

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ТУАПСИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ПГТ. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ
ТУАПСИНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ

ОБРАЗОВАНИЕ
НАЦИОНАЛЬНЫЕ
ПРОЕКТЫ
РОССИИ

«ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБЪЕДИНЕНИИ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ»

Автор-разработчик: Керешьян Виктория Давидовна,
педагог дополнительного образования



СОДЕРЖАНИЕ

1.	«Четыре угла»	3
2.	«Давай, делай!»	6
3.	«Гостиница»	8
4.	«Цветные фигуры»	9
5.	«Дюжина вопросов»	10
6.	«Мастерская будущего»	11
7.	«Дерево искусства»	13
8.	«Игра-путешествие»	14
9.	«Поменяемся местами» («Броуновское движение»)	16
10.	«Заверши фразу»	17
11.	«Чье это?»	18
12.	«Логическая цепочка»	19
13.	«Работа в группах/Ролевая игра»	21
14.	«Самооценка»	23
15.	«Займи позицию»	25
16.	«Минута говорения»	27
17.	«Мозговой штурм (атака)»	28
18.	Игра-инсценировка «Волшебная страна чудес»	30
19.	Игра-инсценировка «Космическая миссия»	31
20.	«Обсуждение сюжетных картинок»	32
21.	«Опрос-квиз»	34
22.	«Дебаты»	36
23.	«Поиск информации»	38
24.	«Круг идей»	40
25.	«Дискуссия-диспут»	42
26.	«Аквариум»	44
27.	«Нормы взаимодействия» («Желательно. Обязательно. Нельзя»)	46
28.	«Интервью»	47
29.	«Перекрестные группы»	48
30.	«1 × 2 × 4»	50

1. «Четыре угла»

Необходимое оборудование:

- просторная аудитория с четырьмя углами, в которой можно свободно перемещаться участникам игры;

- четыре листа бумаги разного цвета (например, красный, желтый, синий, зеленый), которые с помощью скотча прикрепляются по одному в каждый угол аудитории так, чтобы их хорошо было видно всем участникам игры;

- система вопросов с вариантами ответов, которую будет предлагать педагог участникам игры (например: «Ваш любимый цвет: красный, желтый, синий, зеленый?»; «Ваше любимое время года: лето, осень, зима, весна?»; «Какому цветку вы отдаете предпочтение: роза, ромашка, георгин, гвоздика?»; «Какое дерево вам больше нравится: береза, ель, липа, дуб?» и т.д.).

Педагог к каждому вопросу подбирает 4 (по количеству углов) варианта ответов. Каждому варианту соответствует определенный цвет. Когда педагог предлагает участникам игры ответить на вопрос, сделать выбор, то он обязательно каждый вариант выбора связывает с определенным цветом (например: «Ваше любимое время года: красный цвет – лето; желтый – осень; синий – зима; зеленый – весна?»; «Какое время суток более соответствует Вашему душевному равновесию: красный – утро; желтый – день; синий – вечер; зеленый – ночь?» и т.д.).

Порядок проведения.

1. Педагог (руководитель игры) объявляет игру и предлагает участвовать в ней (оптимальное количество участников – до 30 человек), развешивает в четырех углах аудитории по листу цветной бумаги.

2. Педагог знакомит участников с правилами игры:

- каждому предлагается ответить на вопросы, делая тот или иной выбор;

- сделав выбор, необходимо пройти в тот угол (тот цвет), который соответствует сделанному выбору;

- если из предлагаемых выборов-ответов ни один не устраивает, то следует пройти в центр аудитории;

- после того как все участники сделали выбор и разошлись по четырем углам аудитории или собрались в ее центре, они организуют между собой коммуникацию, каждый объясняет другим в своей группе (своем углу) сделанный выбор; обмен мнениями, аргументами по сделанному выбору проводится очень оперативно (по каждому выбору – 2-3 минуты);

- далее предлагается сделать следующий выбор, вновь организуется коммуникация.

3. Педагог предлагает участникам игры систему вопросов и вариантов ответов-выборов.

Оптимальное количество вопросов – 7-10.

4. Педагог после каждого вопроса и названных четырех вариантов ответов стимулирует выбор участниками какого-либо варианта и организацию ими коммуникации. (Возможна ситуация, когда в одном или двух углах (или в центре аудитории) оказывается только по одному участнику, тогда педагог может выслушать их объяснение сделанного выбора или организовать коммуникацию участников из разных «углов»).

5. После того как участникам предложены все вопросы и состоялась коммуникация по последнему вопросу, педагог организует рефлексию состоявшегося взаимодействия по следующему алгоритму:

- зафиксируйте свое эмоциональное состояние по ходу игры;
- выразите свое отношение к содержанию и процедуре игры;
- какие мысли пробудила игра;
- о чем эта игра, чему способствует.

Система вопросов игры, проводимой на уроке, может быть составлена в соответствии с содержанием отдельной темы урока, раздела курса, всего курса.

Игра может использоваться при проведении семинара, в воспитательной работе с учащимися, содержание может быть тематическим (например, с экологическим содержанием).

Примерный перечень вопросов и вариантов ответов-выборов.

1. Что тебе больше всего нравится делать на компьютере?

Красный угол: играть в игры

Жёлтый угол: рисовать и создавать картинки

Синий угол: смотреть мультики и фильмы

Зелёный угол: общаться с друзьями

2. Какое твоё любимое устройство?

Красный угол: планшет

Жёлтый угол: ноутбук

Синий угол: телефон

Зелёный угол: настольный компьютер

3. Какой супергерой мог бы победить кибер-монстров?

Красный угол: Человек-Паук

Жёлтый угол: Супермен

Синий угол: Железный человек

Зелёный угол: Капитан Америка

4. Самое важное правило при работе на компьютере — это...

Красный угол: мыть руки перед использованием

Жёлтый угол: бережно относиться к технике

Синий угол: не забывать выключать компьютер

Зелёный угол: защищать свои данные паролем

5. Самая интересная вещь, которую можно создать на компьютере — это...

Красный угол: своя собственная игра

Жёлтый угол: мультфильм или фильм

Синий угол: красивая картина

Зелёный угол: музыкальный клип

6. Самый лучший помощник при изучении программирования — это...

Красный угол: старший брат или сестра

Жёлтый угол: опытный наставник

Синий угол: онлайн курсы

Зелёный угол: компьютерные клубы и кружки

7. Любимый сайт или приложение, куда ты заходишь чаще всего?

Красный угол: RuTube

Жёлтый угол: Minecraft

Синий угол: Roblox

Зелёный угол: Lego Digital Designer

Обсуждение в группах: После перехода в угол, учащиеся делятся своими соображениями, почему они предпочли именно этот вариант ответа. В группе происходит обмен мнениями и аргументами примерно в течение 2-3 минут.

Рефлексия: После завершения всех вопросов педагог предлагает учащимся высказать своё мнение о прошедшей игре, поделившись эмоциями и впечатлениями. Дополнительно можно спросить, понравился ли формат игры, что узнали нового и какие вопросы вызвали особый интерес.

«Четыре угла»





2. «Давай, делай!»

Общая характеристика игры. Назначение игры состоит в осознании ее участниками условий своего развития, принципов взаимодействия между собой и педагогом, факторов создания педагогической среды.

Порядок проведения игры.

1. Педагог (руководитель игры) приглашает принять участие в игре, сохраняя в тайне ее название (название раскрывается в самом конце игры, по окончании рефлексии ее результатов).

2. Участникам предлагается создать несколько творческих групп (не более четырех, численностью 5-7 человек).

3. В каждой группе педагог определяет руководителя – своего помощника, одной из групп может руководить сам педагог.

4. Педагог-руководитель игры один на один с каждым руководителем группы отдельно проводит инструктаж по организации взаимодействия руководителя и членов творческой группы в конкретной ситуации (инструктаж проводится в течение 2-3 минут).

Каждой из творческих групп предлагается реализовать одно из следующих заданий-ситуаций (при недостатке количества групп, данные задания-ситуации даются поочередно одной и той же).

Первая ситуация – группе необходимо нарисовать лето, для чего она располагает листом белой бумаги и несколькими цветными маркерами; рисовать могут одновременно все участники; руководителю этой группы дана установка вести себя авторитарно по отношению к членам группы, иронизировать, потешаться над каждым предложением, идеей.

Вторая ситуация – группе необходимо нарисовать осень, для чего она располагает листом белой бумаги и несколькими цветными маркерами; все

участники сидят на стульях вдоль стены и не имеют права (таковы условия игры) осуществлять другое пространственное размещение; им необходимо выбрать одного человека-художника, который, руководствуясь их советами, будет рисовать; руководителю этой группы дана установка вести себя ровно, тактично по отношению к участникам, но в то же время следить за строгим выполнением условий игры.

Третья ситуация – группе необходимо нарисовать весну, для чего ей дается лист белой бумаги, плохо пишущий черный маркер, порванный и смятый листок серой (можно и другой цвет) бумаги и т.п.; группа в отличие от других групп, работающих в аудитории, в разных углах, обязательно должна выйти за пределы аудитории, например в затемненный коридор; лист бумаги, на котором будет изображаться весна, помещается на полу, все участники размещаются вокруг; установка педагогу – создавать ситуацию успеха для каждого участника, сопереживать им, быть внимательным к их просьбам, но в то же время следить за строгим выполнением условий игры (нельзя размещать лист на столе, нельзя использовать другие материалы и т.д.).

Четвертая ситуация – группа размещается удобно на стульях вокруг стола; на столе руководитель группы (его роль лучше выполнять педагогу-руководителю игры) не торопясь, раскладывает лист белой бумаги, набор цветной бумаги, несколько разноцветных маркеров, ножницы, скотч, клеящий карандаш и т.п.; после того как все разложено, руководитель обращается к группе с призывом: «Давайте, делайте! Времени очень мало». Фраза «Давайте, делайте!» должна повторяться руководителем каждые 15-20 секунд; вести себя он должен по отношению к группе жестко, строго, его задача – при помощи замечаний, указаний, запретов не дать возможности что-либо делать участникам группы; необходимо подчеркнуть, что какая-либо цель (в отличие от других групп – нарисовать осень, лето, весну) перед группой сознательно не ставится.

5. Каждая из творческих групп реализует порученную ей ситуацию. Время реализации ситуации – 5-7 минут, не более. По истечении этого времени педагог-руководитель игры дает команду всем группам закончить работу.

6. Организуются три круга рефлексии, в которой участвуют все игроки.

Первый круг – каждый из участников рассказывает (констатирует без какого-либо анализа) о том, что делала их группа; руководители групп говорят последними, рассказывая и об установке на свое поведение.

Второй круг – каждый из участников рассказывает о своем эмоциональном состоянии по ходу игры.

Третий круг – каждый из участников анализирует ход и содержание игры, высказывает предположения о целях игры.

7. По окончании третьего круга рефлексии педагог-руководитель игры знакомит участников с названием игры «Давай, делай!» (фраза руководителя группы из 4-й ситуации).

3. «Гостиница»

Общая характеристика игры. Игра способствует организации взаимодействия, самоидентификации с различными социальными ролями, развитию мышления, эмоционально-чувственной сферы.

Основными участниками игры являются 6-8 человек, все остальные – наблюдатели, которые по условиям игры не имеют права общаться с основными участниками игры.

Необходимое оборудование:

- аудитория;
- 8-10 стульев;
- этикетки из бумаги с обозначением (можно написать маркером) социальных ролей;
- скотч.

Порядок проведения игры.

1. Педагог (руководитель игры) объясняет название игры и приглашает основных участников игры – 6-8 человек.

2. Основные участники игры (при наличии) садятся на стулья в тесный круг, все остальные учащиеся становятся наблюдателями, они располагаются вокруг круга основных участников на расстоянии 1-1,5 м. от круга.

3. Педагог знакомит участников с условиями игры (игра складывается из двух этапов).

На *первом этапе* каждому игроку на лоб с помощью скотча будет прикреплена этикетка с обозначением социальной роли (предварительно педагогу необходимо извиниться перед участниками, что этикетки будут прикреплены таким образом, но таковы условия игры, которые необходимо соблюдать); задача участников – через организацию взаимодействия между собой, задавая косвенные вопросы (прямые вопросы-подсказки запрещены, за этим должен следить педагог), помочь каждому как можно скорее определить свою социальную роль.

На *втором этапе*, после того как определены все социальные роли, необходимо расселиться в гостинице, в распоряжении у игроков один 3-х местный номер, один 2-х местный и один 1-й номер (6 основных участников); поселиться все должны при общем согласии, насильно кого-то с кем-то селить нельзя.

