренер встает в боевую стойку – одна нога выпадом вперед, одна рука также вперед, как будто бы самурай держит воображаемую саблю и направляет ее в противника, издавая при этом характерный звук: «У-У-У-У!!!»

*(Командам будет дано по 30 секунд, чтобы договориться, какую из трех фигур выбрать для показа.*).

1. Тренер говорит: «Три-два-Один!» И обе команды одновременно показывают ту фигуру, которую они выбрали. Ваши фигуры могут совпасть, а могут и не совпасть. Если совпали – в этом раунде ничья. Если не совпали, то действует правило: «Самурай убивает дракона – команда, показавшая самурая, зарабатывает победное очко. Дракон съедает девочку – команда, показавшая дракона, зарабатывает победное очко. Девочка обаяет самурая – команда, показавшая девочку, зарабатывает победное очко».

Эффекты групповой динамики от разминки

Разминка проходит очень оживленно. Участники выполняют ее с большим удовольствием, много смеются.

* Возникает игровой азарт, дух соревнования.
* Игра сильно увлекает своим процессом, необходимостью рассчитать логику команды-оппонента.
* Наблюдается эффект групповой сплоченности, концентрации внимания, эмоционального реагирования, снятия напряжения через смех и действие.
1. **Игра «Синема – шеринг»**

Описание приема: Структурированный шеринг – это особый тип обучающей деятельности, вид рамочной игры, способствующий взаимообучению учащихся.

Инструкция к выполнению:

1. На столах у групп карточки. Каждый участник группы берет по 10 карточек. Его задача: во время просмотра записывать проблемы и решения на карточках. На одной карточке – одна проблема или одно решение. Таким образом, у каждого к концу просмотра заполнены все 10 карточек: 5 проблем и 5 решений.
2. К каждой проблеме или решению необходимо записать вопрос на обратной стороне.
3. Еще на 3 свободных карточках пишется «Переход хода».
4. Еще на 3 карточках с вопросами внизу подпись «Дополнительный вопрос»
5. Карточки складываются вопросами вверх и перемешиваются
6. Затем складываются в колоду (вопросами вверх)
7. Каждый участник берет по очереди карточку, читает вопрос и, если может, отвечает на вопрос.
8. Сверяет правильность ответа (обратная сторона карточки). Если ответ верен, карточку забирает себе, если нет – кладет ее вниз колоды. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество карточек.
9. Затем команды обмениваются колодами и определяют самый интересный вопрос. Авторы самых интересных вопросов тоже являются победителями в игре.
10. **Игра шеринг «Снежки»**

Инструкция к проведению

1. Представители групп выходят в центр аудитории с **выполненным заданием,** записанными на альбомном листе
2. Ведущий дает команду смять листы и начать игру в снежки *(представители группы кидают в команды смятые листы)*
3. По команде ведущего игра останавливается, и представитель команды возвращается с чужим листом.
* Начинается взаимоэкспертиза. Анализ выполненного **задания** с разных позиций
* Оценили с одном позиции
* Обменялись опять миссиями
* Оценили с другой позиции
* Обменялись миссиями с другими командами
* Ваш листочек возвращается к вам с замечаниями
1. Доработайте миссию.
2. **Игровая техника «Забор Тома Сойера»**

Описание методики: Используется для самоопределения и смыслообразования команд. Игровая техника забор «Тома Сойера» может использоваться в обучении как детской, так и взрослой аудитории. Техника создает условия для освоения новых инструментов, позволяет более полно и целостно, с разных сторон осмыслить вопросы, на которые ещё нет готовых ответов. В ходе реализации данной техники участники получают возможность сформулировать свою позицию, обнаружить новое «скрытое» знание и сделать его явным, более того - представить собственное знание другим.

Формат деятельности: командная или групповая деятельность.

Наглядный раздаточный материал: для проведения потребуются заготовленный из бумаги стилизованный набор штакетника для забора, разноцветные вырезанные из цветной бумаги «банки» по количеству команд, и закрепленный штрих-код. Он необходим для сокрытия подготовленных заданий.

Суть игровой техники.

1. Освоение механизма игровой техники «Забор Тома Сойера» начинается с ситуации, в которой команде нужно сформулировать вопросы по проблеме. Командам предлагается на стилизованных штакетниках забора сформулировать и записать проблемы и вытекающие из них вопросы, которые не имеют в настоящее время решения или сложны в практическом воплощении. Затем «штакетник» с вопросами собирается и размещается на открытом, доступном всем участникам пространстве. Первый такт работы закончен. Это этап проблематизации.

2. Команды расходятся по группам для получения нового потока информации по схеме всем известной «Карусели» или «Вертушки».

