

ГАПОУ «Стерлитамакский колледж строительства и профессиональных технологий»



Методические рекомендации
по проведению нетрадиционных форм учебных занятий,
воспитательных мероприятий

г. Стерлитамак

1 Общие положения

1.1 Методические рекомендации по проведению нетрадиционных форм учебных занятий, воспитательных мероприятий разработаны на основе Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», методических рекомендаций, разработанных педагогами профессиональных образовательных организаций среднего профессионального образования и находящимися в свободном доступе в сети Интернет, в том числе педагогами ГАПОУ Стерлитамакский колледж строительства и профессиональных технологий (далее – ГАПОУ СКСиПТ).

1.2 Методические рекомендации по проведению нетрадиционных форм учебных занятий, воспитательных мероприятий могут быть использованы педагогическими работниками ГАПОУ СКСиПТ при планировании и проведении учебных занятий (практических, лабораторных работ, учебных практик и др.), а также различных воспитательных мероприятий (Форумов, фестивалей, классных часов и др.).

2 Цель и задачи

2.1 Целью методических рекомендаций по проведению нетрадиционных форм учебных занятий, воспитательных мероприятий является расширение методического арсенала педагогических работников.

2.2 Основными задачами методических рекомендаций по проведению нетрадиционных форм учебных занятий, воспитательных мероприятий является: внесение разнообразия в учебно-методическое обеспечение образовательного процесса;

внедрение в образовательный процесс интерактивных методов;

использование в образовательной практике нетрадиционных форм учебных занятий, воспитательных мероприятий, позволяющих усилить интерес обучающихся к занятиям, мероприятиям, сформировать у них общие компетенции и личностные результаты, гибкие навыки, проектное мышление.

3 Основные виды нетрадиционных занятий, мероприятий

3.1 Метод «Мозговой штурм (брейншторм)».

3.1.1 Мозговой штурм, или брейншторм (от англ. brainstorm), — это метод коллективного решения задач, применимый на различных типах занятий, мероприятий, в разных сферах жизни.

3.1.2 Чаще всего мозговой штурм используют:

- при обсуждении идей для решения, в том числе, экстренных задач;
- в разработке креативных решений, особенно когда привычные методы не работают;
- при структурировании информации, если данные разрознены;
- при анализе данных для их дальнейшего структурирования.

3.1.3 Основные правила организации мозгового штурма:

ведущим в группе должна быть создана творческая и бесконфликтная атмосфера;

- все участники должны понимать поставленную проблему;
- все участники должны выполнять правила мозгового штурма (все равны; все работают на общий результат; чем больше идей, тем лучше; нельзя перебивать участников, надо давать каждому высказаться до конца; никакой критики ли похвалы возникающих идей во время штурма; любая оценка – после мозгового штурма)
- ведущему для фиксации лучше всего использовать средства визуализации: флипчарт, маркерные доски, специальные стикеры;
- ведущий следит за таймингом, фиксирует промежуточные результаты.

3.1.4 При использовании метода мозгового штурма необходимо избегать ситуаций, ведущих к его неэффективности:

- не допускать социального безделья— когда над идеей в группе работают несколько человек, а остальные ничего не делают;
- избегать продуктивного ступора — когда один человек высказывает свои идеи, а другие вынуждены ждать своей очереди.
- предупреждать боязнь осуждения — страх негативной оценки со стороны других участников.

3.1.5 Брейнштормы перестают быть эффективными, когда работа фактически из них и состоит. Такие команды встречаются нередко: только штормят, забывая, зачем это делается. Периодически их нужно переключать в режим работы с теми идеями, что удалось сформулировать.

3.2. Метод «Воркшоп».

3.2.1 Воркшоп – это современная модель обучения, основными принципами которой являются наличие большого количество практики и обучение навыкам работы в команде.

На практике воркшопы представляют собой мастерские, где собирается группа заинтересованных в определенной дисциплине людей и специалист, демонстрирующий нюансы выбранной профессии и помогающий разобраться как ее в азах, так и в более углубленных особенностях.

