

**Владимирский государственный университет**

**В. Ю. ВОРОНИНА**

**ИННОВАЦИОННЫЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**Учебно-методическое пособие**

**Владимир 2024**

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Владимирский государственный университет  
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

В. Ю. ВОРОНИНА

# ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебно-методическое пособие

*Электронное издание*



Владимир 2024

ISBN 978-5-9984-1820-4

© ВлГУ, 2024

УДК 37.018  
ББК 74.04(2Рос)

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук, доцент  
директор муниципального автономного общеобразовательного  
учреждения г. Владимира «Промышленно-коммерческий лицей»  
*В. Е. Емельянов*

Кандидат педагогических наук, доцент  
доцент кафедры педагогики  
Владимирского государственного университета  
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых  
*К. В. Дрозд*

Издается по решению редакционно-издательского совета ВлГУ

**Воронина, В. Ю.** Инновационные образовательные технологии [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие / В. Ю. Воронина ; Владим. гос. ун-т им. А. Г. и Н. Г. Столетовых. – Владимир : Изд-во ВлГУ, 2024. – 144 с. – ISBN 978-5-9984-1820-4. – Электрон. дан. (1,53 Мб). – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel от 1,3 ГГц ; Windows XP/7/8/10 ; Adobe Reader ; дисковод CD-ROM. – Загл. с титул. экрана.

В первом разделе раскрываются теоретические аспекты внедрения инновационных технологий в учебно-воспитательный процесс образовательного учреждения. Во втором разделе предлагаются методические разработки занятий по темам, соответствующим логике и содержанию первого раздела. В третьем разделе содержатся вопросы и задания для самостоятельной работы по закреплению теоретических знаний.

Предназначено для студентов вузов направления подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (бакалавриат), преподавателей педагогических вузов, а также может представлять интерес для руководителей и учителей общеобразовательных организаций.

Рекомендовано для формирования профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО.

Табл. 2. Рис. 6. Библиогр.: 71 назв.

ISBN 978-5-9984-1820-4

© ВлГУ, 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	5
----------------	---

### Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ..... 7

1.1. Понятие образовательной технологии .....	7
1.2. Характеристики и виды образовательных технологий .....	8
1.3. Тренды инновационных образовательных технологий .....	9
1.4. Авторские методики .....	12
1.5. Инновационные образовательные технологии .....	18
1.6. Проектная технология .....	21
1.7. Игровая технология.....	27
1.8. Технология критического мышления .....	33
1.9. Технология мозгового штурма .....	35
1.10. Дискуссионные технологии (дискуссия, дебаты, модерация).....	39
1.11. Кейс-технология .....	45
1.12. Проблемное обучение .....	49
1.13. Технология портфолио .....	53
1.14. Информационные технологии интерактивного обучения .....	55

### Раздел 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ: СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ..... 62

2.1. Проектная технология .....	62
2.2. Игровая технология.....	64
2.3. Технология критического мышления .....	66
2.4. Технология мозгового штурма .....	69
2.5. Дискуссионные технологии .....	70
2.6. Кейс-технология .....	73
2.7. Проблемное обучение .....	75
2.8. Технология портфолио .....	77
2.9. Информационные технологии интерактивного обучения .....	79

Раздел 3. САМОКОНТРОЛЬ УСВОЕНИЯ ЗНАНИЙ .....	81
3.1. Вопросы и задания .....	81
3.2. Тесты.....	82
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	88
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	89
РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	94
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	96

## ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом нового поколения успешность современного человека определяют его ориентированность на знания и использование новых педагогических технологий, активная жизненная позиция, установка на рациональное использование своего времени и проектирование своего будущего, активное финансовое поведение, эффективное социальное сотрудничество, здоровый и безопасный образ жизни.

Сегодня учитель должен не только четко выделять задачи своей профессиональной деятельности, выбирать и реализовывать эффективные способы их решения, но и постоянно проводить корректировку этих задач с точки зрения актуальной социально-экономической ситуации, совершенствовать и пополнять свой профессионально-педагогический опыт.

В настоящее время в педагогической практике существует множество образовательных технологий, но ожидаемого обучающего эффекта нет. Причин тому немало. Одна из них сугубо педагогическая – низкая квалификация педагога в инновационной деятельности, а именно: неумение выбрать нужную книгу и технологию, вести внедренческий эксперимент, диагностировать изменения. Одни учителя к инновациям не готовы методически, другие – психологически, третьи – технологически. Школа была и остается ориентированной на усвоение научных истин, заложенных в программах, учебниках и учебных пособиях. Ученик – подневольный субъект процесса обучения. В последние годы педагоги стараются повернуться лицом к ученику, внедряя личностно ориентированное, гуманно-личностное и прочее обучение. Но проблема в том, что теряет притягательность сам процесс познания. Снизилась положительная мотивация учения, у детей уже нет и признаков любопытства, интереса, удивления, желания – они совсем не задают вопросов.

Будущим преподавателям необходимо владеть инновационными образовательными технологиями, потому что именно они развивают базовые компетенции обучающихся, формируют необходимые знания, создают предпосылки для психолого-педагогической готовности внедрять в реальную практику освоенные умения и навыки.

Данное пособие призвано сформировать у будущих бакалавров необходимые знания и умения в области практического применения инновационных технологий в образовании.

В связи с этим выделяют следующие цели изучения материалов пособия:

- формирование знаний о сущности инновационных образовательных технологий, представлений о видах и особенностях их применения в образовании;
- создание теоретической и методической базы для обеспечения учебно-воспитательного процесса образовательного учреждения инновационными образовательными технологиями;
- овладение способами организации образовательного процесса с применением педагогических инноваций и технологий, средствами их реализации на основе деятельностного подхода.

Издание включает в себя три раздела.

В *первом разделе* «Теоретические аспекты применения инновационных образовательных технологий» выделено четырнадцать параграфов. В них раскрыты теоретические аспекты внедрения инновационных образовательных технологий в учебно-воспитательный процесс образовательного учреждения. Рассмотрены основные виды инновационных технологий и раскрыты особенности применения их в учебных заведениях.

Во *втором разделе* «Практические занятия: содержание и методические рекомендации» предлагаются методические разработки занятий по темам, соответствующим логике и содержанию теоретической части пособия.

В *третьем разделе* «Самоконтроль усвоения знаний» содержатся вопросы и задания, тесты для самостоятельной работы по закреплению теоретических знаний и формированию соответствующих компетенций по каждой теме.

В приложениях предлагаются разработки методических аспектов реализации инновационных образовательных технологий в учебном процессе.

Рекомендательный библиографический список содержит источники, изучение которых позволит продолжить и углубить знакомство с инновационными образовательными технологиями.

# Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

## 1.1. Понятие образовательной технологии

Термин «технология» имеет греческое происхождение. Здесь соединены два слова: *techne* – «искусство, наука», и *logos* – «понятие, учение». Если заглянуть в словарь иностранных слов, то можно встретить трактовку этого термина как «общности знаний в отношении средств и способов организации процессов на производстве».

Технологии включают в себя способы осуществления деятельности и особенности участия в ней человека. Каждый вид деятельности является или технологией, или искусством.

При этом если технологии базируются на научных достижениях, то основой искусства выступает интуиция. Началом всего является искусство, а завершением – технология, но на этом процесс не останавливается, а повторяется снова и снова.

Обобщенно технологию можно представить в виде точной системы, обеспечивающей пути воплощения поставленных целей в определенные продукты или их элементы.

Современные технологии позволяют получать практические решения на основании интеллектуальных сведений.

В системе образования технологию рассматривают как продуманную во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.

С одной стороны, технология обучения – это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, а с другой – это наука о способах взаимодействия преподавателя и студентов в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности. Педагогическое мастерство преподавателя состоит в том, чтобы отобрать нужное содержание, применить оптимальные методы и средства обучения в соответствии с программой и поставленными педагогическими задачами.



В соответствии с документами ЮНЕСКО образовательные технологии рассматриваются в качестве методов формирования, внедрения и определения совокупного обучающего процесса и получения новых знаний, базирующихся на взаимодействии технических и человеческих ресурсов.

Такое определение рассматриваемого понятия, как и ряд других, нельзя назвать максимально полным и точным ввиду того, что происходит постоянный процесс появления новых технологий (в сфере экологии, космоса, информационных систем и т. д.).

Современные **образовательные технологии** выступают инструментом для реализации новых теорий в сфере обучения. Направленность развития технологий имеет тесную связь с идеями гуманизации, обеспечивающими условия для личностной самореализации. Следует отметить, что понятие «образовательные технологии» выглядит гораздо обширнее в сравнении с термином «технологии обучения», так как включает в себя и фактор воспитания, направленный на развитие качеств личности учащихся.

## 1.2. Характеристики и виды образовательных технологий

К наиболее важным свойствам современных образовательных технологий относят:

- *концептуальность*: основой для их разработки выступает определенная научная идея;
- *целостность*: все элементы, обеспечивающие качество образовательной технологии, связаны между собой;
- *управляемость*: существуют возможности для исследования, анализа и совершенствования учебно-воспитательного процесса;
- *воспроизводимость*: современные образовательные технологии могут быть воспроизведены большим количеством преподавателей;
- *эффективность*: обеспечивается решение задач согласно стандартам образования при снижении финансовых, материальных и временных затрат.

В зависимости от того, на каком уровне происходит их использование, образовательные технологии могут быть общепедагогическими, предметными (частнометодическими) и локальными (модульными).

По базовой концепции образовательные технологии подразделяют: на теоцентрические, натурцентрические, социоцентрические, антропоцентрические и т. д.

В зависимости от основного метода и используемых средств образовательные технологии могут быть: репродуктивными, тренинговыми, диалогическими, развивающими, творческими, игровыми, компьютерными, а также программного, проблемного, коммуникативного и удаленного обучения.

По формам организации вышеназванные технологии подразделяют на лекции с практическими занятиями, а также с персональными, групповыми и дифференцированными.

В зависимости от модели взаимодействия педагога и обучающихся образовательные технологии бывают: авторитарными, ориентированными на личность ученика, личностно-деятельностными, направленными на сотрудничество.

### **1.3. Тренды инновационных образовательных технологий**

Рассмотрим тренды инновационных образовательных технологий. Тренд Lifelong Learning (непрерывный процесс обучения) неслучайно находится на верхней позиции рейтинга тенденций современных образовательных технологий. В нынешних условиях это уже стало необходимостью. Мы живем во время стремительных изменений. Меняются технологии, роботизация проникает во многие сферы человеческой деятельности, постоянно появляется новая информация, растет спрос на необычные специальности. Чтобы поддерживать необходимый уровень компетенций, современный человек должен постоянно учиться.

Такой тренд, как MOOC (массовые открытые онлайн-курсы), неразрывно связан с вышеназванным. Массовые открытые онлайн-курсы успешно решают две задачи:

- обеспечивают доступ к актуальным знаниям для широкого круга людей;
- создают условия для открытого и интерактивного образования.

Обучающие площадки, которые обеспечивают доступ к курсам наиболее известных мировых университетов, представлены не только за рубежом, но и в России.

Сегодня также очень популярно адаптивное образование, направленное на развитие образовательных технологий, оно набирает популярность во всех странах мира. Еще в древности говорили о том, что процесс обучения должен подстраиваться под ученика. Эффективная реализация этой идеи стала возможной с развитием технологий искусственного интеллекта.

Используя адаптивные системы, можно создавать персональные обучающие программы с учетом когнитивных возможностей учащегося, особенностей его восприятия и имеющегося уровня подготовки. Современные адаптивные образовательные технологии пока еще имеют некоторые ограничения. К примеру, они не работают в сфере гуманитарных знаний и в тех областях науки, где происходят регулярные изменения. Но высока вероятность того, что такие ограничения будут сняты уже в ближайшее время в результате дальнейшего развития образовательных технологий.