 3.После Информационного потока команды собираются на общий сбор, где формулируется главная установка: «Чтобы понять, усвоили ли Вы способ - научи способу другого». Командам сообщается, что теперь проводники готовы доверить им свои информационные потоки. Предлагается выбрать «банку с краской». На каждой банке есть штрих-код, под которым находятся рефлексивные задания по материалам Информационного потока. В нашем случае были предложены такие задания:

3.1. Первое задание: представьте любое образовательное событие в технологии, полученной вами в процессе работы с информационным потоком.

3.2. Второе задание: проведите это образовательное событие с другими командами, поясните каждое действие так, чтобы у слушателей сложилась целостная картинка о вашей технологии.

 3.3. Третье задание: примите активное участие в образовательном событии другой группы. Отмечайте последовательность каждого педагогического действия, для того чтобы уяснить технику или методику, в которой работает другая команда.

 3.4.Четвертое задание: сообщите другой команде, насколько вам понятны представленные действия. Задайте вопросы на уточнение и понимание. Ответьте на вопрос: готовы ли вы использовать предложенную методику или технику и в каких случаях. Забор покрашен. Но он отделяет проводников от команд. Проводники предлагают устранить препятствие и разобрать забор.

3.5. Пятое задание: подойдите к забору, отделяющему Вас от Проводников. Снимите любой штакетник. Попробуйте теперь самостоятельно ответить на вопрос. Создайте собственный Информационный поток в любой их трех технологий, которые Вы осваиваете.

**МЕТОДЫ и МЕТОДИКИ**

1. **Методика «Зеркало прогрессивных преобразований»**

Одной из наиболее простых и эффективных методик, позволяющих выстроить древо целей и определить действия по его реализации, является «Зеркало прогрессивных преобразований».

Описание методики: методика необходима для принятия решений в ситуации многоальтернативного выбора или при неопределенности выбора. Этой методикой можно воспользоваться при решении проектных задач.

**Алгоритм** методики «Зеркало прогрессивных преобразований»

**1 шаг.** Сформулируйте одну конкретную проблему и запишите ее.

**2 шаг**. Выявите и запишите основные причины ее возникновения (причины формулируются со слов «не» и «нет»).

Шаги 1 и 2 представляют ситуацию «минус». Далее ее надо перевести в ситуацию «плюс».

**3 шаг.** Проблема переформулируется в цель.

**4 шаг.** Причины переформулируются в задачи.

**5 шаг.** Для каждой задачи определяется комплекс мероприятий по ее решению.

**6 шаг.** Определяются необходимые материальные ресурсы.

**7 шаг.** Для каждого блока задач с мероприятиями определяется конкретный продукт и критерии эффективности решения задачи.

Зеркало прогрессивных преобразований

1. Постановка проблемы: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Причины:

 (формулировки с «не» и «нет»)

Ситуация «минус»

Ситуация «плюс»

3. Цель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Задачи:

5. Мероприятия:

6. Ресурс: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

7. Продукт: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

8. Критерии эффективности: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Литература:

1. Светенко, Т. В. Стратегический менеджмент в образовании [Текст] / Т. В. Светенко, И. В. Галковская, Е. Н. Яковлева. – М. : Изд-во АПКиППРО, 2007. – 76 с. – (Учебно-методический комплект материалов для подготовки тьюторов).
2. **Метод Тони Бьюзена**
3. Предлагаем выполнить работу в коллективно-распределенной деятельности. *Коллективно-распределительная деятельность* – деятельность, разделенная на отдельные действия и операции, распределенная между группами или отдельными участниками деятельности и направленная на единый общий результат.
4. Разделитесь в команде на подгруппы и создайте интеллектуальную карту (метод Тони Бьюзена) отдельной группы образовательных результатов.
5. Обсудите свои работы на коллоквиуме. Коллоквиум (лат.-разговор, беседа) – одна из форм учебных занятий в системе образования, имеющая целью выяснение и повышение знаний. На коллоквиуме обсуждаются: отдельные части, разделы, темы, вопросы изучаемого курса, рефераты, проекты и др. работы обучающихся. Научные собрания, на которых заслушиваются и обсуждаются доклады.

Правила составления интеллектуальной карты:

- печатные буквы.

- разная цветовая гамма.

- разная толщина ответвлений (от толстых – к тонким. В центре главная - идея)

- длина ветви соответствует длине результата.

Главное правило: ***«Никаких правил».***  *Максимально свободно выражайте свои идеи. Будьте творческими, яркими, выразительными. Чем меньше вы будете себя ограничивать, тем лучше получиться карта.*

1. **МЕТОД “Камертон-практикум»**

Что такое камертон-практикум?