4. Педагог прикрепляет на лоб каждому основному игроку с помощью скотча этикетки с обозначением социальных ролей; социальные роли могут быть самые разные, например: учитель, директор школы, модель, мэр города, завхоз, бандит, бомж, рэкетир, челнок, депутат, студент и т.д. (при проведении игры с различными возрастными группами детей следует осторожно и продуманно подходить к выбору социальных ролей).

5. Участники игры организуют коммуникацию, взаимодействие между собой, с целью определения своих социальных ролей, задавая разнообразные

косвенные вопросы (порядок организации взаимодействия определяют сами участники).

Педагог корректирует ход взаимодействия, следя за тем, чтобы не задавались прямые вопросы-подсказки. Социальная роль считается раскрытой, когда сам участник (ее носитель) назовет ее.

6. После того как все социальные роли определены, участники обсуждают варианты расселения в отведенные для них номера гостиницы. Педагог напоминает участникам, что расселение необходимо провести при общем согласии всех.

7. Участники называют вариант расселения в номера гостиницы, к которому они пришли в результате обсуждения, и комментируют его.

Проводится рефлексия результатов и хода игры (сначала организуется рефлексия основных участников игры, а затем – наблюдателей) по следующему алгоритму:

- зафиксируйте свое эмоциональное состояние на период игры и его причины;

- о чем вас заставила задуматься игра;
- чему посвящена, чему способствует игра;
- дайте оценку своего участия в игре.

Игра может быть широко использована в учебном процессе объединения любой направленности.

В соответствии со спецификой содержания того или иного объединения изменится и содержание игры.

«Гостиница»



4. «Цветные фигуры»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Время реализации метода - до 15 мин.

Необходимое оборудование: разнообразные фигуры из цветной бумаги (геометрические, цветы, фрукты, овощи, предметы, животные и т.д.), каждая фигура в двух-трех экземплярах каждого цвета.

Порядок реализации игры.

1. Педагог называет метод и знакомит участников с условиями его реализации: «Из предлагаемых цветных фигур каждому из участников нужно выбрать одну, которая по форме и цвету, на ваш взгляд, соответствует вашей индивидуальности, отражает ваше эмоциональное состояние сейчас. Затем каждому из участников поочередно будет предоставлена возможность презентовать выбранную фигуру и объяснить свой выбор.

2. Педагог раскладывает все имеющиеся у него цветные фигуры на столе или на полу по центру круга, в котором расположились участники, и предлагает каждому из них выбрать и взять в руки одну из фигур, которая бы по форме и цвету соответствовала индивидуальности участника, его сегодняшнему душевному, эмоциональному состоянию. Педагог также выбирает одну из фигур. Он предлагает участникам в течение 1-2 мин продумать объяснение сделанного выбора.

3. Затем педагог предлагает каждому из участников объяснить свой выбор: что символизирует для него цвет и форма выбранной фигуры. Начинает обычно педагог, задавая своим рассказом определенный алгоритм объяснения выбора.

4. Далее каждый из участников поочередно (по кругу, по часовой стрелке) объясняет свой выбор, демонстрируя всем выбранную фигуру.

5. По окончании педагог предлагает нескольким участникам высказать свои впечатления от состоявшегося взаимодействия, подводит итог реализации взаимодействия.

Комментарий. Чем больше будет разнообразных по форме и цвету фигур, тем выше будет степень свободы выбора у участников, тем содержательнее и эффективнее будет складываться взаимодействие в рамках реализации метода.

Высказывания участников с объяснением сделанного выбора цветной фигуры должны быть достаточно оперативными, но аргументированными по обоснованию, как формы, так и цвета фигуры.

5. «Дюжина вопросов»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Время реализации метода - 5-7 мин.

Специального оборудования не требуется.

Порядок проведения игры.

1. Педагог называет игру и поясняет условия её реализации: «Каждому из участников будет предложено ответить на 12 вопросов. Отвечать на вопросы нужно будет невербально, оперативно перемещаясь по аудитории. Ваше местоположение в аудитории будет свидетельствовать о выборе вами

одного из возможных вариантов ответа: если вы отвечаете на вопрос "Да", то необходимо подойти к классной доске; если «Нет», то необходимо пройти в противоположную от доски часть аудитории; если на вопрос вы отвечаете "Может быть" (ни «Да», ни «Нет») своего выбора варианта ответа. Каждый участник при выборе варианта ответа на предлагаемый вопрос должен действовать самостоятельно, индивидуально, не допускается никаких подсказок и призывов к другим участникам. Формулировки вопросов никак не уточняются и не поясняются педагогом (это предусмотрено условиями реализации метода), каждый из участников понимает и воспринимает их так, как считает нужным».

2. Далее педагог предлагает систему вопросов (12), по каждому из них участники оперативно делают выбор одного из трех вариантов ответа и в соответствии с этим перемещаются по аудитории.

3. После того как предложены все вопросы, можно организовать рефлексию состоявшегося взаимодействия.

Комментарий: в системе вопросов первый (может, и второй) и последний из них обычно носят общекультурный характер (на-пример, «Нравится ли вам сегодняшняя погода?», «Хорошее ли у вас сегодня настроение?», «Верите ли вы в удачу?»), а все остальные вопросы формулируются по теме занятия (урока), разделу учебного курса, содержанию всего курса, по обсуждаемой проблеме жизнедеятельности учащихся.

Варианты содержания игры «Дюжина вопросов».

1. Любите ли вы себя?
2. Любите ли вы природу?
3. Знаете ли вы, что такое природа?
4. Знаете ли вы, из каких компонентов складывается природа?
5. Осознаете ли вы, что человек является частью природы?
6. Знаете ли вы, в чем заключаются современные экологические проблемы?
7. Знаете ли вы, каковы причины существующих экологических проблем?
8. Знаете ли вы, как охранять природу?
9. Умеете ли вы охранять природу?
10. Делаете ли вы лично что-либо для охраны природы?
11. Может ли деятельность одного человека повлиять на состояние окружающей его природы?
12. Нравится ли вам зеленый цвет?

6. «Мастерская будущего»

Общая характеристика игры. «Мастерская будущего» - одна из интерактивных («интеракция» - взаимодействие) игр.

Цели игры. «Мастерская будущего» способствует развитию мышления, сознания, ценностных ориентаций, приобретению учащимися опыта творческой деятельности, осуществления различных мыслительных операций, моделирования, конструирования деятельности, развивает субъектность участников педагогического взаимодействия.

Условия реализации:

- количество участников – до 30 человек;
- просторная аудитория, где могли бы разместиться все участники.

Необходимое оборудование:

- листы ватмана (по 2-3 листа на каждую творческую группу);
- листы бумаги формата А4 (по одному листу для каждого участника);
- маркеры (по 1-2 на каждую творческую группу).

Порядок проведения.

1. Вводная беседа. Педагог знакомит участников с целями и задачами игры, порядком и условиями ее проведения. Определяется проблема, которая будет составлять содержание игры (либо проблему предлагает педагог).

Примером возможных проблем, определяющих содержание игры «Мастерская будущего», могут быть следующие:

- 1) «Взаимодействие человека и природы»;
- 2) «Общение человека с искусством»;
- 3) «Совершенствование жизнедеятельности объединения».

Игра «Мастерская будущего» может быть использована как на занятии (семинаре, практикуме), так и во внеучебной работе.

2. Первый этап. Критика. Каждому из участников дается по 2 небольших листа бумаги, на которых предлагается в течение 5-10 минут (можно до 30-40 минут) зафиксировать положительные («+») и отрицательные («-») аспекты обсуждаемой проблемы (на один лист записываются все «+», на другой – все «-»). Например, предлагается зафиксировать «+» и «-» взаимодействия человека и природы.

По истечении времени каждому из участников предлагается назвать результаты своей аналитической работы (можно с кратким комментарием).

После выступления участников педагог закрепляет листки с «+» на одной части стены (доски и т.д.), а листки с «-» - на другой (можно пользоваться листками цветной бумаги).

Этап критики можно закончить обобщающим комментарием педагога или создать из числа участников две аналитические группы, каждая из которых в течение 15-30 минут сможет обобщить «+» (одна группа обобщает только «+») и «-» (другая группа обобщает только «-»), а затем выступить с результатами осуществленного обобщения.

3. Второй этап. Конструирование идеальной модели. Участникам предлагается создать несколько творческих групп и в течение установленного времени разработать (сконструировать) идеальную модель обсуждаемой проблемы. Например, идеальную модель взаимодействия человека и природы или идеальную модель жизнедеятельности объединения и т.д.

Для оформления разрабатываемой модели у каждой из творческих групп должны быть листы бумаги большого формата и маркеры. После того как проекты идеальных моделей подготовлены, каждая из групп публично

представляет и защищает свою модель. По ходу защиты или после нее можно организовать обсуждение моделей.

Заканчивается этап комментарием педагога – руководителя технологии – об идеальных моделях решения проблемы. При разработке такой модели педагог может задать некий алгоритм или примерную структуру модели. Например, при разработке идеальной модели взаимодействия человека и природы отразить в ней цели, принципы, условия, средства и методы взаимодействия.

4. Третий этап. Реальные действия. Тем же творческим группам (прежний состав) предлагается в установленное время определить конкретные действия в решении обсуждаемой проблемы, которые можно сделать уже сегодня. После того как действия согласованы, каждая из групп предлагает их на общее обсуждение. Заканчивается этап комментарием педагога.

5. Четвертый этап. Рефлексивный. В «рефлексивном кругу» каждому из участников дается возможность:

- зафиксировать свое состояние постижения обсуждаемой проблемы;
- определить причины зафиксированного состояния;
- дать самооценку результативности состоявшегося педагогического взаимодействия для своего развития.

Педагог завершает анализ, а также подводит итог реализации технологии.

7. «Дерево искусства»

Игра «Дерево искусства» (на основе «Дерево решений») — это отличный способ развить у детей творческие способности, терпение и умение работать в команде. Её суть заключается в последовательном рисовании единой картины, когда каждый ребенок, проходя по кругу станций, дополняет начатый предыдущим рисунком общий арт-проект.

Как организовать «Дерево искусства»:

1. Подготовительный этап.

Подготовьте большую бумагу или холст, на котором будет расти «дерево искусства». Постройте схему передвижения детей по станциям.

2. Первый этап (начало).

Начинает рисовать «владелец» рабочего места, придумывая первые элементы. Ребенок заканчивает свой рисунок и передает эстафету следующему участнику.

3. Второй этап (продолжение).

Каждый следующий ребенок приходит на станцию и добавляет что-то свое, продолжая созданный предыдущий рисунок. Рисунки могут быть совершенно произвольными.

4. Финальный этап (создание единого шедевра).

Последний ребенок заканчивает картину, добавив последний штрих, соединяющий все предыдущие рисунки. После этого вся группа собирается

рядом с рисунком, рассматривает получившуюся картину и обсуждает свои впечатления.

Пример «Дерево искусства» — «Профессия будущего через 100 лет».

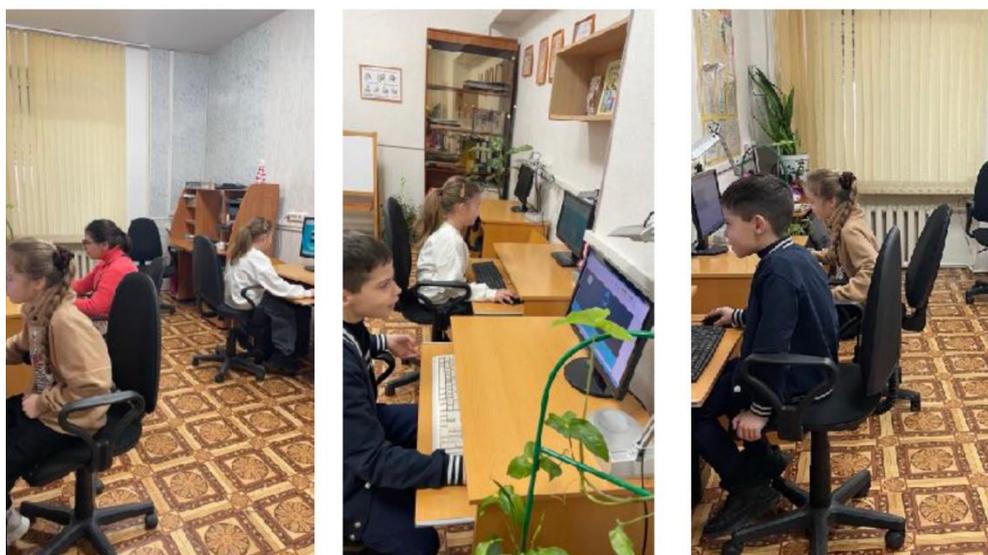
Игра «Дерево искусства» позволяет учащимся визуализировать свои представления о профессии будущего, придавая процессу творчества элемент коллективного взаимодействия. Участники вместе создают огромный рисунок их видения профессионального будущего спустя столетие.