3.2.2 Основные характеристики метода «Воркшоп»:

- акцент на практике; решение практических задач является основой обучения;
- обучение проходит в ускоренном и даже немного агрессивном формате: студенты быстро знакомятся с информацией и сразу используют ее в деле;
- особое внимание уделяется не только профессиональным навыкам, но и коммуникационным способностям человека, умению учиться, адаптироваться, переживать стресс и т.п.;
- часто присутствует ограниченный срок выполнения задач;

- многие знания должны быть получены студентом еще до похода в воркшоп, чтобы процесс будет идти быстрее, да и эффективность обучения будет гораздо выше;
- воркшопы дают возможность опробовать профессию на реальных примерах, есть появляется возможность поработать с «живыми» проектами;
- по окончании воркшопа формируется полноценное портфолио, которое можно использовать в своей карьере.

3.2.3 К основным типам воркшопа относятся тимбилдинг, мастерская, дискуссионный клуб, марафон.

3.2.4 **Дискуссионный клуб.** Эта форма воркшопа подразумевает постоянный обмен информацией в группе. Большая часть обучения проходит через коммуникацию между людьми, которые пришли учиться. Главная составляющая дискуссионного клуба – обмен имеющимся опытом и идеями, а также взаимный поиск ошибок и предложений по их исправлению.

Такой подход особенно распространен среди маркетологов и будущих преподавателей. Для них практика общения и обсуждение собственных идей является достаточно эффективной системой обучения.

Еще одна важная составляющая дискуссионного клуба – наличие ведущего, который контролирует беседу, улаживает конфликты и позволяет каждому участнику высказать свою позицию.

3.2.5 **Тимбилдинг.** Один из наиболее универсальных методов обучения в команде. Геймификация процесса применяется в менеджменте, сфере обслуживания и т.п.

В ходе тимбилдинга ведущий воркшопа устанавливает ряд правил и роли. Задача обучающихся правильно отыгрывать свои роли, сформировать корректные модели поведения и усвоить навыки в ходе следования правилам игры.

Во время тимбилдинга участники должны решить поставленные задачи в ограниченный период времени. Поэтому они в короткие сроки собираются и переходят к делу, времени на стеснения и зажатость попросту не остается.

3.2.6 **Мастерская.** Это формат воркшопа, подразумевающий активную физическую деятельность. Он требует особого подхода к созданию условий для обучения. Например, предоставить инструментарий и расходные материалы, если это воркшоп по рукоделию или ремонту, или косметические средства и кураторов при обучении оказанию косметологических услуг.

Методика обучения перенята из средневековых школ для подмастерья. Тогда профессионалы готовили себе учеников группами, с ходу проверяя их навыки на практике. Здесь действует та же система.

3.2.7 **Марафон.** Довольно популярная система обучения, отличающаяся от других воркшопов более длительным сроком выполнения поставленных задач.

Подобный подход используется в разработке. Компании собирают большую группу людей, желающих стать программистами, и тренируют их в течение

полугод. По ходу обучения большая часть учеников отсеивается, остаются только самые выносливые и пытливые.

Такая манера обучения дает сразу два преимущества. Во-первых, появляется гораздо больше времени на то, чтобы ученики могли освоить предлагаемые им знания. Во-вторых, проверяются дополнительные навыки студентов (усидчивость, умение вежливо общаться, работать в команде и т.п.).

3.3 Метод квестов.

3.3.1 Квест – приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

3.3.2 Структура квеста включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) – сфера деятельности, условно созданная в игре.

3.3.3 Разновидности квестов:

По форме проведения:

- компьютерные игры-квесты- один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб – ресурсов, и создание веб продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
- QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
- медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;
- квесты на природе (улица, парках и т.д.)
- комбинированные.

По режиму проведения:

- в реальном;
- в виртуальном;
- в комбинированном.

По сроку реализации:

- Краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия;
- Долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

По форме работы: групповые, индивидуальные.

По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

По структуре сюжетов различают: линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖК и др); сайты; форумы; социальные сети.

По доминирующей деятельности обучающихся: исследовательский квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

По характеру контактов: обучающиеся одного кружка/класса или образовательной организации; обучающиеся одной страны; обучающиеся разных стран.

3.4 Метод «аквариум».