Интегральный подход в образовательном процессе связан с обучением на стыке различных дисциплин. Для наглядности приведем следующий пример: в классической медицине заболевания рассматривают как физические отклонения, для лечения которых необходимо использовать лекарственные методики и оперативное вмешательство, а при интегральном подходе болезни рассматривают не только в контексте физических недугов, но и с позиции психологического состояния больного, взаимоотношений в семье и обществе, а также альтернативных методик лечения.

Чтобы в процессе обучения формировался востребованный специалист, необходимо развивать у учеников междисциплинарные знания, позволяющие изучать объекты со всех сторон.

Одна из важнейших тенденций применения современных образовательных технологий – коррекция роли учителя и чат-боты. Уже в ближайшее время роль преподавателя может сильно измениться. Учитель из единственного источника знаний будет превращаться в куратора и режиссера образовательного процесса. Круг задач преподавателя будет расширен за счет следующих направлений:

- вовлечение учащихся в обучающий процесс;
- поддержка мотивации учеников;
- создание интерактивных образовательных проектов;

- формирование умения мыслить и критически воспринимать информацию.

Может возникнуть вопрос: кто же в современных условиях будет проверять знания учеников? На данный момент это осуществляет учитель. Тем не менее уже есть примеры сервисов, разрабатывающих чат-боты, направленные на автоматизацию процесса проверки знаний в целях облегчения работы преподавателя.

Тренды в сфере современных личностно ориентированных образовательных технологий предполагают, что в центре всей системы обучения стоит человек. Их цель состоит не в формировании у ученика познавательных способностей (заложенных изначально), а в их наибольшем развитии на базе имеющегося у ребенка жизненного опыта. Уже доказана высокая эффективность современных образовательных технологий такого типа. Подтверждение этому – их широкое применение.

Различают несколько методик современных образовательных технологий:

- *проблемное обучение*, при котором учитель подает новый материал не в полном, подготовленном для восприятия учащихся формате, а в частном, освещая лишь наиболее существенные моменты. Для дальнейшего изучения педагог дает задачи научно-исследовательского учебного характера, позволяющие ученикам самостоятельно усвоить необходимый объем знаний. Таким образом, учащиеся получают еще и практический опыт решения задач. У учеников в процессе получения знаний и навыков формируется еще и творческое мышление;

- *разноуровневое обучение* предполагает такой вариант организации учебного процесса, при котором педагог, уделяя больше внимания «слабым» ученикам, не тормозит движение вперед более сильных учащихся. В итоге те, кому знания даются непросто, получают необходимую поддержку педагога, а успешные ученики утверждают себя в своих силах;

- *проектные методы* дают возможность ученикам осознанно подходить к выбору будущей специальности, развивают их творческие способности и удовлетворяют потребность в получении новых знаний;

- *исследовательские методы* ориентированы на создание условий, при которых ученики могут самостоятельно увеличивать объем своих знаний, находить познавательную информацию в удобном для себя формате и искать возможности решения творческих заданий. Другими словами, исследовательские методы современных образовательных технологий расширяют кругозор учеников и позволяют им самостоятельно выбирать скорость и направленность своего развития;

- *технология обучения в сотрудничестве* предполагает образовательный процесс, в котором совместно принимают участие дети и люди старшего возраста. Данная методика основана на том, что учитель подходит к обучению по схеме «от учащегося – к предмету», а не наоборот. Таким образом, процесс преподавания выстраивается исходя из возможностей и потребностей ребенка;

- *информационно-коммуникационные методики* отличаются объемным содержанием образования, которое обеспечивается за счет применения интегрированных программ и доступа к сети Интернет;

- *методики здоровьесбережения* предполагают равномерное распределение нагрузки на учеников. Здесь применяется разумное чередование заданий, умственная активность сочетается с минутками физкультуры. Учитель определяет оптимальное время для освоения сложного материала, самостоятельной работы учеников, а также применяет технические средства, повышающие результативность обучения.

Чтобы повысить эффективность учебных занятий в современных условиях, необходимо переосмыслить позицию учителя, изменить его отношение не только к необходимости внедрения новых технологий, но и к повышению личной квалификации.

#### **1.4. Авторские методики**

Рассматривая использование инновационных образовательных технологий, следует отдельно поговорить об авторских методиках, которые разработаны некоторыми практикующими педагогами.

##### **Методика витагенного обучения А. С. Белкина**

Витагенное обучение строится на актуализации жизненного опыта участников образовательного процесса, их психологических и интеллектуальных возможностях. Концепция этой методики базируется на создании условий для сотрудничества педагога и ученика.

Витагенное образование задействует ресурсы, скрытые в подсознании ученика: фантазию, творческие способности, интуицию и другие аспекты, которые определяют восприятие мира и обеспечивают возможности для неосознанного принятия решений на уровне сиюминутного постижения реальности.

### **Методика знаково-контекстного образования А. А. Вербицкого**

В этой методике, так же как и в традиционных технологиях, учебный материал формируется в контекстном виде знаковых систем. Здесь тоже присутствует информация, которую должен освоить учащийся. Но особенность технологии заключается в том, что сведения, представленные в основном в форме задач и проблемных условий, подбираются с учетом будущей профессиональной сферы деятельности ученика.

### **Вальдорфская педагогика**

Методика, разработанная австрийским философом и педагогом Р. Штайнером, представляет собой один из вариантов реализации концепции свободного воспитания, или гуманистической педагогики. Образовательные технологии в школе, по мнению автора, выступают в качестве систем самопознания и развития личности в сотрудничестве с преподавателем. Здесь наблюдается объединение чувственного и сверхчувственного опыта духа, соединение духовного и телесного.

В вальдорфской педагогике отсутствуют традиционные роли директора школы, завуча и другие привычные атрибуты, например оценки и учебники. Управляет всеми процессами избираемая коллегия, включающая учеников, их родителей и педагогов. Здесь нет разделения на классную и внеклассную деятельность. Эти формы тесно переплетаются между собой. После основного урока проводятся занятия по музыке, рукоделию, изучению двух иностранных языков (начиная с первого класса).

Кроме того, вальдорфская методика имеет свои уникальные дисциплины: эвритмию и прорисовку форм, создание сложных узоров, графику, аграрный цикл, сооружение большой модели домика из дерева.

## **Методика опережающего изучения предметов с применением опорных схем С. Н. Лысенковой**

Для того чтобы упростить для учеников усвоение отдельных элементов учебной программы, необходимо обеспечить их опережающее внедрение в процесс изучения. Сложные темы по этой методике вводят не в установленные программой часы, а значительно раньше. Таким образом, происходит «перспективная подготовка» к тяжелому материалу. При этом сложная тема должна быть приближенной к тому, что изучается в данный момент.

Перспективный материал, который в определенный момент станет основным, подают в течение нескольких уроков небольшими порциями: от 5 до 7 минут. В его обсуждение на начальной стадии вовлекают сильных учеников, потом средних и т. д. Затем проводят обобщение по такому материалу на базе полученных знаний.

Следующая особенность методики С. Н. Лысенковой состоит в комментируемом управлении в форме ответов с места на вопрос: что делает ученик? Этот прием позволяет обеспечивать активное участие всего класса в работе и постоянно поддерживать связь со всеми учащимися.

Автор методики постаралась объединить комментирование трех видов активности: думаю, говорю, записываю. Когда ученики вслух говорят о том, что они делают в данное время, происходит параллельное решение задачи по управлению коллективом учащихся.

Еще один уникальный момент методики С. Н. Лысенковой заключается в наличии «опорных схем» (выводы, формирующиеся у учеников в ходе объяснения учителем материала). Для оформления таких схем используют таблицы, карточки, картинки и т. д.

При использовании опорных схем важно, чтобы они подключались в ходе работы на уроке, а не постоянно висели на стенах в виде плакатов. Только при таком условии они будут способствовать лучшему усвоению материала.

### **STEAM**

Название этой технологии – аббревиатура от *science, technology, engineering, art, mathematics*. Ее методологической основой выступают знания в научной, технической, инженерной, творческой и математической сферах. Основная ее особенность заключается в том, что учащиеся набираются знаний по всем указанным дисциплинам, вы-

полняя практические задания и проектные работы по робототехнике, программированию, конструированию, дизайну и т. д. Возникает вопрос: почему выбраны именно эти предметы?

Всемирно известная компания LEGO решила реализовать проект под названием LEGO education. Основная задумка проекта состоит в том, что детям предлагают не только собирать конструкторы, но и создавать полноценные проектные работы, именуемые SPIKE Prime (компактный робот).

В ходе такой деятельности они получают практические навыки в области конструирования и программирования. Компания LEGO провела ряд исследований, которые показали, что более 65 % современных учащихся предпочитают работать в таких сферах, в связи с чем в современных образовательных технологиях активно применяют методики STEAM.

В чем преимущество STEAM? В этой технологии упор сделан на практические занятия, и это дает ученикам понимание того, что их навыки могут и должны применяться в профессиональной деятельности. Дети, обучаясь по такой методике, имеют возможность раскрывать себя как личность, высказывать свои идеи, работать в группе для создания новых креативных продуктов.

### **Фишбоун**

Слово «фишбоун» можно перевести как «кости, или скелет, рыбы». Таким образом, схема технологии представлена в виде рыбы с головой и хвостом, между которыми расположен позвонок с отходящими от него ребрами.

Интересно, что данная методика была придумана в Японии, где все очень любят рыбу. Со временем технология «Фишбоун» стала популярной во всем мире. Она была разработана еще в 1952 году известным японским теоретиком в области управления Каору Исикавой, который работал в компании Toyota. Технология создавалась для схематизации процедур выявления причинно-следственных факторов и быстрого оценивания событий, которые с ними связаны. Голова рыбы олицетворяет основную проблему или объект, подлежащий исследованию. Затем от позвонка вверх отходят причины, обусловленные факторами, которые расположены в нижних ребрах скелета. Это дает понять, что определенные выявленные факторы вызвали реакцию объекта, в результате чего и сформировались причины конкретных



явлений. Таким образом, совокупность факторов и причин способствует формированию итогового результата.

Очевидно, что при таком конкретном анализе и изучении всех деталей по отдельности ученики более отчетливо будут видеть и понимать, как работают причинно-следственные факторы. Учащиеся будут их анализировать и подробно рассматривать изучаемый вопрос. Это и делает данную технологию уникальной.

### **Сингапурская методика**

Сингапурская образовательная технология строится на принципах коммуникативности, построения команды, партнерских взаимоотношений и изменения ролей (в том числе и учителя, который превращается в модератора обучающего процесса и проводника, обеспечивающего реализацию алгоритма).

В этой методике представлено примерно 250 структур. Приведем наиболее известные из них:

- Teambuilding;
- RallyRobin;
- RoundRobin;
- ClockBuddies;
- Hi-Five;
- MixPairShare;
- Corners и др.

Стоит подчеркнуть, что все названия структурных элементов приведены на английском языке, поскольку именно на нем обучаются дети в Сингапуре. Эксперты в области образования и разработчики данной технологии отмечали, что в своих работах нередко опирались на методики советской школы, прошедшие испытания в Америке. Затем они были адаптированы под азиатский формат. Собственно, так и появилась эта образовательная технология, к разработке которой причастны советские педагоги и ученые, включая Льва Выготского, Даниила Эльконина и Василия Давыдова.

### **AGILE**

Эта методика появилась еще в 50-х годах XX века. Ее популярность во многом обусловлена работами американского программиста и военного летчика Джеффа Сазерленда, который стал одним из разработчиков методологии Scrum и Agile-манифеста. Вначале технология получила широкое распространение в IT-компаниях, но со време-

нем Сазерленд адаптировал ее для других сфер, включая и образовательную. Рассмотрим основные принципы современной образовательной технологии Agile.