Цель: Помочь детям представить, как изменится рынок труда через 100 лет, развить навыки творческого мышления, научиться работать в команде и представлять свои идеи публично.

После завершения работы группы представляют свои рисунки, объясняются причины появления новых профессий, изменения старых и требования к работникам будущего.

Рефлексия: каждый участник описывает, что именно он создал на дереве и почему именно это представляется ему актуальным через 100 лет.

«Дерево искусства»



8. «Игра-путешествие»

В основе технологии игры-путешествия лежит технология коллективной творческой деятельности по И.П. Иванову.

Общая характеристика игры-путешествия. Игра-путешествие – это занимательный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов, по которым путешествуют участники игры в определенной последовательности. На каждом этапе (станции) педагог предлагает участникам игры комплекс вопросов, заданий в соответствии с темой игры и оценивает их выполнение.

Чаще всего игры-путешествия являются тематическими, т.е. содержание заданий, вопросов всех этапов (станций) определяется единой

темой-проблемой (например, охрана окружающей среды, культура поведения, театр, сказки и т.д.).

Цели игры-путешествия. Игры-путешествия прежде всего направлены на развитие мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников педагогического процесса.

Участники игры-путешествия. В игре участвуют команды (экипажи) численностью 5-10 человек, которые создаются на базе одного объединения. На этапах-станциях должны находиться судьи-инструкторы.

Порядок проведения.

Игра-путешествие включает следующие этапы.

1. Первый этап. Подготовка игры. При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры-путешествия;
- разделить маршрут на ряд (5-7) этапов (станций);
- составить содержание (комплекс вопросов, творческих заданий) каждого этапа игры;

- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;

- подготовить для каждой команды (экипажа) участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения, судьи-инструкторы на этапах и оценки;

- закодировать в виде рисунков оценки, которые будут выставлять судьи-инструкторы в маршрутный лист, например: «отлично» - солнышко, «хорошо» - цветок-ромашка, «удовлетворительно» - елочка, тучка, кораблик;

- оформить транспаранты, плакаты с названиями этапов (станций) игры-путешествия (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и стрелки, указывающие направление маршрута;

2. Второй этап. Проведение игры. Начинается игра-путешествие с общего сбора, на котором:

- участникам игры напоминают ее условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- вручают маршрутные листы (закодированные в рисунках оценки не разглашают, сохраняя в тайне);

На маршрут игры команды (экипажи) выходят с временным промежутком в 5 минут (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе педагог предлагает командам систему вопросов, творческих заданий, оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют закодированный балл в маршрутный лист.

3. Третий этап. Подведение итогов. Проводится анализ игры каждым участником, фиксируется состояние развития (эмоций, чувств, сознания и т.д.).

9. «Поменяемся местами» («Броуновское движение»)

Все участники взаимодействия садятся в круг. Педагог предлагает участникам быстро меняться местами, таки образом отвечая на вопросы и выражая свое отношение к каким-либо предметам, событиям, явлениям. Оптимальное количество вопросов – 10-15.

Например, педагог предлагает поменяться местами тем, кто:

- Кто любит играть в компьютерные игры?
- Кто думает, что компьютер — лучший друг?
- Кто боится вирусов на компьютере?
- Кто хочет стать программистом?
- Кто смотрит мультики на компьютере каждый день?
- Кто знает, что такое мышка (устройство)?
- Кто предпочитает планшет компьютеру?
- Кто использует компьютер для учёбы?
- Кто любит рисовать в Paint?
- Кто видел 3D-принтер вживую?
- Кто думает, что ИИ (роботы) — будущее?
- Кто ненавидит, когда компьютер зависает?
- Кто смотрит RuTube на компьютере?
- Кто знает, что такое Zoom (видеозвонки)?
- Кто готов к уроку информатики прямо сейчас?

Данная игра может быть использована и в целях рефлексии состоявшегося взаимодействия. В этом случае педагог предлагает поменяться местами (соответственно оценить) тем участникам, кто:

- удовлетворен состоявшейся работой;
- не удовлетворен;
- чему-либо научился;
- высоко оценивает содержание урока, внеклассного занятия;
- доволен состоявшимся общением;
- работал творчески;
- устал;
- хотел бы продолжить работу;
- кому трудно определить свое эмоциональное состояние и т.д.

Те участники, которые отвечают на вопрос удовлетворительно, должны быстро подняться со своего места и пересесть на какое-либо другое, освободившееся, если участники отвечают на вопрос отрицательно, то они остаются на своих местах.



10. «Заверши фразу»

Каждому участнику педагогического взаимодействия предлагается завершить какую-либо фразу. Например:

- «Я пришел сюда...»;
- «А знаете ли вы, что...»;
- «А еще хочу сказать, что...»;
- «Если бы я был учителем, то я...» и т.п.

Можно предложить какую-либо фразу, требующую воспроизведения содержания по предмету или индивидуальный смысл учащегося о чем-либо.

Пример. Подготовка: Круг стульев. Педагог: «Говорим честно, слушаем молча. По часовой стрелке».

1. «Я пришел сюда, чтобы...»
2. «А знаете ли вы, что на компьютере можно...»
3. «А еще хочу сказать, что мой любимый компьютерный герой...»
4. «Если бы я был программистом, то я бы создал...»
5. «Компьютер для меня — это...»
6. «Самое смешное, что случилось с моим компьютером...»
7. «Я боюсь на компьютере...»
8. «Мой первый опыт с компьютером был...»
9. «В будущем компьютеры будут...»
10. «Если бы я был учителем информатики, то я...»

Закрытие. Педагог завершает последнюю фразу: «А я как педагог думаю, что компьютеры — это инструмент для ваших идей!».

Общая рефлексия: «Что запомнилось? Что нового узнали о друзьях?»
Завершает реализацию игры педагог, произнося свое окончание предложения фразы.

«Закончи фразу!»



11. «Чье это?»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Время реализации метода - 7-10 мин.

Порядок проведения игры.

1. Педагог называет игру и знакомит участников с условиями её проведения: «Сейчас мы будем рассматривать несколько предметов (явлений), которые зафиксированы на табличках, закрепленных на стенах. Я поочередно буду называть различные признаки, ваша задача - очень оперативно определять, чей это признак, какого предмета (явления) из числа тех, которые мы рассматриваем, и пройти к соответствующей табличке (на которой написано название предмета, чей признак назван педагогом), быть готовым объяснить свой выбор: почему вы считаете, что назван признак именно этого предмета (явления)».

2. С помощью скотча в нескольких местах аудитории (чтобы удобно было перемещаться участникам) закрепляются таблички с названиями предметов (явлений) рассмотрения, которые определяют содержание метода.

3. Далее педагог называет первый признак предметов (явлений) рассмотрения и предлагает участникам оперативно определить, чей это признак, какого предмета (явления) рассмотрения, и оперативно пройти под соответствующую табличку с названием предмета (явления) рассмотрения. Затем предлагает одному-двум участникам, собравшимся у той или иной

таблички, объяснить свой выбор: почему они считают, что был назван признак именно этого предмета (явления).

4. Затем поочередно называются другие признаки (оптимальное количество - 7-10) предметов (явлений) рассмотрения и организуется соответствующая коммуникация между участниками (см. п. 3).

5. По окончании реализации метода педагог может организовать рефлексию участниками хода и результатов состоявшегося взаимодействия.

Пример реализации метода в рамках военно-патриотического месяца:

Тема: «Герои Отечества».

Порядок проведения:

1. На стенах кабинета размещены таблички с именами известных героев Отечественной войны (например: Александр Невский, Михаил Кутузов, Георгий Жуков, Юрий Гагарин).

2. Учащиеся получают карточки с описаниями подвигов или достижений исторических деятелей, связанных с защитой Родины или её прославлением. Каждый участник читает карточку вслух и стремится быстрее остальных подойти к нужной табличке, соответствующе отражающей персонажа, к которому относится описанный подвиг.

3. Далее педагог предлагает двум-трем учащимся, подошедшим первыми, объяснить свой выбор, перечислив признаки соответствия: заслуги героя, исторические события, характеризующие личность.

4. Повторяется аналогично с новыми карточками, пока все карточки не распределятся.

5. В конце занятия педагог проводит рефлексию, обращаясь к учащимся с вопросом: «Какой герой произвел наибольшее впечатление и почему?».

12. «Логическая цепочка»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Время реализации - 10-15 мин.

Необходимое оборудование: карточки - звенья (компоненты) логической цепочки; заранее разрабатывается содержание (компоненты и логика их расположения) двух-трех логических цепочек, которые будут предложены для построения (составления) участников игры.

Порядок проведения игры.

1. Педагог называет игру и знакомит с условиями её проведения: «Цепочка - это взаимосвязь отдельных звеньев, логическая цепочка - это еще и расположение звеньев в определенной логике по смыслу (содержанию). Каждому из вас будет предложена на выбор одна из карточек, на которой написано слово или слово-сочетание. Эта карточка и вы, ее обладатель, будете являться одним из звеньев логической цепочки, которую необходимо выстроить, организовав взаимодействие с другими участниками. Карточки-звенья необходимо выстроить в соответствии с определенной логикой, обосновав смысл этой логики. На первой карточке (звене), с которой

начинается логическая цепочка, должно быть написано обобщающее слово или словосочетание, дающее название всей логической цепочке. Вам необходимо как можно быстрее выстроить две (три) логические цепочки и быть готовыми объяснить логику расположения звеньев в цепочке».

2. Далее педагог предлагает участникам на выбор по одной карточке-звену (все карточки двух (трех) логических цепочек перемешаны и перевернуты так, чтобы участники не видели, что написано на карточках; все карточки располагаются на папке, которую педагог пронесит (или учащиеся передают папку друг другу по кругу, беря с нее по одной карточке) по аудитории, предлагая участникам брать с нее карточки-звенья).

3. После того как карточки-звенья разобраны участниками, педагог предлагает им организовать коммуникацию между собой, в результате которой необходимо построить две (педагог подсказывает участникам, сколько логических цепочек надо построить) логические цепочки: одну - слева, другую - справа. Педагог напоминает участникам, что после построения цепочки необходимо объяснить логику расположения ее звеньев.

4. Участники осуществляют взаимодействие между собой, выстраивая логические цепочки (определяют, кто в какой цепочке должен быть и в какой логике нужно расположить звенья, объясняют эту логику).

5. После того как логические цепочки построены, участники (начинает та группа, которая первой выстроила логическую цепочку) поочередно объявляют название цепочки и называют в логической последовательности все звенья цепочки, а затем объясняют (это может сделать либо один, либо несколько учащихся) логику расположения звеньев цепочки.

6. После представления участниками построенных логических цепочек педагог либо соглашается с предложенными вариантами, либо перестраивает логические цепочки по своему сценарию, объясняя логику их построения.

7. По окончании можно организовать рефлексию хода и результатов состоявшегося взаимодействия.

Пример.

Введение: «Вы — звенья цепочки знаний о компьютере. Соберите 2 логические цепочки за 5 мин! Первая карточка — название».

Раздаются перемешанные карточки лицевой стороной вниз. Каждый берёт 1 (по кругу).

Строительство: Диалог: «Я "Транзистор" — кто после меня? Почему?».

Строят 2 цепочки (слева/справа).

Презентация. Первая группа: «История компьютера: Абакус → ЭНИАК → ...
Логика: хронология развития».

Проверка: Педагог подтверждает/корректирует: «Отлично! А если по мощности?».

Рефлексия: «Что было сложно? Как нашли своё место?».

Цепочка «Части компьютера»:

Части компьютера

Монитор

Клавиатура
Мышь
Процессор
Оперативная память
Блок питания
Корпус

«Логическая цепочка»



13. «Работа в группах/Ролевая игра»

Работа в группах является ключевым элементом интерактивной технологии обучения, так как она способствует развитию у учащихся сразу нескольких значимых навыков: коммуникационных, организационных, творческих и профессиональных. В рамках групповой работы учащиеся объединены в малые группы, где они общаются, сотрудничают и совместно решают поставленные задачи.

Этапы работы в группах.

1. Постановка задачи. Педагог формулирует задание, например, разработка экологически чистого производства, проектирование городского парка и т.д. Обычно такая задача является межпредметной.