3.4.1 Метод «аквариум» - эффективный формат для обсуждения трендовых тем и выявления разных точек зрения. Аквариумы делают процесс принятия решений прозрачным, выстраивают доверительные отношения и упрощают сложные вопросы. Суть формата заключается в том, что небольшая группа людей обсуждает какую-то горячую тему перед большой аудиторией. Любой участник может присоединиться к маленькой группе и вступить в дискуссию.

3.4.2 Для организации аквариума

- поставьте в круг 5-8 стульев в центре аудитории (аквариум);
- разместите стулья в виде концентрических кругов вокруг аквариума;
- выберите участников дискуссии и рассадите их во внутреннем круге;
- после объявления темы обсуждения внутренний круг начинает её обсуждать;
- в «открытом» варианте аквариума часть стульев внутреннего круга остается незанятыми, и любой человек из большой аудитории может занять это место и присоединиться к дискуссии;
- в «закрытом» варианте участники обсуждения остаются внутри круга, пока оно не закончится. Когда время выйдет, они покидают аквариум, а представители аудитории из большого круга занимают их места и начинают дискуссию.

3.5 Метод публичных выступлений «Печа-Куча».

3.5.1 Метод публичных выступлений «Печа-Куча» - простейший формат публичных выступлений в неформальной обстановке, в непринужденной атмосфере. Это неформальная и приятная встреча, где творческие люди собираются вместе, чтобы поделиться своими идеями, работами, мыслями, впечатлениями.

3.5.2 Чтобы подготовить презентацию в формате «Печа-Куча» нужно придерживаться определенных правил, а именно:

- Каждое выступление должно состоять из 20 изображений;
- На представление каждого изображения отводится 20 секунд;
- За 6 минут 40 секунд и в таком формате участники представят свои проекты, расскажут о том, что их волнует, тревожит и радует, поделятся опытом;
- После презентации - ответы на вопросы публики.

3.5.3 20-секундное ограничение для каждого слайда не позволяет говорить много лишнего. Кроме правила 20×20 ограничений нет. Секрет хорошей презентации - это рассказ о том, что вы любите, чем увлечены, чем горите, чем хотели бы заинтересовать молодежную аудиторию.

3.6 Метод «**Open Space**» для проведения «**Неконференции**».

3.6.1 Метод «Open Space» предназначен для достижения соглашения по сложным вопросам. Подходит для больших (более 2000 участников) и маленьких групп (менее 10). Дает хорошие результаты, если мероприятие проходит в течение 1-2 связанных между собой дней.

3.6.2 Главная задача модератора — представить участникам проблему и пояснить особенности формата. После этого участники сами создают себе расписание и задают скорость мероприятию.

3.6.3 Для использования метода необходимо:

- забронировать подходящего размера помещение-опенспейс (Open Space);
- подготовить достаточное количество стульев и сидений;
- приготовить для участников карандаши и бумагу;
- пригласить опытного модератора.

3.6.4 Цель неконференций — содействие обмену опытом и знаниями. Перед основным мероприятием все участники собираются вместе и обсуждают свои дальнейшие действия в формате Open Space. Все действие создается самими участниками. Отличительная черта этого формата в том, что ход событий и расписание мероприятия придумывается самими участниками, и любой человек может предложить свою собственную сессию. Здесь нет голосований, нет опции отменить или не принимать какую-то идею. Все предложенные сессии берутся в расчет. Таким образом, создается несколько сессий, и участники могут спокойно перемещаться между ними.

3.6.5 Для проведения неконференций необходимо:

- забронировать подходящего размера помещение-опенспейс (Open Space); и злободневную тему для обсуждения;
- собрать вместе участников дискуссии, рассказать им о теме и предоставить им возможность самим придумать продолжение встречи;
- каждый создатель сессии в праве выбрать для нее место и формат.
- каждый участник может спокойно перемещаться от одной сессии к другой;

- желательно, чтобы у создателя сессии была доска для записей, проектор, карандаши и бумага;
- участники не должны быть равномерно распределены между сессиями;
- у каждой сессии должно быть ограниченное время;
- В конце неконференции надо собрать участников вместе и предложить им ряд подарков. Пусть каждый выберет один подарок для участника, который за время сессий больше всего его заслужил. Попросите аргументировать свой выбор.