- *Взаимная активность людей*

В данном контексте взаимодействие людей противопоставлено процессам и методикам, которым чаще всего уделяется максимальное внимание в образовательном процессе. К примеру, нередко школьные и университетские преподаватели вынуждены своевременно заполнять журналы, писать учебные планы, обеспечивать дисциплину, в связи с чем конкретному ученику уделяется минимальное внимание.

На практике же успех обучающего процесса обеспечивается не за счет отладки материальных и формальных процедур, а благодаря продуктивному сотрудничеству учителя и учащегося.

- *Реальный продукт*

В образовательном процессе нередко основной упор делают на тестирование, а показателем эффективности выступают хорошие оценки. Подобный формально ориентированный подход к обучению неприемлем в случае применения технологии Agile. К примеру, вместо тестов здесь практикуется проведение бесед в различных формах. Такой вид контроля знаний предоставляет преподавателю больше важной информации о знаниях учеников, что влияет на выстраивание самого процесса обучения.

- *Командная работа*

Школьные учителя крайне редко разрабатывают для учащихся совместные проекты. Да и сами преподаватели не общаются друг с другом в контексте обсуждения образовательных программ, а такое взаимодействие позволило бы улучшить существующие процессы за счет опыта и ресурсов педагогов. К примеру, можно провести объединенный урок по алгебре и географии.

Ученикам на таком занятии можно предложить рассчитать расстояние между различными странами, составить геометрическую карту или функцию удаленности столицы Российской Федерации от других городов. Именно на пересечении различных областей знаний могут формироваться увлекательные идеи. Чтобы развивать такой подход, нужно придумать более современные площадки для взаимодействия и общения учителей в сравнении с традиционными педсоветами.

- *Готовность к принятию изменений*

Один из основных принципов современной образовательной технологии Agile – готовность к быстрым реакциям на различные изменения. Никто не оспаривает важность стратегических целей, но и продуманные отклонения при краткосрочном планировании также являются нормой. При строгом следовании учебному плану происходит игнорирование реальных потребностей учащихся.

К примеру, если ученикам необходимо дополнительное занятие, чтобы лучше усвоить устройство швейной машинки, преподаватель имеет право отойти от запланированных уроков, чтобы лучше разобраться сложную тему. Это даст ученикам больше пользы, чем жесткое выполнение образовательного плана.

### **1.5. Инновационные образовательные технологии**

Сегодня сложно представить деятельность учебного заведения без различного рода инноваций: смена образовательных парадигм, модернизация содержания образования, оптимизация образовательного процесса. Инновация в образовании – целенаправленное изменение, вносящее в образовательную среду стабильные элементы (новшества), улучшающие характеристики отдельных частей, компонентов и образовательной системы в целом; поиск идеальных методик и программ, их внедрение в учебный процесс.

Существует множество определений сущности педагогических технологий.

- «Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть инструментарий педагогического процесса» (Б. Т. Лихачев).

- «Педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса» (В. П. Беспалько).

- «Педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения» (И. В. Волков).

- «Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектиро-

ванию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя» (В. М. Монахов).

- «Педагогическая технология – системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» (М. В. Кларин).

- «Педагогическая технология – содержательное обобщение, вбирающее в себя смыслы всех определений всех предыдущих авторов» (Г. К. Селевко).

Представленные выше определения позволяют выделить основные структурные составляющие педагогической технологии:

а) концептуальная основа;

б) содержательная часть обучения:

- цели обучения – общие и конкретные;

- содержание учебного материала;

в) процессуальная часть – технологический процесс:

- организация учебного процесса;

- методы и формы учебной деятельности школьников;

- методы и формы работы учителя;

- деятельность учителя по управлению процессом усвоения материала;

- диагностика учебного процесса.

«Педагогическая технология должна удовлетворять основным методологическим требованиям» (Г. К. Селевко).

*Концептуальность.* Каждая педагогическая технология должна опираться на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

*Системность.* Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

*Управляемость.* Предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

*Эффективность.* Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

*Воспроизводимость.* Подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, а также другими субъектами.

Результативность обучения в современных условиях во многом связана с осознанием настоятельной необходимости применения в учебно-воспитательном процессе инновационных образовательных технологий, что позволяет сформулировать ряд обобщающих положений.

1. Инновационные технологии обучения в большинстве случаев представляют собой средство моделирования профессиональной деятельности современного специалиста.

2. Чем больше и качественнее внедряются в учебный процесс инновационное содержание и технологии, тем полнее и адекватнее можно моделировать профессиональную деятельность будущих специалистов.

3. Инновационный подход в построении процесса обучения позволяет эффективно решать сложные учебно-воспитательные задачи и говорить о том, что работа в конкретном учебном заведении находится в режиме развития.

Инновационные образовательные технологии обучения следует рассматривать как средство, с помощью которого направления модернизации образования могут быть претворены в жизнь. Наибольшее развитие сейчас получают технологии обучения, основанные на личностно-деятельностном подходе.

Применение данных технологий в учебно-воспитательном процессе способствует: расширению общекультурного кругозора учащихся; развитию их интеллектуальных и творческих способностей, исследовательских и организационных умений, деловых и коммуникативных качеств; формированию ценностных ориентаций, гражданской позиции и навыков жизнедеятельности в обществе.

## 1.6. Проектная технология

**Проектная технология** – это метод деятельностного подхода в обучении; это практическая деятельность, в ходе которой новые способы действий не приобретаются, а превращаются в средства решения практической задачи. Под методом проектов понимают совокупность приемов и действий учащихся в их определенной последовательности для достижения поставленной задачи – решения проблемы, значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Проект можно рассматривать:

- как метод обучения, который может использоваться при изучении любого предмета, применяться на уроках и во внеклассной работе, формировать большой спектр умений и навыков и давать школьникам необходимый опыт деятельности;
- форму организации учебного процесса, которая может стать альтернативой классно-урочному обучению;
- самостоятельную практико-ориентированную работу интегративного характера, в которой учащийся решает не только конкретные учебные, но и исследовательские, культурные, социальные или прикладные задачи, наполненные конкретным образовательным содержанием и практическим смыслом для учащегося;
- философию результатов и достижений.

Цель проектной деятельности – понимание и применение учащимися знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении различных предметов (на интеграционной основе). Для достижения данной цели определены следующие задачи:

- научить учащихся самостоятельно достигать поставленной цели;
- научить учащихся предвидеть мини-проблемы, которые могут возникнуть при достижении цели;
- сформировать у учащихся проектировочные умения (целеполагание, планирование, рефлексия);
- сформировать у учащихся умение работать с информацией;
- сформировать у учащихся навыки проведения исследований, передачи и презентации полученных знаний и опыта, навыки работы и делового общения в группе.

Таким образом, организация проектной деятельности учащихся необходима для формирования у них универсального умения решать самые разные проблемы, в том числе и образовательные.

Проектная технология всегда ориентирована на самостоятельную деятельность учащихся – индивидуальную, парную, групповую, которую они осуществляют в течение определенного отрезка времени. Она предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, с другой – интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

Проектная технология предполагает не только осознание той или иной проблемы, но и процесс ее раскрытия, решения, что включает планирование действий, наличие замысла или гипотезы решения этой проблемы, четкое распределение ролей (если имеется в виду групповая работа). Результаты выполненных проектов должны быть видимыми, предметными: если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение; если практическая, то конкретный практический результат, готовый к применению.

Поскольку проект направлен на решение проблем из различных образовательных областей, существует множество классификаций проектов (А. С. Сидоренко).

1. По доминирующей деятельности:

- *исследовательские проекты* по структуре напоминают научное исследование, которое включает в себя обоснование актуальности выбранной темы, постановку задачи исследования, выдвижение гипотезы с последующей ее проверкой, обсуждение и анализ полученных результатов. При выполнении данного проекта должны быть использованы следующие методы: лабораторный эксперимент, моделирование, социологический опрос и др.;

- *информационные проекты* направлены на сбор информации о каком-либо объекте или явлении с целью анализа, обобщения и представления информации для широкой аудитории. Такие проекты требуют хорошо продуманной структуры и возможности ее коррекции по ходу работы; результатами такого проекта могут быть статья, реферат, доклад, видеофильм и т. п.;

- *практико-ориентированные проекты* нацелены на решение социальных задач, отражающих интересы участников проекта. Эти проекты отличает четко обозначенный с самого начала результат деятельности его участников. Ценность проекта заключается в реальности использования продукта на практике и способности последнего решить заданную проблему; результатом могут быть: проект закона, справочный материал, словарь и др.;

- *творческие проекты* предполагают максимально свободный, нетрадиционный подход к их выполнению и презентации результатов. Это могут быть театрализации, спортивные игры, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства, видеофильмы и т. п.;

- *игровые (ролевые) проекты* отличаются наиболее сложной разработкой и реализацией. Участники принимают на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев с целью воссоздания различных социальных или деловых отношений через игровые ситуации; результат проекта остается открытым до самого окончания.

## 2. По профилю знаний:

- *монопредметные проекты* – выполняемые в рамках одного учебного предмета;

- *межпредметные проекты* – выполняемые по 2 – 3 учебным предметам, проекты «на стыке наук».

## 3. По характеру координации:

- *с открытой (явной) координацией* – в таких проектах координатор выполняет собственную функцию, направляя работу его участников, организуя в случае необходимости отдельные этапы проекта, деятельность отдельных его участников;

- *со скрытой координацией* – в таких проектах координатор не обнаруживает себя ни в сетях, ни в деятельности групп участников в своей функции, он выступает как полноправный участник проекта.

## 4. По характеру контактов:

- *внутришкольные (локальные) и межшкольные (региональные)* – это проекты, организуемые либо внутри одной школы, на уроках по одному предмету или междисциплинарные, либо между школами, классами внутри региона, одной страны;



- *международные* – участниками проекта являются представители разных стран.

5. По количеству участников:

- *индивидуальные*;
- *парные*;
- *групповые*.

Преимущества персональных проектов:

- план работы над проектом может быть выстроен и отслежен с максимальной точностью;
- у учащегося формируется чувство ответственности;
- учащийся приобретает опыт на всех этапах выполнения проекта;
- у учащегося формируются важнейшие знания, умения и навыки (ЗУН) (исследовательские, презентационные, оценочные);
- это управляемый процесс.

Преимущества групповых проектов:

- в проектной группе формируются навыки сотрудничества;
- проект может быть выполнен наиболее глубоко и разносторонне;
- каждый участник, в зависимости от своих сильных сторон, включается в работу на определенном этапе;
- в рамках проектной группы могут быть образованы подгруппы, предлагающие различные пути решения проблемы;
- соревновательность повышает мотивацию.

6. По продолжительности:

- *краткосрочные* – для решения небольшой проблемы или части более крупной проблемы, время выполнения – 1 – 5 уроков;
- *среднесрочные* – 1 – 2 месяца;
- *долгосрочные* – до 1 года.

В реальной практике чаще используются смешанные типы проектов. Каждый тип проекта характеризуется: доминантной деятельностью, видом координации, количеством участников, сроками исполнения.

Проект – это шесть «П»: проблема, проектирование, поиск информации, продукт, презентация, портфолио. При выполнении проекта необходимо следовать этому плану.

Существует множество различных классификаций этапов выполнения проектов.

Рассмотрим этапы выполнения проектов по Н. Ю. Пахомовой (табл. 1).