2. Формируются рабочие группы: лучше всего формировать смешанные группы, включая сильных и слабых учеников, чтобы способствовать взаимному обогащению знаниями и опытом.

3. Выполнение задания: каждая группа решает задачу, руководствуясь заданиями, сформированными в соответствии с межпредметным подходом. Руководит работой выбранный лидер, а остальные выполняют отдельные задачи.

4. Обсуждение и защита: После завершения задания группы представляют свои результаты, обсуждая плюсы и минусы выбранного подхода. Остальные группы задают вопросы и вносят предложения по улучшению.

5. Рефлексия: обязательно проводятся индивидуальные и групповые рефлексивные сессии, где учащиеся делятся ощущениями, что получилось хорошо, а что следовало бы улучшить.

Пример интерактивной ролевой игры и работы в группах «Королевство Финансов».

1. Организационный этап. Рассказ педагога о сказочной семье, отправившейся в волшебное королевство финансов.

2. Объявление правил игры и знакомство с основными финансовыми терминами (доход, расход, бюджет, экономия). Педагог задаёт вопросы группе для активации ранее полученных знаний и подготовки к игре.

3. Основной этап. Формирование групп («семей») — группа делится на небольшие группы, каждая из которых играет роль отдельной семьи.

Получение комплекта материалов: каждая группа получает рабочий лист (карта семьи), денежные купюры (игровые), список обязательных платежей и дополнительных желаний.

4. Этап 1. Семейное собрание. Учащиеся выбирают роли внутри семьи, назначают главного бухгалтера (старшего ребёнка), получают доход в размере 50 000 рублей.

5. Этап 2. Определение платежей. Участники групп выясняют, какие платежи обязательны, а какие можно считать желаемыми, распределяют деньги согласно списку.

6. Этап 3. Расчёт доходов и расходов. Заполняют рабочую карту, вписывая обязательные и желаемые платежи, стараясь уложиться в лимит бюджета.

7. Этап 4. Поиск компромисса. Если денег не хватает, группы договариваются о сокращении затрат, отказываются от второстепенных желаний.

8. Этап 5. Итоговый бюджет и проверка. Презентация разработанного бюджета, обсуждение и фиксация результатов: сколько потрачено на обязательные и необязательные платежи, остались ли сбережения.

9. Заключительный этап (рефлексия). Общее обсуждение итогов игры:

- Какие трудности возникли при составлении бюджета?
- Что было легче всего запланировать?
- Как поступила ваша семья, если денег не хватало?
- Удалось ли отложить часть денег на сбережения?

10. Выводы педагога и заключительная часть занятия.

Эти этапы помогут детям освоить основы финансовой грамотности в увлекательной игровой форме, познакомившись с важными правилами экономии и рационального распределения денежных средств.

«Минута говорения»



14. «Самооценка».

1. Оптимальное количество участников - до 30 человек.
2. Время реализации метода - 5-7 мин.
3. Специального оборудования не требуется.

Порядок проведения игры.

1. Педагог называет игру и поясняет участникам правила ее проведения: «Вам будет предложена система утверждений, по которым каждому из вас самостоятельно необходимо будет давать себе самооценку. Условия реализации метода предусматривают три варианта самооценки - высокую, среднюю, низкую. Соответствующий вариант самооценки по предлагаемому утверждению вы должны будете демонстрировать своим

пространственным расположением на своем месте в аудитории: если самооценка высокая - сидя на стуле, если средняя - стоя рядом со стулом, если низкая - присев рядом со стулом на корточки.

2. Далее педагог последовательно озвучивает систему утверждений, по которым предлагает участникам давать самооценку (до следующего утверждения участникам целесообразно оставаться в позиции, которую они занимали по предыдущему утверждению).

3. По окончании педагог может предложить участникам отрефлексировать ход и результаты состоявшегося взаимодействия.

Комментарий: оптимальное количество утверждений для реализации взаимодействия в рамках игры - 10-12.

Пример утверждений для самооценки:

Я уверенно пользуюсь мышью и клавиатурой.

Я легко запоминаю комбинации клавиш.

Я умею сохранять свои рисунки и документы.

Я понимаю, как работает интернет.

Я знаю, как искать нужную информацию в браузере.

Я аккуратно работаю с файлами и папками.

Я могу рассказать друзьям, как защититься от вирусов.

Я хорошо создаю красивые презентации.

Я люблю придумывать и рисовать в графических редакторах.

Я смогу настроить принтер и распечатать нужный документ.

Я помню все важные сочетания клавиш (Ctrl+C, Ctrl+V и др.)

Я готов помочь товарищу разобраться с программой.

Каждый участник, прослушав утверждение, занимает положение согласно своей самооценке:

Высокая самооценка: сидит на стуле.

Средняя самооценка: стоит рядом со стулом.

Низкая самооценка: присел на корточки рядом со стулом.

«Самооценка»



15. «Займи позицию»

Игра «Займи позицию» — простой и действенный способ вовлечь учащихся в активное обсуждение спорных утверждений, стимулирующий критическое мышление и умение обосновать свою точку зрения. Участие в таком упражнении не только позволяет выявить личное мнение, но и заставляет задуматься о взглядах других участников.

Как проводить игру «Займи позицию».

1. Подготовительный этап. Педагог выбирает утверждения, соответствующие теме занятия. Утверждения должны вызывать интерес и допускать разные взгляды. Два плаката или таблички размещаются в противоположных сторонах класса с надписью «ДА» и «НЕТ».

2. Основная часть. Педагог зачитывает утверждение, например: «Компьютерные игры полезны для развития мозга». Участники, соглашающиеся с утверждением, подходят к плакату «ДА», несогласные — к плакату «НЕТ». Те, кто не определился или сомневается, остаются посередине.

3. Обоснование позиции. Каждый участник кратко объясняет, почему занял именно эту позицию. Учитель может попросить представителей обеих сторон аргументировать свою точку зрения.

4. Переход к другому утверждению. Повторяется процедура для следующего утверждения, меняется расположение учеников и снова выслушиваются их аргументы.

Примеры утверждений для упражнения «Займи позицию», связанные с цифровизацией профессий будущего:

1. Роботы скоро заменят большинство рабочих профессий.
2. В ближайшем будущем профессия «ловца сбежавших летательных средств» станет одной из самых высокооплачиваемых.
3. Автоматизация приведет к массовой безработице.
4. Вскоре появится новая профессия — специалист по замене батареек в роботах-уборщиках.
5. Люди потеряют потребность в получении высшего образования из-за широкого распространения онлайн-обучения.
6. В ближайшее десятилетие вырастет спрос на дизайнеров костюмов для виртуальных питомцев.
7. Искусственный интеллект способен заменить врачей и юристов.
8. В ближайшее десятилетие вырастет спрос на дизайнеров костюмов для виртуальных питомцев.
9. Специалистам потребуется постоянное обновление навыков, чтобы оставаться конкурентоспособными.
10. Будущие специалисты должны обладать исключительно техническими навыками.
11. Большинство профессий перестанут существовать в привычном виде уже через 10 лет.

12. Телеком-компании станут ведущими работодателями ближайшего десятилетия.

13. Главной задачей большинства сотрудников будет следить, чтобы кофемашина случайно не стала генеральным директором компании.

14. Молодым людям необходимо готовиться к профессиям, которых еще не существует.

15. Родители перестанут учить детей читать и писать, зато обязательно введут уроки «управления сознанием собственной бытовой техники».

16. Университеты должны кардинально пересмотреть структуру учебных планов, чтобы соответствовать требованиям рынка труда будущего.

17. Людям больше не понадобится отдыхать — ведь их заместят виртуальные двойники, способные брать отпуска вместо хозяев.

Эти утверждения помогут учащимся задуматься о будущем рынка труда, возможностях и рисках, связанных с развитием технологий и автоматизации. Упражнение направлено на развитие навыков критического мышления и аргументации, а также расширение представлений о профессиях будущего.

«Займи позицию»



16. «Минута говорения»

Оптимальное количество участников - до 30 человек (основных участников - 5-7 человек).

Время реализации метода - до 10 мин.

Специального оборудования реализация метода не требует.

Порядок проведения.

1. Педагог называет игру и объясняет условия её проведения: «Сейчас отдельным участникам (кому-то из вас) я назову какое-либо понятие и предложу без подготовки в течение 1 минуты проговорить связный текст об этом понятии. Время я буду засекаать».

2. Далее педагог обращается к первому из участников, называет понятие (обычно какой-либо термин, ключевое слово темы занятия) и предлагает в течение 1 мин. (засекает время) порассуждать на заданную тему. По истечении времени педагог прерывает участника.

3. Затем педагог обращается с подобным заданием ко второму (третьему - седьмому) участнику, при этом каждому новому участнику предлагается новое понятие.

4. Завершается игра организацией рефлексии хода и результатов состоявшегося взаимодействия (сначала предлагается высказаться основным участникам, а затем - всем желающим). Рефлексия может осуществляться по следующему алгоритму: «Каково ваше эмоциональное состояние во время реализации метода?», «Как вы оцениваете свою деятельность? Почему?», «Чему способствует реализация метода?», «О чем заставляют задуматься метод, его ход и результаты?».

Примерные темы:

- Игры на компьютере
- Мой любимый сайт
- Устройство клавиатуры
- Как включить и выключить компьютер
- Монитор и его назначение
- Что такое мышь (устройство)?
- Рисование в Paint
- Полезные программы для учебы
- Онлайн-обучение
- Безопасность в интернете
- Правила поведения за компьютером



17. «Мозговой штурм (атака)»

Основная цель «Мозгового штурма» — помочь детям «расковать» сознание и подсознание, стимулировать воображение, чтобы получить наибольшее количество необычных, оригинальных идей.

Перед проведением интерактивной игры «мозговой штурм» необходимо:

- собрать информацию по теме обсуждения;
- разработать цепочку вопросов к детям;
- подобрать картинки;
- продумать варианты организации продуктивной деятельности;
- иметь набор оригинальных решений обсуждаемой проблемы;
- быть готовым к появлению непредвиденных педагогических ситуаций и уметь их решать.

Возможный порядок проведения мозгового штурма в группе.

1. Разделить участников на две группы. Одна группа: "Генераторы идей", другая группа: "Проницательные аналитики" или "Эксперты".

2. Объяснить детям правила игры, рассказать об обязанностях обеих групп. Подчеркнуть, что высказывать можно любые идеи, самые дикие и фантастичные, никто смеяться не будет. Каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем больше, тем лучше. За все идеи выдавать фишки, можно разного цвета.

3. Поставить обеим группам задачу.

4. Попросить "генераторов" высказывать свои решения, а "аналитиков" внимательно слушать, запоминать или записывать все идеи, но молчать! Если будет гвалт у "генераторов", то это нормально, даже хорошо. Дети должны выплеснуть свои эмоции вместе со своими идеями.

5. Все идеи детей надо умудриться записать на доске или запомнить.

б. Когда идеи иссякнут, надо дать слово "аналитикам". Пусть они дружелюбно оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения.

Обязательно предоставьте возможность каждому ребенку защитить свое решение, найти ему оптимальную область или условия применения. Это очень важный момент - вырабатывается умение отстаивать свое мнение или согласиться с более сильными доводами. Похвалите всех детей, отметьте самых активных и остроумных.

В следующий раз поменяйте детей ролями. Скоро выявятся лучшие "генераторы" и "аналитики".

Вообще говоря, делить ребят на две группы не обязательно, обе операции могут выполнять одни и те же дети, но только операции надо разнести во времени.

Великолепным стимулом активности является постановка детей в ситуацию, когда им надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать. Только этот "кто-то" должен быть "хорошим человеком". "Давайте поможем птенчику, Красной Шапочке, Аленушке..."

Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. Как быть? Что есть в условии задачи? Стакан, кипяток, вы, кухня и все, что есть на кухне - это ресурс для решения задачи.

Решения:

- Добавить холодную воду, заварку или молоко.
- Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.
- Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.
- Добавить много варенья или сахара.
- Переливать через воронку.
- Погружать холодные ложки.
- Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег...

Бывает, дети дружно повторяют ранее высказанную идею, не предлагая своих. Не обостряйте ситуацию, спросите: "А что ты предложишь свое?". Повторите вопрос ребенку лично. Бывает, дети молчат. Ни у кого нет идей. Задайте наводящие вопросы, обратитесь к самому сообразительному или к самому бойкому ребенку. Расшевелите их. Если не удалось установить процесс генерирования, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно или они боятся принимать участие в обсуждении.

Примеры тем мозгового штурма для детей:

Как спасти птиц в суровую зиму?