Как проверить, правильно ли настроены фортепиано, скрипка или виолончель? Как показать хору, исполняющему сложное произведение без музыкального сопровождения, звуки, с которых он должен начать петь? Для этого существует специальный прибор, называемый камертоном. Камертон служит эталоном высоты звука при настройке музыкальных инструментов и в пении. Таким образом, зная, как звучит одна нота, можно правильно настроить и все остальные. Федеральный государственный образовательный стандарт является сложным системным новшеством, на которое надо настраиваться для принятия решений о необходимых изменениях в условиях неопределенности (нет опыта реализации). Задача проектировщиков изменений усложняется феноменом образования – процесс деятельности одного субъекта становится результатом новообразования другого субъекта. Организациям нужно выбрать «партитуру-модель» для настройки на изменения или, говоря словами педагогики, найти в отечественной или мировой практике эталонные образцы, которые уже показали гарантированный новый результат. Затем проверить, насколько схоже то, что в настоящее время проектируется в организации с «эталонным звучанием», либо взять в чистом виде готовую «ноту-модель».

Почему практикум? Практикум (от греч. praktikos - деятельный) — это вид практических занятий тренировочного характера, на котором осуществляется связь изучаемой теории и практики, а материал его часто служит иллюстрацией к лекции. В основе практикума лежит упражнение, в рамках которого решаются познавательные задачи и большое внимание уделяется обучению специальным приемам и способам профессиональной деятельности (профессиональный тренинг), овладению научной терминологией, умению устанавливать связи между различными научными категориями, иллюстрировать теоретические положения самостоятельно подобранными примерами.

Таким образом, камертон-практикум – это вид практических образовательных событий, специально организованных действий для решения практических профессиональных задач, основанных на сверке с эталонными образцами.

Методика «Камертон-практикум»

Предназначение методики:

Цели: предъявление эталонных практических образцов, гарантирующих определенный результат для оценки правильности, реальности действий по решению сложных проектных задач и, как следствие, снятия внешнего сопротивления к инновации.

Формат реализации: командный. Команда является синергетическим ресурсом при самоопределении вектора развития образовательного учреждения в новых условиях, для принятия управленческих решений и разработки механизмов реализации решений.

Области применения: организация учебной и внеучебной деятельности школьников, корпоративного обучения педагогических кадров.

Целевой аудиторией могут быть как школьники основной и старшей школы, студенты средних и высших профессиональных заведений, так и педагогические сообщества, решающие инновационные задачи.

Глоссарий :

**Модель образования** - теоретическая конструкция, которая воплощает понимание ее автором феномена образования.

**Образовательная модель** - это вариант практической деятельности в образовании, практическое воплощение какой-либо модели образования. Каждая из них имеет свои особенности и отвечает определенным условиям развития общества. Под особенностями подразумеваются, в первую очередь, ориентация на точные или гуманитарные науки, теоретическую или практическую подготовку, детальное изучение старого или на создание нового. Использование той или иной модели образования приводит к «формированию» в различных учебно-воспитательных заведениях разных выпускников, а, следовательно, и граждан, по-разному воспринимающих окружающий мир, с различными целевыми установками и степенью готовности жить и творить в современном мире.

**Политическая партитура** - тренды, стратегии, принципы управления образовательной системой и тактические действия.

Создание партитуры моделей (итал. partitura - разделение, распределение, от лат. partio - делю, распределяю; нем. Partitur, франц. partition, англ. score) - нотная запись многоголосного музыкального произведения.

Таким образом, **камертон-практикум** – это вид практических образовательных событий, специально организованных действий для решения практических профессиональных задач, основанный на сверке с эталонными образцами.

Последовательность действий в методике:

1. Настройка на эталонное звучание. Формулирование проблемы.

2. Эталонное звучание. Поиск готовых звучаний моделей решения проблемы, имеющих четкие партитуры (итал. partitura, букв. - разделение, распределение, от лат. partio - делю, распределяю; нем. рartitur, франц. partition, англ. score - нотная запись многоголосного музыкального произведения).

3. Каждый этап завершается консонансом (от лат. consonantia — «со-звучие», согласное звучание; по смыслу — проекция «гармонии» на сферу звучаний). Это встреча всех участников образовательного события для настройки единого понятийного поля – звучания.

4. Сравнение партитур моделей решения проблемы с концептуальным звучанием новой нормы или характеристиками нового вида деятельности. Выявление диссонанса (сочетание 2-х или нескольких звуков, образующих напряженное, как бы ―не слитное)

созвучие (латинское dissono — нестройно звучу), резкое, раздражающее музыкальное звучание, создающее ощущение беспокойства, разлада) и резонанса (фр. resonance, от лат. resono — откликаюсь) — явление резкого возрастания амплитуды (вынужденных колебаний), которое наступает при приближении частоты внешнего воздействия к некоторым значениям (резонансным частотам) звучания модели в контексте требований новой нормы или новым характеристикам деятельности.