Таблица 1

**Этапы выполнения проектов**

Задача	Деятельность учащихся	Деятельность учителя
<b>Первый этап – иницирующий</b>		
<p>Определение конкретной социально значимой проблемы: исследовательской, информационной, практической.</p> <p>Формулирование вопросов, направляющих проект (основополагающий, проблемные, частные)</p>	<p>Определяют тему, уточняют цели.</p> <p>Выбирают рабочую группу</p>	<p>Мотивирует учащихся, объясняет цели, наблюдает.</p> <p>Ставит цели и задачи обучения, развития, воспитания в контексте темы проекта</p>
<b>Второй этап – основополагающий</b>		
<p>Планирование действий по разрешению проблемы – пооперационная разработка проекта, в которой приводится перечень конкретных действий с указанием результатов, сроков и ответственных.</p> <p>Определение вида продукта и сроков презентации</p>	<p>Анализируют проблему, формулируют задачи, определяют источники информации, выбирают критерии оценки результатов, обосновывают свои критерии успеха, распределяют роли в команде, составляют план конкретных действий</p>	<p>Помогает в анализе и синтезе, наблюдает, контролирует.</p> <p>Формирует необходимые специфические умения и навыки</p>
<b>Третий этап – прагматический</b>		
<p>Проведение исследования учащимися как обязательное условие каждого проекта. Поиск информации, которую затем участники проектной группы обрабатывают, осмысливают и представляют</p>	<p>Выполняют исследование. Собирают и уточняют информацию, выбирают оптимальный вариант проекта, уточняют планы деятельности</p>	<p>Наблюдает, консультирует, контролирует.</p> <p>Обобщает новое содержание образования, полученное в результате работы над проектом</p>

Задача	Деятельность учащихся	Деятельность учителя
<b>Четвертый этап – заключительный</b>		
Создание конкретного продукта как результата работы над решением поставленной проблемы. Анализ хода и результатов деятельности	Оформляют проект, изготавливают продукт. Участвуют в коллективном анализе проекта, оценивают свою роль, анализируют выполненный проект, выясняют причины успехов, неудач. Проводят анализ достижений поставленной цели	Наблюдает, советует, направляет процесс анализа. Помогает в методическом и техническом обеспечении проекта
<b>Пятый этап – итоговый</b>		
Представление заказчику и (или) общественности готового продукта с тем обоснованием, что это наиболее эффективное средство решения поставленной проблемы, т. е. презентация продукта	Защищают проект, участвуют в коллективной оценке результатов проекта	Участвует в коллективном анализе и оценке результатов

Работа над проектом – это в первую очередь самостоятельная работа ученика по решению какой-либо проблемы, требующая умения увидеть проблему, наметить способы ее решения, спланировать работу, подобрать необходимый материал и так далее. В процессе такой деятельности ученик развивает свои интеллектуальные умения, такие черты характера, как целеустремленность, настойчивость, трудолюбие; приобретает определенные учебные навыки, социально и профессионально адаптируясь в обществе, что немаловажно в сегодняшнем постоянно меняющемся мире.

Проектная технология – это метод обучения, который дает массу возможностей как учителю, так и ученику. Учитель с помощью этого метода может решить различные образовательные задачи. Ученик может сам, пробуя, ошибаясь и выходя на правильный путь, идти к решению той или иной проблемы, к поставленной цели, что, в свою очередь, является предпосылкой формирования положительных качеств личности.

## 1.7. Игровая технология

**Игровая технология** – составная часть педагогических технологий; она связана со взаимодействием учителя и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение) в игровой форме. При этом образовательные задачи выполняются в ходе игры. В учебном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровая технология становится популярной среди преподавателей, это связано с тем, что она способствует формированию субъектной позиции ребенка в отношении не только собственной деятельности, но и самого себя. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета.

Проблема использования игр в процессе обучения в педагогической теории и практике рассматривалась в работах множества ученых. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, определением ее значения для развития учащихся в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен. Немецкий поэт, философ Ф. Шиллер был одним из первых, кто рассмотрел игру как один из эффективных факторов становления мировоззрения человека. Он считал, что «человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя». Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд.

Игровая технология – это такой процесс, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосред-

ственно утилитарной деятельности. Главные структурные единицы игры:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру в качестве деятельности, в ее структуре можно выделить: целеполагание, планирование, реализацию цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

Если рассматривать игру как процесс, в ее структуре можно выделить: роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимую в игре.

Основные черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Несмотря на вышеперечисленное, главным свойством игровой технологии ученые считают амбивалентность, т. е. игра сочетает в себе две стороны: реальное и условное поведение, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» может себя поставить, а чувства, которые он может испытать в данных условиях, подлинны. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью нормы поведения и отношений.

Понятие «игра» можно охарактеризовать достаточно разнообразно.

Игра как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок (Л. С. Выготский).

Игра как свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев).

Игра как технология, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (В. С. Кукушин).

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию, модель человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Понятие «игровые технологии» включает в себя достаточно обширную группу приемов организации образовательного процесса в форме разных педагогических игр. Главное отличие именно педагогической игры заключается в том, что она обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и отличаются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий обычно создается на уроках с помощью игровых приемов и ситуаций, которые могут использоваться в качестве средств побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом применении игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе, следовательно, игры должны соответствовать возрасту учащихся.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность игры для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Игровые технологии не только способствуют формированию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд определенных функций:

1) правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра – один из приемов преодоления пассивности учеников.

Существуют различные подходы к классификации игр, главное их отличие состоит в признаках, лежащих в основе игры.

Первую классификацию игр предложил немецкий педагог Ф. Фрёбель, который разделил все игры по педагогическому назначению на сенсорные, моторные и умственные.

Следующая классификация была предложена российским биологом и педагогом П. Лесгафтом, который основывался на идее единства физического и психического развития ребенка и выделял игры имитационные (подражательные) и игры с правилами.

В настоящее время широкое распространение получила классификация игр советского психолога С. Л. Новоселовой. В ее основе лежит представление о том, по чьей инициативе возникла игра.

1. *Игры, возникающие по инициативе ребенка*, – это самостоятельные или творческие игры; самостоятельные сюжетные игры: сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные.

2. *Игры, возникающие по инициативе взрослого*, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью (игры с правилами, обучающие игры: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные).

3. *Досуговые игры*: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театрально-постановочные.

4. *Игры, идущие от исторической инициативы* (народные игры, которые могут возникнуть по инициативе как взрослого, так и более старших детей).

Ученые Н. И. Гез и Н. Д. Гальскова выделяют два вида игр.

1. *Языковые игры* – это упражнения, которые помогают развивать умения и навыки на материале различных языковых знаков – от слогов до микротекстов. К таким играм относятся: лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов/предложений и др.

2. *Коммуникативные игры*, в свою очередь, обучают общению посредством репродуктивно-продуктивных упражнений. Чаще всего в них используются воображаемые ситуации.

Н. П. Аникеева выделяет следующие типы игр.

1. *Игры-драматизации* основаны на исполнении какого-либо сюжета, но сценарий не является жестким каноном.

2. *Игры-импровизации* – действующие лица знают основной сюжет игры и характер своей роли, но игра развивается в виде импровизации.

3. *Игры на преодоление этапов* предполагают выполнение задач когнитивного характера на разных этапах.

4. *Деловые игры* основаны на ситуациях, связанных с выявлением функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации.

В. Н. Кругликов выделяет в структуре игровых технологий четыре типа игр: игровые ситуации, имитационные, сюжетно-ролевые и деловые игры.

*Игровые ситуации* – это приемы обучения, связанные с игровой деятельностью. Их отличительные особенности:

- не требуют больших затрат на подготовку и проведение;
- реализуют принцип занимательности;
- легко интегрируются в традиционный урок.

К игровым ситуациям в обучении относятся загадки, шарады, ребусы, кроссворды, сканворды, шуточные эстафеты, имитационные упражнения (например, «Ателье» на уроках технологии).

Сущность метода *имитационной игры* состоит в погружении учащихся в процесс имитации определенного вида деятельности. Специфические особенности имитационной игры определяются следующими факторами:

- отказ от авторитарной роли учителя;
- создание условий для активизации самостоятельной учебной деятельности учащихся;



- интеграция в игровой процесс проблемных ситуаций (сначала нужно найти вопрос, потом уже искать на него ответ);
- персонализация обучения, т. е. результат, равно как и процесс, отражает личные интересы учащихся.

Под *деловой игрой* понимают групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную производственную обстановку. Именно этот тип игровой деятельности приобретает особенное значение в старших классах, поскольку связан с профессиональным самоопределением учащихся. Полноценную профессиональную деятельность можно сформировать лишь на основе игровой и учебной деятельности, поскольку учение направлено, в частности, на развитие абстрактного воображения и символической функции, как раз и формирующихся в игре.

Первоначально деловую игру использовали как метод практико-ориентированного обучения в профессиональном образовании экономистов и предпринимателей, но сегодня она получает все большее распространение в общеобразовательных учреждениях.

В педагогике выделены особенности деловой имитационной игры:

- разработка достаточно подробного сценария игровой деятельности включает в себя планирование конкретных ситуаций, которые могут возникнуть на производстве в процессе осуществления какой-либо деятельности;
- разделение учащихся по ролям – обязательный атрибут деловой игры.

При разработке деловой игры следует уделять особое внимание определению ее целей и задач. Необходимо исследовать актуальные факторы среды, выделить насущные проблемы, связать их с программой обучения и попытаться отразить в сценарии реальные процессы, которые происходят в определенной профессиональной среде.

*Ролевые игры* также предусматривают достаточно подробный сценарий, однако они не привязаны к конкретной профессиональной деятельности. Следовательно, цели и задачи ролевых и деловых игр могут существенно отличаться.

Несмотря на существенные различия, все игровые технологии имеют много общего между собой.

Так, например, игры любого типа имеют в обучении одни и те же функции: диагностирующую, коррекционную, развивающую, рефлексивную (функция самооценки), обучающую (формирование ЗУН), воспитательную.

### 1.8. Технология критического мышления

Базовые аспекты **технологии критического мышления** – идея открытого общества и современное понимание культуры, предполагающие активность ее субъектов, актуальность их взаимоотношений и существование различных мировоззрений при отсутствии единой, жестко заданной нормы восприятия и поведения. Такой подход дает возможность соединить в образовательном процессе навыки различных видов интеллектуальной деятельности с навыками общения, способствует саморазвитию и самообразованию и ученика, и учителя. Технология критического мышления ориентирована на воспитание социальной ответственности – необходимого условия для формирования гражданских взглядов.

Критическое мышление предусматривает внимание к аргументам и их логическое осмысление. Думать критически означает проявлять любознательность и использовать исследовательские методы: ставить перед собой вопросы и осуществлять планомерный поиск ответов. Критическое мышление работает на многих уровнях, не довольствуясь фактами, а вскрывая причины и следствия этих фактов. Критическое мышление не отдельный навык, а сочетание многих умений.

Понятие «критическое мышление» включает в себя:

- *аналитическое мышление* (умение анализировать информацию, подбирать необходимые аргументы, сравнивать и сопоставлять факты и явления);
- *ассоциативное мышление* (умение устанавливать ассоциации с ранее изученными, знакомыми фактами, явлениями, а также с новыми качествами предмета, явления);
- *самостоятельное мышление* (умение мыслить самостоятельно, строить свое собственное понимание мира независимо от внешних влияний и предубеждений, способность анализировать и синтезировать информацию, оценивать достоверность и достаточность данных,

выявлять противоречия и ошибки, самостоятельно принимать обоснованные решения);

- *логическое мышление* (умение выстраивать логику доказательности принимаемого решения, внутреннюю логику решаемой проблемы, логику последовательности действий, предпринимаемых для решения проблемы);

- *системное мышление* (умение рассматривать изучаемый объект, проблему в целостности их связей и характеристик);

- *социальное мышление* (умение воспринимать и интерпретировать информацию о других людях и ситуациях, принимать решения и формировать свое отношение к ним на основе этой информации).