Чем можно рисовать на асфальте?

Как размешать сахар в стакане с горячим чаем, когда нет ложечки.

Как сделать разноцветную льдинку?

Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?

Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?

Куда в комнате можно спрятать куклу?



18. Игра-инсценировка «Волшебная страна чудес»

Цель игры: Развитие воображения, творческих способностей, социальных навыков и чувства сопричастности к общему делу.

Описание игры: Представьте себе волшебную страну, полную магии и приключений. Именно сюда отправляются наши юные герои, чтобы совершить незабываемое путешествие и испытать себя на прочность. Каждое приключение сопровождается яркими образами, музыкальным сопровождением и элементами театрализации.

Ход игры:

1. Подготовка. Педагог заранее готовит сценарий путешествия, костюмы персонажей, декорации и реквизит. Если бюджет ограничен, достаточно минимальных средств выразительности, например, разноцветных платочков, масок или флажков.

2. Начало приключения. Педагог объявляет начало экспедиции, знакомится с командой путешественников и объясняет основную миссию.

Например: «Дорогие друзья, вас ждёт великое приключение в волшебной стране Чудландии. Мы должны восстановить гармонию и вернуть свет в нашу прекрасную землю».

3. Первое препятствие: Лес заблуждений.

Команда попадает в густой лес, полный головоломок и загадок. Для прохождения необходимо решить три загадки. Например. Загадка 1: Что находится в коробке, если написано «Не открывайте коробку»? Ответ: «Загадка!». За каждую разгаданную загадку участники получают ключ к следующему уровню, загадок может быть любое количество.

4. Второе препятствие: Озеро молчания.

Перед нашими путниками открывается тихое озеро, окружённое тишиной. Чтобы перейти на противоположный берег, необходимо молча

обменяться предметами, изображающими добрые дела (наклейки, вырезки картинок). Только доброе дело вернёт силу голоса.

5. Третье препятствие: Город зеркал.

Путешественники прибывают в город, где всё отражено неправильно. Им предстоит преодолеть лабиринт зеркал, найдя выход из зеркальной комнаты. Ключевым моментом становится правильное отражение образа своей команды, согласованность движений и взаимопомощь.

6. Финальное сражение: Встреча с повелителем тьмы.

Чтобы победить тёмного властелина, ребятам придётся продемонстрировать дружбу и доверие. Вместе они произносят заклинание света и энергии добра, рассеивая зло и восстанавливая порядок в стране.

7. Завершение:

По завершении приключения педагог награждает участников, подчеркивая важность совместных усилий и личного вклада каждого игрока.

19. Игра-инсценировка «Космическая миссия»

Цель игры: Развитие лидерских качеств, координации, социализации и принятия коллективных решений.

Описание игры: Космос полон опасностей и неожиданностей, но именно там ждут захватывающие открытия и приключения. Наша задача — подготовить юных космонавтов к миссии, научить их эффективно справляться с трудностями и находить правильные решения в экстремальных ситуациях.

Подготовительный этап.

Разделение на экипажи: Ребята делятся на две-три команды по 2-3 человек. Названия экипажей выбираются индивидуально (например, «Галактика», «Звёздный путь»).

Распределение ролей: Каждый игрок выбирает себе специальность: капитан, бортинженер, врач, биолог и т.п. Это помогает развивать ответственность и специализацию.

Начало игры. Педагог объявляет старт космической миссии. Капитан каждой команды получает карту маршрута и перечень обязательных задач (спасательные операции, научные эксперименты, доставка грузов и т.д.).

Первое испытание. Полёт сквозь метеоритный дождь.

Ребята получают списки слов, где находятся лишние из списка. Их нужно исключить — «командам предстоит выбрать правильный маршрут полета, избежав столкновения с астероидами. Игроки выбирают стратегию движения и принимают совместное решение о траектории полёта».

Второе испытание. Чрезвычайная ситуация на борту.

На корабле произошло повреждение кислородной системы. Бортинженеру необходимо устранить поломку, выбрав подходящий инструмент из предложенных вариантов. Остальные члены экипажа оказывают помощь и поддерживают моральный дух.

Задание: команды получают картинки с отличиями, нужно найти все отличия.

Третье испытание. Научная экспедиция.

Команды высаживаются на незнакомую планету и начинают изучение местной флоры и фауны. Биологи исследуют образцы растений и минералов, врачи обследуют здоровье обитателей планеты, инженеры занимаются сбором образцов грунта.

Задание: разгадать кроссворд с местной флорой и фауной.

Четвёртое испытание. Спасательная операция.

Одна из команд теряет контакт с Землей. Другие экипажи должны отправить сигнал бедствия и начать спасательную операцию. Нужно правильно рассчитать траекторию возвращения домой и подобрать оптимальную скорость полёта. Для этого нужно угадать зашифрованное кодовое слово.

Финал. Возвращение на Землю.

Последний этап — возвращение домой. Командам предстоит решить сложную навигационную задачу, собрав пазлы карты звездного неба. Правильное решение гарантирует благополучное приземление.

Завершение игры. Победившей считается команда, сумевшая справиться с наибольшим количеством испытаний, сохранив единство и координацию действий.

Эта игра не только развлекает детей, но и развивает у них навыки планирования, стратегии, взаимовыручки и принятия решений в сложной ситуации. Весёлая атмосфера превращает любое событие в настоящий детский праздник.

20. «Обсуждение сюжетных картинок»

Интерактивное упражнение обсуждения сюжетных картинок представляет собой особую форму взаимодействия педагога и детей, направленную на углубленное осознание художественного произведения и развитие важнейших интеллектуально-коммуникативных навыков. Рассмотрим подробнее этот подход.

Суть упражнения. Упражнение основано на просмотре сюжетных изображений (картин, рисунков, фотографий) и последующем открытом обсуждении увиденного с целью формирования зрительного восприятия, навыков интерпретации образов, воспитания эстетической культуры и эмоционального отклика.

Этапы интерактивного обсуждения сюжетных картинок:

1. Предварительная подготовка. Выбор подходящего сюжета, соответствующей возрасту тематики и подборка иллюстративного материала.

Задача этапа: Заранее отобрать сюжетные картинки, привлекающие внимание детей и дающие простор для размышлений и обсуждений.

2. Показ картинки. Картинка демонстрируется детям, желательно крупным планом или на экране.

Задача этапа: Создать условия для внимательного рассмотрения изображения всеми участниками.

3. Постановка вопроса. Преподаватель мягко приглашает детей к обсуждению: «Что вы видите на картинке?»

Задача этапа: Начните разговор естественно, позвольте детям озвучить первое впечатление и вызвать ассоциативный ряд.

4. Открытый диалог. Следующие шаги состоят в свободном обмене впечатлениями и мыслями, уточняющих вопросах, дополнениях и пояснениях.

Вопросы ведущего могут включать:

Что изображено на картине?

Почему художник выбрал именно такую композицию?

Какое настроение вызывает эта картина?

Что могло бы произойти дальше?

Задача этапа: Помогите детям выразить мысли словами, поддержать свободный обмен мнениями, привлечь тех, кто менее активен.

5. Подведение итогов. Заключительный этап подводит итоги обсуждения, подчёркивает важные выводы и подчеркивает ценность индивидуального взгляда каждого ребёнка.

Задача этапа: Суммировать впечатления и отметить разнообразие взглядов и мыслей.

Данное упражнение универсально и применимо в разных возрастных группах, начиная с дошкольников и заканчивая подростками. Важно помнить, что ключевой аспект успеха — поддержание дружественного тона беседы и уважение к индивидуальности каждого ребёнка.

Примерное содержание «Правила поведения в кабинете информатики»:

1. Картинка: Вот вопросы для обсуждения сюжетной картинки, на которой школьник сидит неправильно за компьютером:

Посмотри внимательно на картинку. Правильно ли сидит мальчик за столом? Если нет, скажи, что именно неверно.

Как думаешь, почему важно сидеть правильно за компьютером? Какие последствия могут быть от неправильного сидения?

Давай вместе найдем на картинке вещи, которые мешают мальчику комфортно работать за компьютером. Что можно исправить?

Ты знаешь правильную посадку за рабочим столом? Попробуй вспомнить и сказать нам.

Вспомни, как долго ты обычно сидишь за компьютером дома. Удобно ли тебе сидеть? Почему?

Как ты думаешь, как родители мальчика могли бы помочь ему правильно обустроить рабочее место?

Знаете ли вы, зачем нужны подставки для ног или регулируемые кресла? Пользуетесь ими?

Видите ли вы на картинке освещение рабочего стола? Хорошо ли освещено место мальчика? Достаточно ли света?

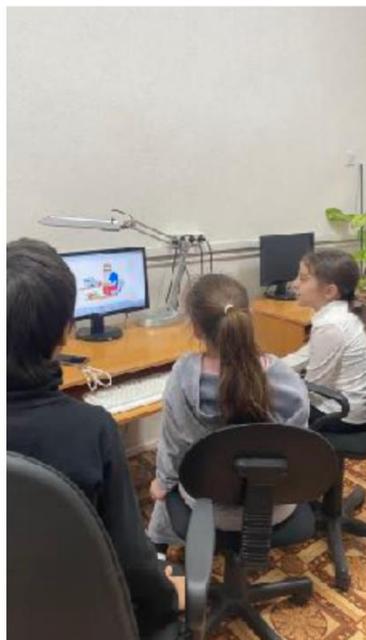
Скажи, какие правила безопасного пользования компьютером ты знаешь? Можешь их коротко перечислить?

Пусть каждый подумает и скажет, что бы он сделал первым делом, если бы оказался на месте этого мальчика прямо сейчас?

Эти вопросы помогут детям задуматься о правильной посадке за компьютером, правилах эргономики и профилактики усталости глаз и позвоночника.

2. Совместно обсудите возможные варианты начала и продолжения истории. Выберите самую понравившуюся идею и превратите её в небольшую театральную постановку.

«Обсуждение сюжетных картинок»



21. «Опрос-квиз»

Интерактивная технология опроса-квиза представляет собой игровую форму контроля знаний, которая позволяет учащимся проявить себя в соревновательном режиме, раскрывая свои знания и расширяя границы возможностей. Основное достоинство квиза - его увлекательность и доступность, обеспечивающие высокую мотивацию к участию и изучению материала.

Особенности интерактивного квиза:

- высокая динамика и интрига благодаря элементам соревнования;
- возможность повторить пройденный материал и освежить знания;
- активация общения и командной работы;
- интересный формат представления вопросов и наград за правильные ответы.

Правила организации интерактивного квиза:

1. Выбор подходящей темы. Определитесь с направлением вашего квиза. Тематика может варьироваться от школьных предметов (математика, литература, география) до культурных явлений (кино, музыка, спорт).

2. Составление вопросов. Создавайте интересные и занимательные вопросы разной сложности, направленные на проверку знаний по выбранной теме. Используйте вариации вопросов:

- закрытые (выбор правильного варианта):
- открытые (ответ в свободной форме);
- шуточные вопросы для разрядки обстановки.

3. Организация игрового пространства. Обеспечьте удобное пространство для игроков, обеспечьте оборудование (экран, микрофон, карточки с номерами для выбора вариантов ответа).

4. Определение структуры игры. Определяйте количество раундов, продолжительность, систему начисления баллов, штрафы за неправильные ответы. Добавляйте промежуточные этапы для отдыха и переключения внимания.

5. Проведение игры. Начните с вступительных слов, расскажите правила, объявите тему игры. Проведите разминку с лёгкими вопросами, постепенно увеличивая сложность. Во время игры создавайте азарт и настрой участников.

6. Подведение итогов. После окончания квиза подведите итоги, определите победителей и вручите призы (символические награды, грамоты, сувениры). Обязательно похвалите всех участников за смелость и стремление к победе.

Пример интерактивного квиза по устройству компьютера. Тема «Основные компоненты персонального компьютера».

1. Быстрый раунд (1 балл за верный ответ)

Форма: вопросы с четырьмя вариантами ответов, один правильный.

1. Как называется главная плата компьютера, на которой расположены все остальные компоненты?

- A) Материнская плата
- B) Жесткий диск
- C) Монитор
- D) Клавиатура

2. Устройство, служащее для ввода информации в компьютер, нажимая кнопки пальцами рук:

- A) Принтер
- B) Мышь
- C) Клавиатура
- D) Веб-камера

3. Как называется внутренняя память компьютера, сохраняющая информацию даже при выключенном питании?

- A) Оперативная память (RAM)
- B) Процессор (CPU)
- C) Внешний жесткий диск
- D) Постоянная память (HDD или SSD)

4. Какая клавиша на клавиатуре служит для удаления символа слева от курсора?