5. Сравнение звучания собственных моделей с моделями, приближенными к эталонному звучанию.

6. Следует учесть, что весь процесс, выстроенный по методике камертон-практикума, сопровождается музыкальными произведениями, создающими позитивный настрой на работу.

1. **МЕТОД «ОБЛАКО ПРОБЛЕМ»**

Описание: Участники после краткого временного обдумывания записывают 2-3 проблемы. Листочки с записями крепятся на общий лист.

1. **Рефлексия «Методика 5 СЛАГАЕМЫХ»:**

Назвать 1 существительное, 2 прилагательных, 3 глагола, крылатое выражение, понятие

**ПРИЕМЫ**

1. **Рефлексия “Кристализация»**

Описание: Для того, чтобы знания стали прочными, они должны пройти три состояния: газ, вода, твердое состояние-бумага.

1. «Пар» - первичные идеи, суждения, предложения, мнения. Догадки
2. «Конденсат» - взгляд со стороны.
3. «Кристализация» - доведение первичных идей до уровня точных действий с указанием инструментов передачи техники освоения действием.
4. **Рефлексия «Мишень»**

Описание:

1. на листе бумаги формата ватманского листа рисуется мишень, которая делится на 4 сектора (можно и больше, меньше).
2. В каждом из секторов записываются параметры – вопросы рефлексии состоявшейся деятельности, взаимодействия. (Например, 1-й сектор – оценка содержания, 2-ой сектор– оценка формы и методов взаимодействия; 3-ий сектор – оценка деятельности педагога; 4-ый сектор – оценка своей деятельности.
3. Каждый участник мероприятия маркером или фломастером четыре раза (по одному в каждый сектор) «стреляет» в мишень, делая метку (точку, плюс). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия. Если участник очень низко оценивает результаты, то метка ставится им в «молоко» или в поле «0» на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, то метка ставится в «яблочко».
4. После того как каждый участник взаимодействия «выстрелил» (поставил четыре метки) в рефлексивную мишень, она вывешивается на всеобщее обозрение и педагог организует ее краткий анализ.
5. **“Ажурная пила»**
6. Делим текст на части.
7. Визуализируем (составляем кластер каждый лично).
8. В команде рассчитываемся на 1,2.3.
9. Объединяемся по номерам в новые команды
10. Визуализируем, создаем образ в новой группе (на ватмане)
11. Встреча экспертов в прежних командах,
12. Читает каждый свою информацию,
13. Сшивка информации,
14. Создается единая картина
15. Озвучивается одним из экспертов каждого листа
16. Все остальные соглашаются, или нет
17. **Прием «Инсерт»**

 **Инсерт** (авторы Воган и Эстес) - самоактивизирующая системная разметка для эффективного чтения и размышления. Технологический прием "Инсерт" и таблица "Инсерт" сделают зримыми процесс накопления информации, путь от "старого" знания к "новому". Важным этапом работы станет обсуждение записей, внесенных в таблицу, или маркировки текста.

 I - interactive " V " - уже знал

 N - noting " + " - новое

S - system " - " - думал иначе

E - effective " ? " - не понял, есть вопросы

R - reading and T - thinking

I такт: Посмотрите систему маркировки текста, чтобы подразделить заключенную в ней информацию следующим образом:

V «галочкой» помечается то, что уже известно учащимся;

- знаком «минус» помечается то, что противоречит их представлению;

+ знаком «плюс» помечается то, что является для них интересным и неожиданным;

? «вопросительный знак» ставится, если что-то неясно, возникло желание узнать больше.

2 такт: Прочтите текст, маркируя его соответствующим значком на полях.

3 такт: Вам предлагается систематизировать информацию, расположив ее в соответствии со своими пометками в таблицу.

1. **«Мышление под прямым углом»**

1. Для создания образа моделей и ответа на вопрос «Что это?» предлагаем использовать прием «мышление под прямым углом».

Обращаем внимание, что список А, ориентирует на факты – в нашем случае, это ответ на вопрос: «Какие принципы реализует данная модель?». Список Б, мнения и ассоциации – рассматривайте, исключительно отвечая на вопрос: «Как реализуются эти принципы?»

В выводах – дайте обобщенное определение модели.



1. **Рефлексия «Листовка» или «Анкета-газета»**

Описание: На предложенном листе выразите свое отношение, дайте оценку состоявшейся работе в виде:

- рисунка,

- дружеского шаржа,

- карикатуры,

- стихотворных строк,

- пожеланий,

- предложений,

- вопросов,

Готовую листовку прикрепите на свою презентацию