Суть технологии критического мышления заключается в обучении по высокоэффективной базовой модели «вызов – осмысление (реализация) – размышление (рефлексия)». Эта модель конкретна, определена, но при этом открыта для охвата широкого круга тем учебных задач. Вполне возможно успешно применять ее для преподавания содержательных дисциплин.

Можно выделить три этапа урока, каждый из которых располагает широким репертуаром методических приемов.

1. *Вызов (evocation)*: актуализация опорных знаний, формирование личностного интереса к получению новой информации, обоснование важности изучения данной темы.

2. *Реализация (realization of meaning)*: активное получение информации, сопоставление нового с тем, что уже известно, систематизация новой информации, отслеживание собственного понимания.

3. *Рефлексия (reflection)*: суммирование и систематизация новой информации (продолжение начатого на предыдущем этапе), выработка собственного отношения к изучаемому материалу, формулирование вопросов для дальнейшей работы, анализ операций собственного мыслительного процесса.

Диапазон мыслительного процесса включает в себя:

- *знание* – способность воспроизвести информацию в той форме, в какой она была представлена, следование заданным эталонам (*выучил – ответил*);

- *постижение* – способность переформулировать идею собственными словами или иным способом (*как ты это понимаешь, расскажи своими словами*);

- *приложение* – способность приложить полученные знания к другому случаю; решение новой задачи с использованием только что усвоенного приема;
- *анализ* – умение найти причины, следствия и другие составные части сложной идеи;
- *синтез* – совмещение нескольких идей в одной новой; создание нового варианта старой идеи; перенос идеи из одной сферы или жанра в другую; решение сложной задачи с привлечением нескольких идей;
- *оценку* – способность оценить адекватность конкретной идеи или источника для объяснения какого-то тезиса.

Мыслительный процесс учащихся не всегда укладывается в обозначенные категории. Запоминание и усвоение учениками теоретического материала, изложенного учителем или почерпнутого ими из учебника, разумеется, играют ключевую роль. Однако критически мыслящие учителя стремятся к тому, что их ученики извлекут из материала более глубокий смысл. Задания должны быть рассчитаны на многоаспектность мыслительного процесса, предполагать активный, творческий подход учащихся к их выполнению, поэтапное наращивание мыслительного потенциала: от усвоения полученной информации к ее осмыслению и приложению к собственному опыту.

Используя технологию критического мышления, педагог сможет добиться осуществления главной своей цели – помочь своим ученикам стать независимыми и грамотными познавателями, которые с удовольствием будут учиться в течение всей жизни.

### 1.9. Технология мозгового штурма

Метод мозгового штурма изобрел Алекс Осборн, совладелец крупной американской компании в 40-х годах XX века. Идея метода заключается в том, чтобы отделить генерацию идей от критики, а точнее, отделить мечтателя от критика. **Мозговой штурм** – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности, хороший способ быстрого включения всех членов группы в работу на основе свободного выражения своих мыслей по рассматриваемому вопросу. Цель мозгового штурма – создание комфортных условий обучения, при которых учащиеся чувствуют свою успешность,

интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Использование метода мозгового штурма в учебном процессе позволяет решить следующие задачи:

- стимулирование творческой активности учащихся;
- гармоничное сочетание теоретических знаний с практикой;
- активизация учебно-познавательной деятельности учащихся;
- формирование у учащихся собственного мнения и отношения к теме;
- формирование способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- установление взаимодействия между учащимися, обучение работе в команде, проявлению терпимости к любой точке зрения, уважению права каждого на свободу слова, уважению его достоинства.

Мозговой штурм имеет широкий спектр применения: в обучении, на работе, в бизнесе и т. д. Уже существует множество видов данной образовательной технологии:

- *брейнрайтинг* (метод записи на листке идей, которые не произносятся вслух);
- *мозговая атака на доске* (на доске зафиксирована задача, любой участник может записать на листке и прикрепить на доску идею пути решения этой задачи);
- *мозговой штурм по-японски* (единый подход к выявлению и решению проблемы);
- *многоступенчатый мозговой штурм* (работают две команды: генераторы идей и те, кто оценивает результаты работы) и др.

Предлагаем подробно рассмотреть этапы классического мозгового штурма. Сначала учитель должен *поставить четкую проблему* перед учащимися. Затем наступает этап *создания банка идей*. Примерное время на генерацию идей учащихся – 10 – 15 мин. Это основной этап, в ходе которого происходит наработка возможных решений. Чем больше идей предлагают учащиеся, тем лучше. Очень важно, чтобы учащиеся не боялись высказывать даже самые невероятные и фантастические идеи, ведь именно так и рождаются изобретения. Критика и комментирование идей другими участниками мозгового штурма на данном этапе не допускаются. Все предложения по реше-

нию проблемы должны быть зафиксированы (в тетради или на доске). Учащиеся должны понимать, что каждый из них должен внести свой вклад в создание банка идей.

Когда все идеи уже сформулированы, наступает этап *анализа*, который заключается в коллективном обсуждении и критике всех предложений. В идеале в каждой идее надо найти что-то значимое, положительное, усовершенствовать и рассмотреть возможность ее применения.

Последний этап мозгового штурма – *обработка результатов*. Из всех рассмотренных идей учитель вместе с учащимися выбирают самую практичную, интересную, эффективную, делают выводы и подводят итоги мозгового штурма.

Мозговой штурм проходит в интенсивном, быстром темпе, время на уроке для учащихся пролетает незаметно. Учителю необходимо следить за регламентом и сообщать учащимся, сколько времени у них осталось. Учащиеся, понимая, что время ограничено, стараются придумать большее количество идей в сжатые сроки. Это помогает учащимся быстрее активизироваться, включиться в работу, проявить свои творческие способности.

Существует несколько рекомендаций, чтобы избежать ошибок при проведении мозгового штурма.

1. Преподавателю необходимо наблюдать за тем, какие идеи предлагают учащиеся. Если вдруг появляется однотипность вариантов решения проблемы, нужно своевременно скоординировать направление поиска, дать почву для новых идей.

2. Чтобы исключить доминирование лидеров, рекомендуется при разделении участников на группы учитывать их личностные характеристики так, чтобы в одной команде были учащиеся разного уровня подготовленности.

3. Необходимо уделить внимание роли учителя в мозговом штурме. Он перестает быть в центре происходящего процесса, он должен только организовать мозговой штурм, заранее подготовить задание, сформулировать вопросы или темы для предстоящей работы, регулировать действия учащихся, консультировать их по возникшим вопросам, следить за временем и соблюдением регламента. Основная задача стоит перед учащимися, и именно от них зависят результаты работы. Учитель должен помочь учащимся, он кратко излагает суть

проблемы, правила проведения мозгового штурма, фиксирует идеи, но держится в стороне от обсуждения. Учителю лучше не вмешиваться в работу групп. Он может дать подсказку только в том случае, если учащиеся оказались в тупике и не могут предложить новые идеи, которые отличаются от предыдущих, или если группа нарушает правила, но вернуть учащихся в рабочее состояние учитель должен в тактичной и доброжелательной форме. Необходимо контролировать, чтобы учащиеся брали слово по порядку, предлагали идеи по одному и все участники мозгового штурма имели равную возможность высказать свою точку зрения.

4. Учитель не должен слишком хвалить даже самые удачные идеи, чтобы не нарушить равенство участников мозгового штурма. В противном случае, если учащиеся поймут, что их идеи не были выделены учителем, они могут закрыться в себе и впредь не предлагать творческие идеи.

5. Ведущий мозгового штурма должен уметь раскрепостить мышление участников группы, чтобы вдохновить их на свободное самовыражение, помочь участникам освободиться от стереотипов и психологических барьеров.

Метод мозгового штурма считается простым, доступным, эффективным даже в том случае, если учащиеся не очень компетентны. В ходе него срабатывает системный эффект, т. е. происходит увеличение результативности от объединения усилий учащихся и возможности развивать идеи друг друга.

В процессе мозгового штурма развиваются навыки работы в коллективе, так как совместная деятельность подразумевает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями.

Использование метода мозгового штурма необходимо при обучении будущих менеджеров, специалистов социально-культурной сферы, особенно педагогов.

Спектр применения мозгового штурма очень широк, его можно использовать на разных уроках (и разных этапах), развивая фантазию и воображение, раскрепощая сознание учащихся. При регулярном применении этого метода в ходе обучения можно избавить учащихся от страха высказывать свои мысли, боязни ошибиться и подвергнуться критике, поднять статус робкого учащегося, сделать его более сме-

лым и раскованным, самостоятельным и активным, креативным в решении поставленных задач.

Использование метода мозгового штурма благоприятно влияет на учащихся, так как у них развиваются творческие способности, уверенность в себе, самостоятельность, активность, логическое мышление, они избавляются от стереотипов и барьеров.

### **1.10. Дискуссионные технологии (дискуссия, дебаты, модерация)**

В центре внимания педагога находится целостная и уникальная личность ученика, стремящаяся к максимальной реализации своих возможностей (самоактуализации), открытая для восприятия нового опыта, способная на осознанный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. Истоки личностно ориентированных педагогических технологий содержатся в положении диалоговой концепции М. М. Бахтина, В. С. Библера: «Диалогическое отношение – почти универсальное явление, пронизывающее всю человеческую речь и все отношения и проявления человеческой жизни, вообще все, что имеет смысл и значение. Где начинается сознание, там начинается диалог» (Бахтин М. М. Проблемы поэтики Достоевского. 1972).

Развитие диалектичности как системообразующего компонента мышления невозможно вне диалога. Среди современных дидактических средств диалоговой педагогики важное место занимает **дискуссия**.

Смысл слова «дискуссия» («исследование, разбор») заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или в сопоставлении информации, идей, мнений, предположений.

При этом главная черта учебной дискуссии – поиск истины при активном участии всех слушателей. Истина же может состоять и в том, что единственно правильного решения заданной проблемы нет. Обзор исследований по использованию дискуссии в различных условиях обучения свидетельствует о том, что эта технология уступает по объему передачи информации прямому изложению (лекции), но высокоэффективна для закрепления сведений, творческого осмысления изученного материала и формирования ценностной ориентации учащихся.



Дискуссии могут носить стихийный, свободный и организованный характер. Это разделение видов дискуссии проводят в соответствии со степенью ее организованности: планирование списка выступающих, их очередности, тем докладов, времени выступления. При этом стихийная дискуссия по этим параметрам не регламентируется, а свободная предполагает определение направления и времени выступлений. Организованную дискуссию проводят по регламенту и в установленном заранее порядке.

Можно выделить следующие формы дискуссии (М. В. Кларина):

- *круглый стол* – беседа, в которой «на равных» участвует небольшая группа обучающихся (обычно около пяти человек), обмениваясь мнениями как между собой, так и с остальной аудиторией;
- *панельная дискуссия* (заседание экспертной группы) – беседа, в начале которой все участники группы (четыре-шесть участников с заранее назначенным председателем) обсуждают намеченную проблему, а затем излагают свои позиции всей аудитории;
- *форум* – обсуждение, сходное с заседанием экспертной группы, в ходе которого эта группа вступает в обмен мнениями с аудиторией (классом, группой);
- *симпозиум* – более формализованное обсуждение, в ходе которого участники выступают с сообщениями, представляющими их точки зрения, после чего отвечают на вопросы аудитории;
- *судебное заседание* – обсуждение, имитирующее судебное разбирательство;
- *аквариум* – особый вариант организации обсуждения, при котором после непродолжительного группового обмена мнениями по одному представителю от команды участвуют в публичной дискуссии. Члены команды могут помогать своему представителю советами, передаваемыми в записках или во время тайм-аута.