- A) Delete
- B) Backspace
- C) Esc
- D) Enter

II. Раунд «Да-Нет» (2 балла за верный ответ)

Форма: вопросы, на которые нужно ответить «ДА» или «НЕТ».

1. Является ли мышь устройством вывода информации? *Нет*
2. Служит ли видеокарта для отображения графики на мониторе? *Да*
3. Могут ли жесткие диски сохранять информацию даже после отключения питания? *Да*
4. Нуждается ли процессор в охлаждении? *Да*

III. Подсказка-пазл (3 балла за верно угаданную пару)

Форма: Соедините компоненты компьютера с их функциями.

Клавиатура — Средство ввода текста и команд.

Оперативная память (RAM) — Временное хранилище данных, используемых приложениями.

Процессор (CPU) — Центральный узел, обрабатывающий информацию.

Монитор — Устройство вывода графической информации.

Жесткий диск (HDD)/SSD-накопитель — Постоянное хранение данных и программ.

Итоговый подсчёт очков: Суммируются очки за все раунды. Победитель определяется по наибольшему числу баллов.

Дополнения: За быстроту и точность выполнения заданий возможно начисление бонусных баллов. Лучшим игрокам можно подарить памятные подарки или почетные звания.

22. «Дебаты».

Данная игра используется для развития навыков аргументации, убеждения, анализа и критического мышления. Основной принцип — открытое обсуждение двух противоположных точек зрения по какому-либо вопросу, позволяющее сформировать четкую позицию и научиться грамотно защищать свою точку зрения.

Особенности проведения.

Открытая площадка для выражения мнений. Каждый участник имеет право высказывать свою позицию и приводить аргументы в её защиту.

Формирование навыка критического мышления. Участникам приходится рассматривать проблему с разных сторон, искать слабые места в позициях оппонентов и формировать контраргументы.

Развитие риторических навыков. Способствует улучшению устной речи, ясности и убедительности изложения мыслей.

Повышение мотивации. Спорные вопросы активизируют интерес к познанию и пониманию сути рассматриваемого явления.

Алгоритм проведения дебатов.

1. Определение темы дебатов. Выберите актуальную и интересную для учащихся тему, которая затрагивает нравственные, экологические, политические или учебные вопросы.

2. Организация команд. Группа делится на две команды: одна защищает одну сторону вопроса, вторая — противоположную. Желательно назначать лидеров команд, которые смогут координировать действия участников.

3. Постановка задач. Каждая сторона готовится к защите своей точки зрения, собирает аргументы и контраргументы.

4. Начало дебатов. Начинается обсуждение, сначала лидеры представляют основные доводы своих команд, затем наступает очередь других участников дополнить выступление лидера и задать вопросы оппонентам.

5. Закрепление выводов. В конце проводится общее обсуждение, подводятся итоги, выделяются сильные стороны обеих позиций.

Пример дебатов.

Тема «Стоит ли разрешать пользоваться компьютерами и гаджетами ежедневно?».

Порядок проведения дебатов:

1. Формирование команд: Одна команда защищает разрешение использования компьютеров и гаджетов ежедневно, другая — возражает против такого разрешения.

2. Расстановка задач: Каждая команда разрабатывает аргументы и контрдоводы, распределяет обязанности среди участников.

3. Открытие дебатов: Представители обеих команд последовательно защищают свои позиции, подкрепляя их примерами и цифрами.

4. Вопросы и дополнения: Стороны задают вопросы друг другу, комментируют высказывания соперников, добавляют новые аргументы.

5. Заключение: Подводятся итоги, определяется победившая команда, отмечается вклад отдельных участников.

Аргументы «за» ежедневное использование компьютеров и гаджетов:

— Современные учащиеся уже привыкли к технологиям, и отказ от них затрудняет обучение и снижает мотивацию;

— Интернет открывает доступ к огромному количеству полезных ресурсов и онлайн-материалов, облегчая учебный процесс;

— Многие профессиональные навыки будущего требуют владения цифровыми технологиями, поэтому знакомство с ними должно начинаться как можно раньше;

— Учебные программы и электронные дневники удобно отслеживать через устройства, экономя время родителей и учителей.

Аргументы «против» ежедневного использования компьютеров и гаджетов:

- Длительное пребывание перед экранами ухудшает зрение и ведет к проблемам со здоровьем;
- Технология отвлекает детей от живого общения и уменьшает физическую активность;
- Электронные устройства снижают необходимость развивать память и внимание, ведь любую информацию легко найти в интернете;
- Постоянное пользование устройствами мешает сосредоточиться на изучении базовых дисциплин и развитию важных навыков письма и чтения.

23. «Поиск информации»

Это методика, предназначенная для улучшения навыков быстрого и качественного извлечения необходимой информации из текста. Главная цель метода — научить детей ориентироваться в больших объемах информации, выделять ключевые фрагменты и преобразовывать прочитанное в удобную для восприятия форму.

Алгоритм применения:

1. Определение задачи: ставится задача по извлечению конкретной информации из текста.
2. Выбор текста: используется объемный источник (текст, статья, книга), содержащий необходимую информацию.
3. Прочитывание текста: первый быстрый просмотр для выявления ключевых фрагментов.
4. Анализ текста: выполнение конкретного задания (найти ответ на вопрос, заполнить таблицу, составить список и т.д.).
5. Проверка результата: самостоятельная сверка с эталонным решением или сравнение с результатами коллег.

Пример использования.

Шаг 1: Прочитайте текст «Основы Microsoft Word».

«Microsoft Word предлагает удобные инструменты для быстрой работы с текстом, форматирования и структурирования документов. Для копирования выделенного текста используется горячая клавиша *Ctrl+C*, а для вставки в нужное место — *Ctrl+V*; при этом *Ctrl+X* позволяет вырезать текст, а *Ctrl+Z* отменяет последнее действие.

Чтобы изменить шрифт или его размер, выделите фрагмент текста, перейдите на вкладку Главная, в группе Шрифт выберите название из списка (например, Times New Roman или Arial) и укажите размер (например, 12 или 14 pt);

для быстрого доступа откройте диалог шрифта клавишей *Ctrl+D* или сбросьте форматирование через *Ctrl+Shift+N*.

Добавление нумерованного или маркированного списка упрощает представление информации: выделите строки, на вкладке Главная в группе Абзац нажмите значок Маркированный список для точек/символов или Нумерованный список для цифр; Ctrl+Shift+L мгновенно применит маркеры.

Для вставки таблицы перейдите на вкладку Вставка, в группе Таблицы кликните Таблица, выберите размер сеткой (например, 3x4) или используйте Быстрая таблица для готового шаблона;

для точных настроек подойдет диалог Вставить таблицу.

Наконец, чтобы сохранить документ в формате PDF, нажмите Файл > Сохранить как, в поле типа файла выберите PDF (.pdf) и подтвердите; альтернативно используйте Ctrl+S с предварительным выбором формата или опцию Печать > Microsoft Print to PDF для публикации.

Шаг 2: Вопросы для поиска информации:

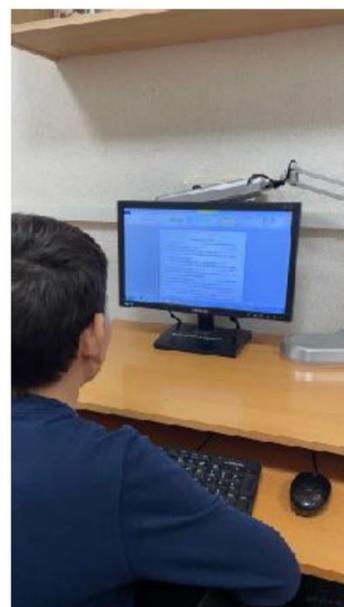
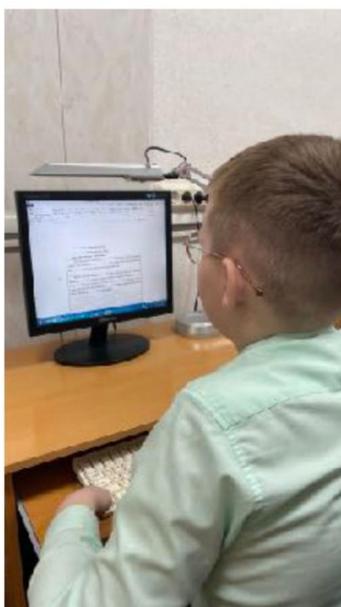
- Какие горячие клавиши используются для копирования и вставки текста в Microsoft Word?
- Как изменить шрифт и размер шрифта текста?
- Как добавить нумерованный или маркированный список?
- Как вставить таблицу в документ?
- Как сохранить файл в формате PDF?

Шаг 3: Заполните таблицу с ответами.

Результат: учащиеся демонстрируют уверенную ориентацию в интерфейсе программы Microsoft Word, умеют быстро извлекать нужную информацию из руководства и применяют полученные знания на практике.

Методика «Поиск информации в тексте» развивает навыки самостоятельного изучения программного продукта, ускоряет адаптацию к новым инструментам и упрощает освоение компьютерных программ.

«Поиск информации»





24. «Круг идей»

«Круг идей» — это особая интерактивная методика проведения обсуждения, которая позволяет вовлечь всех участников группы в процесс генерации и обсуждения идей, добиться равномерного распределения активности и исключить доминирование отдельных участников.

Суть методики:

1. Группа делится на подгруппы (обычно по 3–5 человек), и каждой группе выдается одно и то же задание, состоящее из нескольких вопросов или пунктов для обсуждения.

2. Поочередно каждая группа озвучивает свой ответ или предложение по одному из пунктов задания. После полного круга ответов обсуждение продолжается вновь, переходя к следующему пункту.

3. Педагогу отводится роль фасилитатора, контролирующего ход обсуждения и регулирующего очередность выступающих.

Применение методики:

1. Постановка задачи: педагог задает единый для всех групп вопрос или проблему, подлежащую обсуждению.

2. Делегирование задач: каждая группа принимает определенное количество вопросов или позиций, по которым необходимо разработать ответ.

3. Отчетность: каждая группа по очереди презентует свои идеи или находки по первому пункту, затем переходят ко второму пункту и так далее.

4. Обобщение: педагог подводит итоги обсуждения, выделяет лучшие идеи и проводит краткий анализ проделанной работы.

Пример использования методики «Круг идей». Тема «Безопасность в Интернете».

Цели: Осознать существующие угрозы информационной безопасности. Понять, как защитить личные данные и избегать мошенничества.

Привлечь всех учащихся к выработке рекомендаций по безопасной работе в сети.

Этапы проведения занятия с применением методики «Круг идей».

1. Подготовка. Педагог заранее составляет список вопросов (проблемных областей), относящихся к теме безопасности в интернете:

- Виды угроз в интернете (фишинг, вирусы, хакерские атаки).
- Способы защиты личной информации (пароли, антивирусные программы).
- Признаки подозрительных писем и сообщений.
- Правила безопасного общения в соцсетях.
- Рекомендации по защите от мошеннических сайтов.

2. Распределение групп. Группа делится на небольшие группы (по 2-3 человек). Все группы получают одинаковые вопросы для обсуждения и разработки идей.

3. Процесс обсуждения. Каждой группе даётся задание последовательно обсудить все вопросы, следуя принципу: каждая группа отвечает только на один пункт за один цикл.

Пример обсуждения:

Группа-1 начинает обсуждение первого пункта («Виды угроз в интернете») и называет первую угрозу (например, фишинг). Группа-2 дополняет список угроз и переходит к обсуждению второго пункта («Способы защиты личной информации»), называя один способ (например, сложный пароль). Группа-3 добавляет новый способ защиты и переходит к третьему пункту («Признаки подозрительных писем»), перечисляя признаки (например, странный адрес отправителя). Таким образом, группы проходят весь круг вопросов, последовательно дополняя и улучшая идеи друг друга.

Пример финального списка идей после обсуждения:

1. Виды угроз в интернете. (Фишинг. Вирусы. Хакерские атаки. Троянские программы. Спам и рекламные рассылки).

2. Способы защиты личной информации. (Сложные пароли. Двухфакторная аутентификация. Антивирусные программы. Ограниченный доступ к личным данным).

3. Признаки подозрительных писем и сообщений. (Незнакомый адрес отправителя. Небрежные грамматические ошибки. Попытка заставить срочно ввести личные данные. Присланные файлы или ссылки от незнакомых пользователей).