Дискуссионный метод обучения предлагает пути решения разных проблем современного образования:

- противоречие между мотивацией и стимуляцией;
- противоречие между пассивно-созерцательными и активно-преобразовательными видами учебной деятельности (дискуссия позволяет включать в диалог каждого ученика);

- противоречие между психологическим комфортом и дискомфортом (дискуссия создает условия живого, непринужденного общения);
- противоречие между воспитанием и обучением (через воссоздание проблемных ситуаций обучаемый соотносит поступки исторических деятелей с собственной позицией);
- противоречие между стандартом обучения и индивидуальным развитием (преподаватель управляет рассуждениями студентов, подводит их к желаемому результату, не подавляет другие точки зрения).

Целью дискуссии могут быть:

- анализ, исследование проблем;
- преобразование и модернизация проблем;
- обучение дискуссии;
- стимуляция творческого потенциала;
- диагностирование проблем;
- принятие конкретных решений.

В качестве критериев эффективности дискуссии как метода обучения можно рассматривать:

- актуальность темы;
- информированность;
- владение методикой дискуссионной процедуры;
- адекватность восприятия диспутантами друг друга;
- систематическое единообразие при употреблении терминов;
- соблюдение общепринятых правил и регламента.

Явно формализованное обсуждение, построенное на основе заранее подготовленных выступлений участников – представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп) и опровержений, – это технология **дебатов**. Она предполагает:

- активное включение обучаемого в поисковую, учебно-познавательную деятельность, организованную на основе внутренней мотивации;
- организацию совместной деятельности, партнерских отношений обучающихся и обучаемых, включение учащихся в педагогически целесообразные воспитательные отношения в процессе учебной деятельности;

- обеспечение диалогического общения не только между учителем и учениками, но и между учащимися в процессе добывания новых знаний.

Целевые функции и возможности дебатов очень широки.

*Социализирующее значение* выражается в том, что дебаты выступают педагогическим средством, механизмом приобщения участников к нормам и ценностям гражданского общества; позволяют учащимся адаптироваться к условиям современного общества, научиться конкурировать, вести полемику, отстаивать свои интересы на основе знания правовой базы и умения применять свои знания.

*Воспитывающее значение* проявляется в том, что дебаты позволяют участникам вырабатывать самостоятельность оценок, нравственно-мировоззренческую позицию и поведенческие установки. Участники дебатов, как показывают опросы и наблюдения, обладают более высокой коммуникативной культурой, общительностью, способностью найти компромисс.

*Развивающее значение* выражается в том, что дебаты позволяют участникам развивать волю, память, мышление, включая умение сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить аналогии, самостоятельно добывать и анализировать разноплановую информацию по актуальным для человека и общества проблемам и др.

*Дидактическое значение* выражается в том, что дебаты являются основой для формирования у студентов умений и навыков, а также важнейших качеств, необходимых современному человеку.

Дискуссионные методы не только позволяют решать образовательные задачи, но и способствуют развитию мотивационно-потребностной, эмоционально-чувственной сфер личности, создают условия для самоопределения и утверждения в группе сверстников.

В последнее время появляются новые виды групповых дискуссий, одна из таких форм, получившая распространение среди менеджеров, а затем перекочевавшая в педагогику, – **модерация**. Данная технология представляет собой:

- способ проведения учебных занятий или совещаний, который быстрее приводит к результатам и дает возможность всем участникам принять общие решения как свои собственные;

- структурированный по определенным правилам процесс группового обсуждения в целях идентификации проблем, поиска путей их разрешения и принятия общего решения.

Полезно использовать модерацию во всех ситуациях, когда мы хотим заинтересованного, деятельного и ответственного участия учащихся или коллег в решении важных проблем. Целесообразно проводить по данной методике вводные занятия по курсу или разделу курса, занятия по обобщению проблемных тем.

Основная дидактическая цель использования метода модерации – формирование способности учащихся к самостоятельному и ответственному решению проблем, что предполагает развитие их умения анализировать информацию и выявлять проблемы; умения находить возможности и ресурсы для решения проблемы; умения вырабатывать стратегию достижения цели и планировать конкретные действия; способности вести переговоры и дискуссии; навыка принимать персональную ответственность за воплощение принятых решений в жизнь.

Метод модерации отличают:

- четкое структурирование всего процесса обсуждения проблемы и принятия решения с заявленными целями;
- специфические требования к профессиональной компетентности и личностным особенностям модератора;
- наличие свода обязательных «правил игры» для всех участников.

При организации модерации необходимо обратить внимание, что ее результативность определяется следующими составляющими: визуализацией, вербализацией, презентацией и обратной связью.

Этапы процесса модерации:

*1-й этап* – знакомство с целью установления свободной и доверительной атмосферы. Умело организованное знакомство помогает освободиться от непродуктивных стереотипов поведения, повышает работоспособность. На этом же этапе модератор обозначает свою роль, задачи предстоящей работы и результаты, которые нужно получить. Можно также выслушать ожидания учащихся относительно предстоящей работы, оформить их письменно в виде карточек или плакатов.

*2-й этап* – определение и формулирование проблемы или темы обсуждения. Этап очень важен с технологической точки зрения, так

как здесь участники должны определить значимость темы для себя лично, их собственную роль в разрешении проблемы. Для этого модераторы и должны сформулировать конкретные вопросы закрытого типа, требующие однозначных ответов, например: «Важна ли данная тема лично для меня?», «Сталкиваюсь ли я с необходимостью решать указанную проблему в своей жизни?».

Также можно попросить, чтобы участники написали свои темы для обсуждения. Последние собирают в определенном порядке и прикрепляют на стенд – образуется «банк данных», где все вопросы и желания упорядоченно собраны. Затем сами участники выявляют приоритетные для обсуждения темы.

*3-й этап* – обсуждение темы в малых группах и общая презентация результатов. Необходимое условие этапа – соблюдение оговоренных временных рамок, модератор заранее готовит различные алгоритмы, «сценарии» обсуждения, которые даются участникам в качестве рекомендаций.

Результаты обсуждения в подгруппе представляют всем участникам с помощью плакатов или других средств визуализации, после чего на этом основании проводят общую дискуссию.

*4-й этап* – обобщение и конкретизация результатов работы. Здесь велика роль модератора, потому что у участников модерации может сложиться впечатление, что основная работа закончена. Поэтому модератор должен проанализировать, обобщить проделанную работу и представить ее участникам в новом ракурсе. Результаты, которые можно получить с использованием метода модерации, редко бывают однозначными и неизменными, но в них закреплены согласованный подход к решению реальных проблем и принятие персональных обязательств.

*5-й этап* – подведение итогов работы и обмен впечатлениями. Последнее не менее важно, чем результаты работы, так как рабочий процесс всегда наполнен яркими эмоциональными переживаниями, которые также требуют логического завершения. И важно вернуться к плакатам, составленным на первом этапе модерации, где были зафиксированы ожидания участников от предстоящей работы. Самое время обсудить нынешнее отношение учащих к ним, степень удовлетворенности результатом и ее причины.

Для обеспечения продуктивной деятельности целесообразно предложить группе «правила игры»:

- 1) высказывания должны быть краткими;
- 2) не разрешается говорить нескольким участникам одновременно;
- 3) главные идеи и предложения должны быть визуализированы;
- 4) все обсуждения ведутся письменно;
- 5) необходимо применять «конфликтные знаки», чтобы избежать

личностных конфликтов (это могут быть знак молнии, вопросительный знак и т. д.).

Хорошо, если сама группа дополнит эти правила своими собственными предложениями.

Хороший модератор – это специалист, который:

- умеет управлять процессом, не вмешиваясь в содержание обсуждения;
- способен не оценивать чужие мысли, высказывания;
- владеет методами активизации группы, задавая тему;
- принимает все высказывания как сигналы, помогающие ему понимать коммуникативные процессы в группе;
- обладает компетентностью для своевременного реагирования на возникающие конфликты и располагает методами их устранения.

### **1.11. Кейс-технология**

**Кейс-метод** можно представить как сложную систему, в которую интегрированы различные методы познания. В него входят моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, игровые методы, которые выполняют в кейс-методе свои функции (Ю. В. Гуцин). Таким образом, кейс-метод – это не отдельный метод познания, а фактически система методов, или образовательная технология, которая включает в себя не только методические, но и организационные аспекты.

Суть обучения при помощи кейсов состоит в том, что каждый учащийся предлагает варианты решения задач исходя из имеющихся у него знаний, практического опыта и интуиции (Н. Н. Думнова, М. А. Эскиндаров). Можно сказать, что при решении конкретных бизнес-ситуаций учащиеся должны одновременно опираться на свои

интеллектуальные и творческие способности, развивать навыки планирования и прогнозирования. Обучающий потенциал кейс-метода сконцентрирован вокруг аналитической деятельности как таковой, а также действий и методов работы, необходимых учащимся для нахождения оптимального решения учебной проблемы.

Отличительные черты кейсов заключаются в следующем:

1) в центре кейс-метода стоит проблема, а не предмет (например, решение проблемы нехватки ресурсов на местном унитарном предприятии в условиях экономического кризиса);

2) кейс подразумевает рассмотрение конкретного объекта, а не просто общих теоретических ситуаций (таким объектом может быть любое предприятие или организация, если дело касается экономики);

3) учащиеся должны проявлять собственную активность, которая послужит катализатором протекания психических процессов;

4) существует несколько вариантов решения проблемы (нет однозначно правильных и неправильных решений, но есть более или менее эффективные).

Кейс-технология представляет собой педагогическую технологию проблемно-ситуационного типа, предполагающую использование в учебном процессе реальных (или близких к реальным) ситуаций экономического, управленческого или производственного характера с последующим их анализом, оценкой, принятием обоснованных решений. Психолого-педагогическая сущность метода конкретных ситуаций заключается в определении и решении реальных актуальных проблем в неопределенных, часто противоречивых и не имеющих однозначно правильного решения ситуациях.

Кейс-технологии обучения – ответ на современную образовательную реформу. Обучение через кейсы носит подчеркнуто практический характер и развивает все типы способностей учащихся, формирует их умения видеть и самостоятельно решать практические задачи.

Использование кейсов в отечественном образовании позволяет научить учащихся применять теоретические знания на практике в условиях, максимально приближенных к реальности; создает предпосылки для принятия эффективных управленческих решений; содействует всемерному развитию личности учащегося и всех типов его способностей.

Применение кейсов одновременно насыщает процесс обучения необходимыми эмоциями, создает атмосферу азарта и соревновательности, при этом деятельность учащихся носит конкретный, практический характер. Они разрабатывают собственные концепции решения проблемных ситуаций и в процессе дискуссии выбирают наиболее подходящие из них. Можно утверждать, что добытые таким образом знания, умения и навыки будут иметь для учащихся значимость личного открытия (достижения).

Существует классификация, адаптированная для российского образования еще в начале 2000-х годов (Н. Федянин, В. Давиденко):

1) *структурированный кейс (highly structured)* отличается сжатым изложением информации, предельным формализмом описываемой ситуации, а для его решения обычно требуется простейший алгоритм действий (формула или модель);

2) *маленькие наброски (short vignettes)* до десяти страниц текста и 1 – 2 страницы приложений; здесь появляются ключевые понятия поднимаемой проблемы, а для вынесения решений требуется некий практический опыт;

3) наиболее сложны *большие неструктурированные кейсы (long unstructured cases)* объемом до 50 листов – ситуация описывается подробно, с большим количеством деталей (иногда ненужных, сбивающих с толку), ее решение требует определенного опыта управленческих решений на производстве (их чаще всего используют на более высоких образовательных ступенях – в вузовской подготовке и при повышении квалификации кадров).

В отдельную категорию можно выделить также разбирающий *первооткрывательский кейс (groundbreaking cases)*, цель которого – выбор нового решения проблемы.

Существует и другая классификация кейсов – по основанию ведущего типа деятельности учащихся (И. Х. Багирова, Б. С. Бурыкин):

1) *практические кейсы*, которые отражают реальные жизненные ситуации;

2) *обучающие кейсы*, основная задача которых – обучение;

3) *научно-исследовательские кейсы*, ориентированные на осуществление исследовательской деятельности.



С нашей точки зрения, оба рассмотренных подхода могут быть использованы в современном образовательном процессе в зависимости от конкретной педагогической ситуации.

Любая образовательная технология предусматривает определенные издержки применения. Для того чтобы проанализировать положительные и отрицательные стороны применения кейсов, рассмотрим табл. 2.

*Таблица 2*

### **Плюсы и минусы кейс-технологии**

Положительные черты кейсов	Отрицательные черты кейсов
<ul style="list-style-type: none"> <li>1) не требуют значительных затрат на организацию;</li> <li>2) не дают учащимся знания в готовом виде;</li> <li>3) формируют у учащихся коммуникативную компетенцию;</li> <li>4) создают эмоциональную (занимательную) атмосферу обучения;</li> <li>5) формируют у учащихся опыт решения реальных проблем;</li> <li>6) формируют у учащихся навыки самопрезентации;</li> <li>7) формируют у учащихся навыки ведения диалога, дискуссии, полемики при условии приведения адекватных аргументов своей позиции;</li> <li>8) гибкость и вариативность формулировки заданий создают возможности для дифференциации обучения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1) первоначально с непривычки учащиеся могут слишком долго вести обсуждение и не прийти к конкретным итогам;</li> <li>2) недостаток компетентности учащихся по исследуемым вопросам может поставить их в тупик;</li> <li>3) далеко не каждый преподаватель способен грамотно организовать обсуждение кейсов так, чтобы они отвечали всем поставленным целям и задачам</li> </ul>

Минимизировать отрицательные стороны применения кейс-технологий может постоянная переподготовка педагогического состава. От личности педагога и его компетентности зависит и уровень эффективности обучения практически в любых обстоятельствах.

Положительные эффекты кейс-технологий весьма многочисленны, особенно в отношении обучения различным социальным наукам – экономике, технологии, праву и т. д. Именно этим обусловлена сегодняшняя популярность кейсов в отечественном образовании.

## 1.12. Проблемное обучение

**Проблемное обучение** – это система организации обучения, сущность которой сводится в каждом случае к созданию такой ситуации, которая вынуждает учащегося самостоятельно искать решение (В. Оконь).

В педагогике проблемное обучение рассматривают как тип обучения, основанный на диалектическом противоречии между имеющимися у учащегося знаниями и новыми данными, которые требуется доказать. Таким образом, движущей силой проблемного обучения выступает противоречие, в которое вступают субъективная позиция учащегося и объективная необходимость в исследовании определенных объектов или явлений.

Под проблемным следует понимать такой тип обучения, при котором усвоение содержания образования осуществляется в процессе относительно самостоятельного решения учащимися системы определенного типа познавательных задач. Однако самостоятельность учащихся все же не является абсолютной, и обучение проходит под чутким руководством педагога, который осуществляет функцию коррекции и контроля деятельности учащихся.

В новом словаре методических терминов и понятий Э. Г. Азимова представлено два подхода к определению сущности проблемного обучения: оно рассматривается и как «обучение, предусматривающее создание на уроке проблемных ситуаций и обсуждение возможных подходов к их решению, в ходе которого обучаемые учатся применять ранее усвоенные знания и приобретенные навыки и умения и овладевают опытом (способами) творческой деятельности...», и как «...организованный преподавателем способ активного взаимодействия учащегося с проблемно представленным содержанием обучения, в ходе которого он приобщается к объективным противоречиям научного знания и способам их разрешения, учится мыслить, творчески усваивать знания».

Современные исследователи рассматривают проблемное обучение в нескольких аспектах:

- как совокупность определенных действий учителя и учащихся по организации исследования какой-либо проблемы (моделирование проблемных ситуаций, формулирование проблем, осуществление вы-

бора путей и способов решения проблемных заданий, консультирование учителем учащихся, проверка правильности решений, осуществление оценки и самооценки согласно полученным результатам);

- как тип развивающего обучения, основывающийся на внедрении в учебный процесс различного рода проблемных задач, решение которых требует определенной самостоятельности от учащихся на всех этапах деятельности по их решению (постановка проблемы, выбор путей и способов решения, коррекция собственной деятельности на всех этапах, самооценка), посредством чего происходит формирование творческих способностей – креативного мышления, эмоционального интеллекта и т. д.;

- как способ организации обучения, предполагающий активное использование проблемных заданий и ситуаций, а также самостоятельную активность учащихся по их решению, в результате чего происходит первичное овладение профессиональными знаниями, умениями, навыками, а также формирование способностей к осуществлению определенной трудовой деятельности;

- как способ активации самостоятельной познавательной деятельности учащихся посредством их взаимодействия с проблемно представленным содержанием обучения, в ходе которого учащиеся осуществляют свою деятельность согласно научно обоснованным правилам и принципам научно-исследовательской деятельности, что формирует личностное отношение учащихся к полученным таким образом знаниям и опосредованно служит развитию мотивации к самостоятельному получению знаний.

Анализируя вышеизложенное, приходим к выводу, что под проблемным следует понимать такое обучение, в котором усвоение знаний и умений осуществляется через создание и разрешение проблемных ситуаций по содержанию учебного материала, отражающих и обостряющих противоречия в знаниях, явлениях, фактах, а процесс усвоения знаний и умений сопряжен с развитием у обучаемых творческого мышления и формированием у них эмоционально-ценностного отношения к миру, в том числе к деятельности.

Проблемное обучение как система состоит из более мелких структурных звеньев, определяющих его структуру: это проблемная ситуация, проблемная задача и методы проблемного обучения.

**Проблемная ситуация** – это некое затруднение, возникающее у учащегося в случае, когда имеющиеся у него сведения не позволяют объяснить возникновение определенного явления или процесса, требующего исследования. Таким образом, учащийся вынужден искать некий новый, неизвестный для себя способ разрешения данного противоречия.

Данное обстоятельство – катализатор мыслительных процессов учащихся, важный фактор с точки зрения формирования познавательного интереса. Однако следует учитывать тот факт, что подобная ситуация должна иметь отношение к зоне ближайшего развития учащегося, иначе она будет бесцельной, а значит, бесполезной с точки зрения педагогики.

М. И. Махмутов описал примерные варианты дидактических проблемных ситуаций, среди которых наиболее популярны:

- необходимость теоретического обоснования неизвестных фактов или явлений;
- применение теоретических знаний на практике;
- поиск новых возможностей применения уже известных практических умений и навыков;
- анализ и объяснение нестыковок бытовых и научных представлений об определенных процессах или явлениях;
- выдвижение новых гипотез и их эмпирическое обоснование;
- анализ, сравнение и сопоставление фактов и явлений, лежащих в основе проблемных ситуаций;
- обобщение всех известных по проблеме фактов и данных, способных объяснить имеющиеся противоречия;
- ознакомление учащихся с научными фактами, которые привели к постановке тех или иных научных проблем;
- синтез знаний из различных наук и учебных предметов, способный устранить кажущиеся противоречия в определенных явлениях или предметах;
- изменение формулировки заданий.

Проблемная ситуация заложена в основу *проблемной задачи* – учебного действия, результативность которого заключается в решении заложенных в проблемной ситуации противоречий.

Далеко не любая проблемная задача способна достигать поставленных перед собой дидактических целей. Так, существуют три важ-

ных критерия, которым дидактическая проблемная ситуация должна обязательно соответствовать:

- наличие определенного познавательного либо практического затруднения, являющегося важным фактором развития творческого (дивергентного) мышления учащихся;
- разрешение противоречий, заложенных в данной ситуации, должно вести к усвоению новых знаний, умений и навыков, заложенных содержанием базовых учебных программ;
- наличие вполне конкретного познавательного либо практического интереса для учащихся.

Цели и задачи проблемного обучения решаются через внедрение в систему образования **методов проблемного обучения**. Данные методы наиболее широко и полно рассмотрены в классификации, предложенной Л. В. Пилипец:

- *методы монологического изложения*: рассказ, лекция;
- *методы рассуждающего изложения*: сократическая беседа, проблемная лекция;
- *методы диалогического изложения*: проблемная лекция, дискуссия, мозговой штурм;
- *методы эвристических заданий*: сочетание беседы с решением конкретных проблемных задач;
- *методы исследовательских заданий*: эксперимент, сбор данных, конструирование и моделирование;
- *методы программируемых заданий*: самостоятельная исследовательская деятельность.

Данные методы обучения в контексте педагогической технологии проблемного обучения призваны достигать следующих дидактических целей:

- формирования особого способа мышления (научного, творческого);
- прочного усвоения традиционных ЗУН;
- формирования творческого подхода к применению изученного материала;
- развития общеучебного интереса и формирования устойчивой познавательной направленности личности учащихся;

- формирования навыков самоорганизации, самообучения и самовоспитания, что является важным фактором в контексте современных целей и принципов образования, которые ставят перед современной образовательной системой ФГОС, поскольку данные компетенции будут способствовать успешной профессиональной самореализации учащихся.

### 1.13. Технология портфолио

**Портфолио** – метод аутентичного оценивания образовательных результатов по продукту, созданному учащимися в ходе учебной, творческой, социальной и других видов деятельности. Таким образом, портфолио соответствует целям и задачам практико-ориентированного и личностно-ориентированного обучения.

Традиционное портфолио выглядит как набор каких-либо работ обучающихся, цель которого – демонстрация образовательных достижений.

Разумеется, сама идея собирать документы, работы в определенном порядке, анализировать их и обобщать не нова. Проблема в том, что у учащихся общеобразовательных школ эти умения не сформированы. Метод портфолио как раз и содействует их развитию.

Метод портфолио представляет собой не только воплощение идеи активного сбора информации, сведений, но и подробный алгоритм развития исследовательских умений в процессе работы с информацией.

Портфолио может включать в себя набор оценочных листов, листов наблюдений, фрагментов дневников, видеотрекеры, проекты и планы выступлений. Портфолио – нечто большее, чем просто папка ученических работ; это заранее спланированная индивидуальная подборка достижений учащихся.

Портфолио позволяет решить две основные задачи:

- 1) отследить индивидуальный прогресс учащегося, достигнутый им в процессе получения образования;
- 2) оценить образовательные достижения учащегося и дополнить результаты тестирования и других традиционных форм контроля.

Портфолио позволяет достигнуть важных педагогических целей:

- поддержки и стимулирования учебной мотивации учащихся;
- поощрения активности и самостоятельности учащихся, расширения возможностей обучения и самообучения;
- развития навыков рефлексивной и оценочной деятельности учеников;
- формирования умения учиться: ставить цели, планировать и организовывать собственную учебную деятельность;
- содействия индивидуализации образования каждого ученика;
- создания дополнительных предпосылок и возможностей для успешной социализации.

Разные исследователи, практики рекомендуют использовать портфолио, поскольку оно может быть полезно:

- как инструмент (средство), используемый при обсуждении результатов обучения с одноклассниками, учителями и родителями;
- документ, в котором отражены развитие учащегося и результаты его самовыражения;
- возможность для учащихся самим определить темы для портфолио;
- возможность для учащихся самим установить связи между предыдущим и новым знанием;
- в качестве демонстрации стилей обучения, свойственных ученику общеобразовательной организации, сторон его интеллекта и особенностей его культуры;
- для анализа учащимися собственной работы;
- для анализа учащимися собственных изменений;
- для подготовки и обоснования целей будущей работы.