4. Правила безопасного общения в соцсетях. (Аккуратно делиться личной информацией. Настройка приватности аккаунта. Осторожность при добавлении друзей. Отказ от публикации чувствительных данных).

5. Рекомендации по защите от мошеннических сайтов. (Обращать внимание на наличие HTTPS протокола. Использовать официальные магазины приложений. Установить браузерные расширения для блокировки рекламы и вредоносных ссылок)

Итог занятия. После завершения «Круга идей» педагог объединяет результаты обсуждения, подчёркивая основные моменты и проводя общую оценку рисков и мер предосторожности. Методика помогает включить всех участников в обсуждение и способствует выработке коллективного плана действий по обеспечению безопасности в интернете.

25. «Дискуссия-диспут»

Педагог объявляет тему и предоставляет слово желающим (иногда тем, кто специально подготовился). Ход диспута определяется частично педагогом, но в основном непредсказуем, имеет эмоциональный характер. Ход дискуссии-диспута включает несколько этапов, каждый из которых направлен на эффективное взаимодействие участников и достижение целей мероприятия. Рассмотрим подробнее структуру и особенности каждого этапа.

Этап 1. Организация подготовительного периода.

Формулировка темы: Тематика выбирается исходя из возрастных особенностей и уровня подготовки детей. Необходимо выбрать простую, ясную и близкую ребенку тему, которая заинтересует и привлечёт внимание аудитории.

Подготовка помещения: Пространство должно быть удобным и располагающим к свободному обмену мнениями. Столы расставляются полукругом или кругом, обеспечивая зрительный контакт между всеми участниками.

Установление чётких правил: Учащимся объясняются правила участия в беседе: уважение к другому мнению, внимательное слушание собеседника, запрет перебивания и негативных комментариев.

Этап 2. Реализация основного содержания занятия.

Знакомство с темой: Педагог вводит детей в проблематику предстоящего обсуждения, используя доступный и привлекательный способ подачи материала (например, рассказывая короткую историю или задавая наводящие вопросы).

Регламентирование хода занятий: Деление на небольшие подгруппы позволяет каждому ребёнку активно включиться в процесс, сформулировать своё мнение и научиться взаимодействовать с одноклассниками.

Развитие дискуссии: Педагог поддерживает инициативу, стимулируя общение и давая возможность выразить свою точку зрения каждому участнику. Важнейшим элементом становится атмосфера доброжелательности и взаимного уважения.

Анализ поступающих предложений: Задача педагога состоит в том, чтобы собрать разные взгляды, показать разнообразие позиций и позволить детям самостоятельно прийти к пониманию важности разнообразия взглядов и ценностей.

Этап 3. Итоговая рефлексия и завершение занятия.

Резюмирование результатов: Педагог подводит итоги обсуждения, подчёркивая важность совместной работы и взаимоуважения.

Самооценка детей: Участникам предлагается оценить своё поведение и участие в дискуссии, определить трудности и успехи.

Прощание и благодарность: Педагог выражает признательность детям за искреннее участие и положительные эмоции, возникшие в процессе совместного общения.

Пример сценария дискуссии-диспута на тему «Нужно ли старшему поколению овладевать компьютерными навыками и для чего?».

I. Вступительное слово педагога: «Уважаемые участники, тема нашего сегодняшнего обсуждения звучит следующим образом: «Нужно ли старшему поколению овладевать компьютерными навыками и для чего?». Вопрос этот важен, потому что в современном мире технологии стремительно развиваются, и перед нами встаёт необходимость осмыслить значение компьютерных технологий для старшего поколения».

II. Формат дискуссии. Участники делятся на две группы:

Группа А: «Старшему поколению необходимо овладеть базовыми компьютерными навыками»

Группа Б: «Компьютерные навыки необязательны для старшего поколения»

Каждая группа получает время на подготовку аргументов (примерно 5 минут), после чего начинаются выступления представителей каждой стороны. Затем наступает фаза открытого обсуждения, в которой участники могут задать вопросы друг другу, дополнить собственные доводы и привести контрдоводы.

III. Аргументы сторон (пример).

Сторона А: Компьютерные навыки необходимы:

- Современные услуги предоставляются онлайн (медицинские записи, оплата услуг ЖКХ, оформление документов);
- Возможность общаться с родственниками и друзьями через социальные сети и мессенджеры;
- Доступ к новым источникам информации и развлечениям (фильмы, музыка, книги);
- Расширение возможностей самореализации (создание собственного сайта, ведение блога, обучение через интернет-курсы).

Сторона В: Овладение компьютерными технологиями необязательно:

- Старшее поколение адаптировалось к традиционному образу жизни и успешно обходится без компьютеров;
- Новые технологии вызывают стресс и сложность освоения;
- Большинство необходимых сервисов можно получать офлайн (посещение поликлиники, почтового отделения, банка);
- Интернет несёт риски мошенничества и информационной перегрузки.

IV. Открытая дискуссия. Представителям обеих групп предоставляется возможность задавать вопросы друг другу и дополнять свои аргументы. Педагог регулирует ход обсуждения, следя за соблюдением этикета и предотвращением конфликтных ситуаций.

V. Финальное слово педагога: «Мы обсудили много важных точек зрения относительно роли компьютерных навыков для старшего поколения. Мы увидели сильные аргументы, как сторонников новых технологий, так и тех, кто сомневается в необходимости быстрого внедрения цифровых решений. Надеюсь, наша дискуссия помогла вам глубже осознать значимость этой темы и задуматься над собственными взглядами».

VI. Рефлексия и заключение. Участников просят выразить своё личное мнение по итогам дискуссии, отметив наиболее убедительные аргументы противоположной стороны. Это помогает развить способность слышать и учитывать разные точки зрения.

26. «Аквариум»

Методика «Аквариум» — это формат групповой дискуссии, где небольшая внутренняя группа обсуждает проблему, а внешняя группа наблюдает, а затем задаёт вопросы, позволяя всем участникам погрузиться в обсуждение, обменяться опытом и развивать навыки критического мышления, толерантности и коммуникации в безопасной обстановке. Участники меняются ролями: одни "внутри аквариума", другие "снаружи", наблюдая за процессом и готовя вопросы.

Порядок проведения.

1. Педагог называет методику, объясняет его название (все участники на виду у всех, в поле зрения друг друга, как в аквариуме, когда мы наблюдаем за его обитателями).

Педагог называет проблему обсуждения (она может быть сформулирована в контексте темы учебного занятия (урока), названия раздела или даже содержания всей учебной дисциплины, а также отражать актуальные вопросы жизнедеятельности учащихся и педагогов в учреждении образования).

Участников взаимодействия (наблюдателей, экспертные группы, действующих лиц) педагог сразу же перед началом взаимодействия приглашает занять свои места в аудитории.

2. Далее педагог представляет участников взаимодействия в рамках реализации метода - действующих лиц, наблюдателей, экспертные группы, называет их функции.

3. Затем педагог представляет вопросы, выносимые на обсуждение (они написаны на листе ватмана и размещены на видном месте в аудитории или зафиксированы в мультимедийной презентации на экране), закрепляет за каждой из экспертных групп один из вопросов, выносимых на обсуждение.

4. Педагог называет первый вопрос и приглашает действующих лиц высказать кратко, оперативно, но аргументированно свое мнение по этому

вопросу (опрос идет по кругу). Экспертная группа 1 фиксирует соответствующую информацию.

5. Затем педагог лаконично подводит итог обсуждению по первому вопросу и предлагает экспертной группе 1 в рабочей по рабочей обстановке заняться обобщением поступившей информации и подготовкой презентации по представлению результатов обобщения.

6. Педагог называет второй вопрос, вынесенный на обсуждение, и приглашает действующих лиц высказать свое мнение по этому вопросу.

Экспертная группа 2 фиксирует соответствующую информацию и по окончании обсуждения обобщает поступившую информацию, готовит ее презентацию.

7. Для релаксации, разрядки, снятия напряжения, оживления обстановки, смены деятельности, переключения внимания после обсуждения двух первых вопросов педагог реализует с действующими лицами метод «Поменяемся местами».

Педагог приглашает оперативно меняться местами тех, кто утвердительно отвечает на следующие вопросы (если ответ отрицательный, то участники остаются на месте):

- С удовольствием ли вы участвуете в реализации этого метода?;
- Осознаете ли вы, для чего реализуется этот метод?;
- Понимаете ли вы сущность обсуждаемой проблемы?;
- Довольны ли вы своим участием в обсуждении?;
- Высоко ли вы оцениваете деятельность своих коллег по обсуждению проблемы?;
- Актуальна ли проблема обсуждения для вас?;
- Полезно ли это взаимодействие для вас?.

8. Далее педагог называет третий вопрос и приглашает действующих лиц высказать свое мнение по нему. Экспертная группа 3 фиксирует соответствующую информацию, по окончании обсуждения обобщает поступившую информацию и готовит ее презентацию.

9. Затем педагог называет четвертый вопрос и приглашает действующих лиц высказать свое мнение по нему. Экспертная группа 4 фиксирует соответствующую информацию и по окончании обсуждения обобщает поступившую информацию и готовит ее презентацию.

10. После обсуждения последнего вопроса педагог предлагает экспертным группам поочередно выступить с обобщением поступившей информации по соответствующим вопросам, представить свои презентации.

11. Завершается взаимодействие в рамках реализации методики рефлексией хода и результатов состоявшегося взаимодействия (в рефлексии принимают участие отдельные представители наблюдателей, экспертных групп, действующих лиц).

Можно предложить такой алгоритм рефлексии:

- зафиксируйте свое эмоциональное состояние;
- зафиксируйте состояние своих знаний по обсуждаемой проблеме;

- оцените свою деятельность и деятельность своих коллег при обсуждении проблемы.

27. «Нормы взаимодействия» («Желательно. Обязательно. Нельзя»)

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Время реализации метода - 10-15 мин.

Необходимое оборудование: листы бумаги (формата А4 и А3).

Порядок проведения.

1. Педагог объявляет название метода и порядок его реализации: «После объединения в творческие группы численностью 5-7 человек вам будет предложено очень оперативно, в течение 5-7 мин, сформулировать по несколько норм взаимодействия участников в предстоящем деле (при реализации образовательного проекта, проведении какого-либо воспитательного дела и т.п.) - желательных, обязательных и запрещающих, после чего каждая из групп презентует сформулированные нормы».

2. Затем участникам предлагается объединиться в творческие (рабочие) группы по 5-7 человек.

3. Каждой творческой группе в течение 5-7 мин предлагается сформулировать по две - четыре желательных, обязательных и запрещающих нормы взаимодействия при выполнении какой-либо предстоящей деятельности (можно нормы взаимодействия на занятии, уроке).

4. Далее каждая творческая группа представляет свои сформулированные нормы взаимодействия (желательно, чтобы эти нормы были зафиксированы на листах бумаги).

5. После того как каждая из творческих групп представит свои нормы взаимодействия, сравниваются все внесенные варианты, выявляются совпадения, уточняется смысл и обсуждается необходимость соблюдения каждой нормы при проведении предстоящего дела.

6. Вырабатывается общий спектр норм взаимодействия, которыми будут руководствоваться все участники предстоящей деятельности.

Примеры вопросов, связанных с нормами взаимодействия в компьютерном классе:

Каковы правила пользования компьютером в кабинете? Почему важно их соблюдать?

Что значит уважительно относиться к чужим данным и файлам на общем сервере?

Как правильно реагировать, если увидел ошибку в чьей-то программе или проекте?

Почему нельзя смотреть чужой экран без разрешения владельца?

Какие существуют правила общения в чатах и форумах, чтобы не обидеть других пользователей?

Нужно ли делиться своим аккаунтом или паролем с кем-то? Почему?

Почему важно сохранять чистоту рабочего места и вовремя выключать компьютер?

Какова ответственность ученика за повреждение техники или потерю файлов?

Как поступать, если заметил вирус или подозрительную программу на своем устройстве?

Могут ли школьники критиковать чужие проекты и как это делать корректно?

28. «Интервью»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Продолжительность, в зависимости от числа участников, - от 10 до 20-30 мин.

Порядок проведения.

1. Педагог называет метод и знакомит участников с условиями его реализации: «Сначала я предложу вам объединиться в пары для совместной работы по обмену информацией (способы создания пар могут быть самыми разными: кто с кем сидит, кто с кем хочет работать, по жребии и т.д.). Объединившись в пары, вы должны будете очень оперативно, в течение 5 мин, взять друг у друга интервью (обменяться информацией) по предлагаемым вопросам, затем каждая пара поочередно представит полученную информацию всем, каждый из участников ознакомит присутствующих с информацией о своем собеседнике.

2. Педагог предлагает участникам определить себе собеседника-интервьюера (либо по жребии - каждому участнику предлагается одна из карточек, на которой изображена часть рисунка, по другой части своего рисунка участник находит свою пару; либо каждый определяет себе собеседника сам - на выбор). Собеседники-интервьюеры (в парах) располагаются рядом друг с другом.

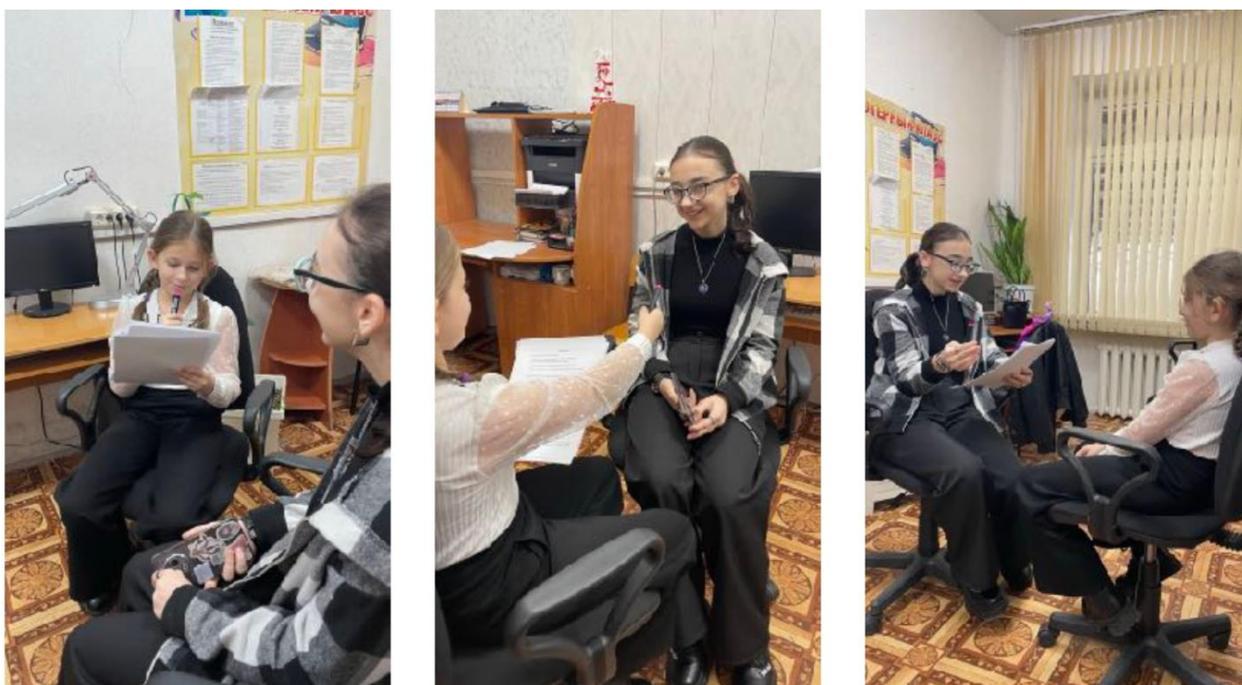
3. Далее педагог предлагает участникам вопросы для интервью: два-три вопроса по любым обсуждаемым проблемам (вопросы могут быть составлены в контексте содержания конкретной темы занятия, урока, повседневной жизнедеятельности учащихся).

4. В течение 5 мин. собеседники обмениваются информацией между собой по предложенным вопросам (информацию можно фиксировать в тетради, блокноте). Принципиально важно давать на обмен информацией между собеседниками не более 5 мин. Это провоцирует участников на диалог, проявление умений слушать и слышать, не занимать собой все коммуникативное пространство, экономить время собеседника.

5. После того как собеседники обменялись информацией между собой, поочередно каждой из пар предлагается оперативно представить полученную информацию (каждый участник рассказывает не о себе, а о своем собеседнике).

6. Если позволяет время, то завершить реализацию метода можно рефлексией состоявшегося взаимодействия.

«Интервью»



29. «Перекрестные группы»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Продолжительность реализации - 20-30 мин.

Порядок проведения.

1. Педагог называет метод и объясняет алгоритм его реализации: «Для обсуждения сейчас вам будет предложена проблема, которую нужно будет решать сначала в группах одного состава, а затем будут созданы группы нового состава, в которых, учитывая информацию, отобранную на первом

этапе, участники доработают решение предложенной проблемы и презентуют полученные результаты. Почему "перекрестные" группы? Потому что в группы второго состава войдет по одному человеку из каждой группы первого состава, т.е. произойдет перекрест участников при формировании составов групп».

2. Педагог предлагает участникам сформировать группы первого состава, создать несколько творческих групп (например, сообразуясь с общей численностью участников, создать шесть групп по четыре человека).

3. Далее творческим группам первого состава предлагается в течение 5-10 мин обсудить предложенную проблему (в контексте темы занятия, урока, темы раздела учебного курса, проблем жизнедеятельности коллектива класса, учебной группы) и выработать какое-либо решение проблемы (ответить на вопросы, создать проект, разработать модель). Каждый участник группы должен запомнить или записать основные результаты решения проблемы на этом этапе.

4. Затем педагог предлагает участникам создать группы нового состава, осуществив «перекрест» участников в группах, для чего участникам групп первого состава необходимо рассчитаться по порядковым номерам (например, на первый-четвертый). Количество группы нового состава строго соответствует численности участников групп первого состава (если на первом этапе в группах было по четыре участника, то на втором этапе создаются именно четыре новые группы). Итак, создаются творческие группы нового состава, или «перекрестные» группы, например четыре группы по шесть человек: в одну группу объединяются все первые номера из групп первого состава, в другую - все вторые и т.д.

5. Группам нового состава предлагается вновь обсудить вариант решения предложенной проблемы, но сначала каждый из участников должен рассказать новому составу группы о результатах решения предложенной проблемы на первом этапе в группе первого состава (реализуется принцип взаимообучения). Работа над проблемой в группах нового состава осуществляется в течение 10-15 мин.

6. Затем каждая из творческих групп второго (нового) состава поочередно представляет всем презентацию своего варианта решения проблемы.

7. В заключение реализации метода может быть организована рефлексия хода и результатов состоявшегося взаимодействия.

Примеры проблемных вопросов для детей.

Что бы произошло, если бы исчезли компьютеры и мобильные устройства?

Зачем нужны пароли и как правильно выбирать надежный пароль?

Может ли компьютер думать самостоятельно, как человек?

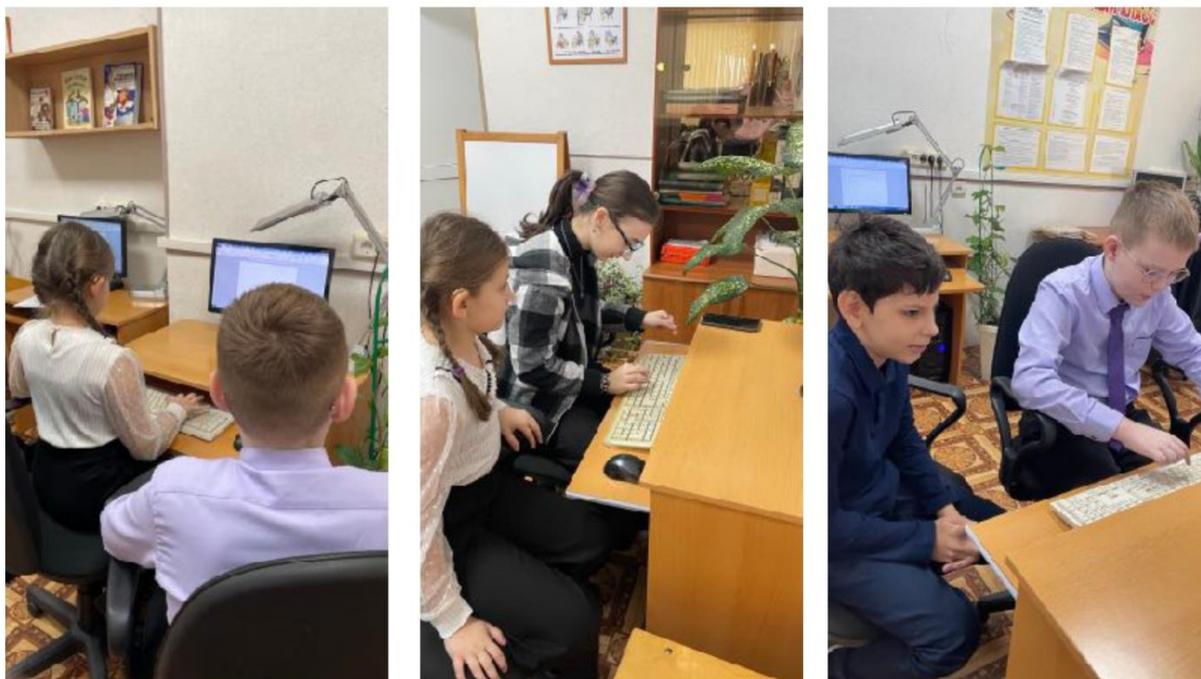
Какой самый полезный сайт или приложение, которое ты знаешь?

Почему оно полезное?

Для чего людям нужны роботы и какими они станут в будущем?

Чем опасен интернет для детей и взрослых?
Почему опасно выкладывать личные фотографии в социальных сетях?
Можно ли обмануть компьютер, заставив его сделать неправильные вычисления?
Легко ли создавать компьютерные игры? Что для этого нужно уметь?
Нужны ли компьютеры животным или растениям? Если нет, то почему?

«Перекрестные группы»



30. «1 × 2 × 4»

Оптимальное количество участников - до 30 человек.

Продолжительность реализации - до 30 мин.

Специального оборудования реализация метода не требует.

Порядок проведения.

1. Педагог называет методику и поясняет её суть: «Для рассмотрения вам будет предложена проблема, которую вы решите сначала индивидуально, затем в парах, а потом в творческих группах».

2. Педагог называет проблему-вопрос для обсуждения (это может быть любая проблема в контексте темы занятия, урока, раздела учебного курса, проблема жизнедеятельности учащихся, классного коллектива) и предлагает всем участникам индивидуально (первый этап) в течение 2-3 мин продумать свое решение этой проблемы (ответ на вопрос).

3. После чего двум-трем участникам предлагается представить (озвучить) свои варианты решения проблемы.

4. Далее для продолжения работы участникам предлагается объединиться в пары (по желанию, жребью). Участникам в парах (второй этап) предлагается в течение 3-5 мин обменяться информацией по решению обсуждаемой проблемы и выработать общее решение, расширив и углубив его содержание.

5. Далее педагог предлагает двум-трем парам представить результаты своей работы по решению проблемы.

6. Затем по две пары объединяются в творческие группы по четыре человека и этим творческим группам (третий этап) предлагается в течение 7-10 мин обсудить информацию по решению проблемы, созданную в парах, расширить и углубить ее содержание, подготовить презентацию результатов решения проблемы.

7. Поочередно каждая творческая группа представляет свою презентацию результатов решения проблемы.

8. В заключение организуется рефлексия хода и результатов состоявшегося взаимодействия.

Комментарий: на каждом этапе участникам могут предлагаться разные проблемы, но близкие по содержанию, например, индивидуально учащимся можно предложить дать определение чего-либо, при работе в парах - определить признаки предмета обсуждения, а в творческих группах - сравнить (выявить черты сходства и различия) предмета обсуждения с другим предметом; или классифицировать выделенные признаки предмета обсуждения; или назвать условия

Пример проблемного вопроса: «Какие возможности предоставляют современные компьютеры человеку и как их используют специалисты разных профессий?».

Варианты интерпретации проблемы на разных этапах.

1. Индивидуально.

Задание: Дай определение понятия «компьютер». Опиши простыми словами, что такое компьютер и зачем он нужен человеку.

2. Работа в парах.

Задание: Определите признаки современного компьютера. Перечислите внешние компоненты (монитор, клавиатуру, мышь и др.) и внутренние элементы (процессор, память, видеокарту и др.).

3. Групповая творческая работа.

Задание: Составьте сравнительную таблицу, показывающую отличия домашнего компьютера от школьного компьютера. Выделите схожие и отличающиеся характеристики.

Или другое задание. Задание: Классифицируйте выявленные ранее признаки современных компьютеров по категориям (аппаратные средства, программное обеспечение, функциональность).

Или ещё вариант. Задание: Назовите условия, при которых компьютер будет полезен школьнику для учёбы и отдыха.

«1 × 2 × 4»