Выделяют разные виды портфолио:

- *практико-ориентированные*. Их цель – анализ практической деятельности;
- *проблемно ориентированные*. В данном случае портфолио – средство повышения качества решения проблемы;
- *тематические*. Этот вид портфолио посвящен анализу, разработке различных аспектов темы.

По времени работы портфолио бывают недельные, семестровые и т. д. По цели использования: портфолио достижений, портфолио личностного развития, презентационное и т. д.

Вид портфолио выбирают в зависимости от целей курса и возможностей студентов.

Между тем после определенного этапа «привыкания» учащиеся более активно работают над портфолио, по результатам которого можно однозначно судить о развитии умений самостоятельно определять направление в изучении темы, анализировать информационные потоки, выделять главное, планировать свою деятельность, делать самостоятельные выводы и развитии прочих характеристик, связанных с понятием исследовательской культуры. Тем не менее описанные проблемы будут полезны тем, кто захочет узнать, что их может ожидать при использовании метода портфолио.

В последние годы активно используют новые формы портфолио, основанные на применении современных информационных технологий, – «электронное портфолио».

Регулярное использование этого метода позволит увеличить исследовательский компонент в преподавании различных дисциплин.

#### **1.14. Информационные технологии интерактивного обучения**

Для успешного построения новой образовательной модели необходимо обеспечение всего учебного процесса современными информационными технологиями интерактивного обучения. По мере развития методов и средств обучения, направленных на доступность изложения и восприятия материала и приобретения практических навыков обучающихся, происходит повышение эффективности усвоения материала по сравнению с традиционными теоретическими объяснениями учителя. Растущие в информационном обществе дети с ранних лет умеют пользоваться компьютерами и смартфонами, поэтому они хорошо воспринимают и усваивают материал, представленный в интерактивной форме.

В настоящее время существует множество классификаций информационных технологий интерактивного обучения, которые отличаются друг от друга заложенным в их основу признаком:

1) по характеру воздействия на ученика:

- визуальные – слайды, карты, макеты, наглядные пособия;
- аудиальные – аудиозаписи;
- аудиовизуальные – видеозаписи, ИКТ-презентации;



2) по степени трудности:

- простые – учебники, печатные пособия;
- сложные – механические средства, компьютеры;

3) по происхождению:

- естественные – предметы, взятые из живой природы;
- символические – представляют действительность при помощи символов и знаков;

- технические визуальные и аудиовизуальные средства;

4) по структуре технологии:

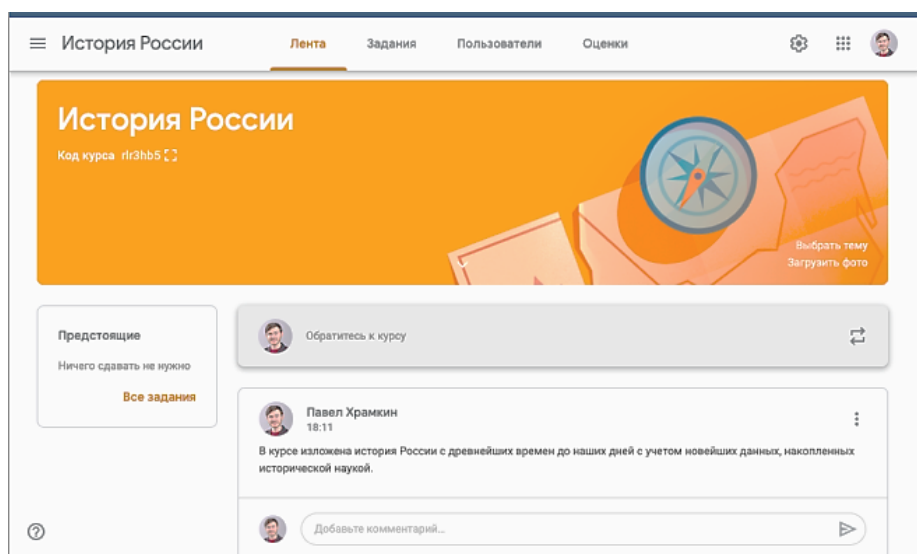
- естественные – натуральные объекты или их изображения (реальные предметы, картины, портреты, произведения искусства);
- объемные – геометрические фигуры, чучела;
- изобразительные – фото, кадры кино-, теле-, видеофильмов;
- графические – схемы, чертежи, таблицы, диаграммы;
- символические – географические карты, глобус;
- звуковые – магнитофонная запись;
- мультимедиа – основанные на компьютерных технологиях, использующие средства интерактивного и дистанционного обучения.

В современный образовательный процесс внедряют такие электронные образовательные ресурсы, как интерактивные панели и доски, электронные учебники, образовательные веб-сайты, дополненную и виртуальную реальность, документ-камеру.

**Электронный учебник** – это педагогически проработанные и структурированные учебные материалы, объединенные дружественным интерфейсом в гипертекстовой среде и размещенные в Сети или на обособленном носителе без возможности изменения информации. Преимущества электронных учебников: занимательность процесса обучения за счет интерактивности; снижение нагрузки на осанку учащихся без печатных учебников; возможность делать личные заметки, регулировать шрифт и его масштаб; высокая скорость поиска какой-либо темы, страницы или предложения, возможность воспроизведения видео- и аудиофайлов.

Благодаря современным сервисам в глобальной сети Интернет можно создавать различные средства обучения. Одним из примеров таких средств служит виртуальный класс, который конструируют в браузере Google, имеющем режим визуального редактора. С помо-

щью сайта Google и инструмента Google Classroom можно проектировать курсы, больше похожие на электронные учебники: с текстовыми лекциями, видеоуроками, презентациями, тестами и заданиями. Такие курсы учитель формирует самостоятельно. Виртуальный класс представляет собой интернет-сервис с разноплановыми возможностями: можно каждый курс поделить на темы; добавить титульную обложку курса; в качестве практики использовать задания и онлайн-тесты, созданные с помощью инструмента Google Формы, которые сервис по заданным учителем критериям оценки автоматически проверит и поставит отметку в журнал; к каждому заданию имеется возможность добавить картинки и файл: документ, видео или презентацию; ученик может написать личное письмо прямо из сервиса, чтобы дать развернутую обратную связь, похвалить или разобрать ошибки; аналитика дает общую картину по успеваемости класса как педагогу, так и ученикам. В качестве примера такого курса приводим авторскую работу, представленную на рис. 1.



*Рис. 1. Пример виртуального курса*

Существуют два вида интерактивных систем – доски и панели, которые отличаются функционалом и удобством использования. Сначала рассмотрим интерактивные доски.

**Интерактивная доска** – это экран, который требует подключения к компьютеру и проектору. По сравнению с обычной маркерной доской здесь есть обратная связь. Посредством специальных программ, установленных на компьютере, доска становится устройством

для ввода данных. В момент, когда учитель или учащийся прикасается к поверхности экрана, компьютер принимает сигнал. Все, что пишется на интерактивной доске, отображается на экране компьютера, а данные с компьютера отображаются на доске. С помощью такого оборудования обучающиеся сами работают у доски, выполняя задания учителя. Применение интерактивной доски делает урок более продуктивным и интересным, но у нее есть главный недостаток – необходимость подключения дополнительных устройств (компьютера, проектора). На рис. 2 представлен пример такой интерактивной доски.



*Рис. 2. Интерактивная доска  
Classic Solution Dual Touch V83*

С интерактивными панелями такой проблемы, как с интерактивными досками, не возникает. **Интерактивные панели** представляют собой сенсорный экран, монитор, в который уже встроен компьютер. Поэтому оборудование реагирует на прикосновение человека, обрабатывает полученные команды и выводит данные на экран. По своим характеристикам интерактивная панель является полноценным планшетным компьютером. В зависимости от вида интерактивная панель может размещаться на стене или передвижной подставке. Это оборудование значительно упрощает, ускоряет обучение и делает его результативным и увлекательным. Устройство за счет мультисенсорной технологии позволяет работать с ним одновременно большому количеству учащихся. Преимущества интерактивной панели над интерактивными досками в том, что для ее использования не нужно дополни-

тельное оборудование, а интерактивная доска без проектора просто не может работать. Отсутствие необходимости в проекторе и, соответственно, в его отдельном обслуживании также относится к преимуществам панелей. В отличие от проецируемого изображения на доске, изображение на панели более четкое, красочное, не требует затемнения в классе. Таким образом, интерактивная панель – это более усовершенствованный вариант интерактивной доски. Пример интерактивной панели представлен на рис. 3.

Еще один эффективный инструмент, который внедряют в образовательный процесс, – документ-камера. Это оборудование все больше становится незаменимым помощником учителя. Применение документ-камеры на уроках повышает наглядность изучаемого материала. С помощью документ-камеры можно во весь экран демонстрировать обучающимся дидактический материал, что повышает заинтересованность, внимательность учащихся и их способность запоминать сложный материал. Документ-камеру можно использовать для демонстрации мелких частей объектов, книг, альбомов, этапов практической деятельности, работ и изделий учащихся, для проверки и исправления домашних работ во всем классе. Документ-камера расширяет возможности интерактивных технологий в образовании и содействует эффективному вовлечению обучающихся в учебный процесс. Пример документ-камеры представлен на рис. 4.

**Дополненная (AR) и виртуальная (VR) реальности** – это огромный прорыв в образовательном процессе. С помощью AR и VR обучающиеся могут, находясь прямо в классе, увидеть то, что не



*Рис. 3. Интерактивная панель Prestige 65"(UHD 4K)*



*Рис. 4. Документ-камера AVerMedia AverVision F17-8M*

всегда здесь и сейчас можно увидеть в реальном мире. Дополненная реальность создает эффект присутствия какого-либо виртуального образа в реальном мире, а виртуальная реальность генерирует искусственное, смоделированное пространство, в котором ощущается присутствие человека в этом виртуальном мире.

Преимущества использования VR и AR в учебном процессе:

- *наглядность* – используя такие технологии, можно более детально рассматривать какие-либо сложные процессы в науке;
- *вовлеченность* – с помощью VR можно во время урока оказаться на каком-то производстве, в интересном городе или далеком прошлом и посмотреть на исторические события изнутри;
- *активизация внимания* – повышение заинтересованности и улучшение уровня коммуникации обучающихся.

Для демонстрации таких реальностей необходимы специальные устройства и оборудование. Дополненная реальность может отображаться на смартфонах, компьютерах, а виртуальная реальность – с помощью специального шлема, очков и гарнитуры. Пример такого оборудования изображен на рис. 5 и 6.



*Рис. 5. Очки виртуальной реальности BOBOVR Z6*



*Рис. 6. Шлем виртуальной реальности Oculus Quest 2*

Кроме использования современных аппаратных средств обучения ФГОС нового поколения требуют от образовательных учреждений создания полноценной системы электронного обучения, которая будет сопровождать учебный процесс.

Перед современными учебными учреждениями стоит задача разработать образовательные программы, направленные на формирование цифровых компетенций выпускников, обязательное условие

которых – создание единого образовательного пространства с использованием современных технических и аппаратных средств автоматизации и информатизации учебного процесса, предусматривающих возможность доступа всех участников образовательного процесса к информационным образовательным ресурсам, к сети Интернет. Таким пространством является **электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС)**, которая должна быть у любого образовательного учреждения. В основную структуру ЭИОС входят: официальный сайт, система дистанционного обучения и электронная библиотечная среда. У внедрения ЭИОС есть проблемы эффективного функционирования и организации, а именно: недостаточное финансирование для формирования материально-технической базы ЭИОС; отсутствие у педагогов достаточного уровня ИКТ-компетентности; небольшое количество учителей, применяющих в своей работе электронные ресурсы и элементы дистанционных образовательных технологий; отсутствие методической поддержки разработки ЭИОС на региональном уровне; неподготовленность обучающихся к использованию ЭИОС, особенно обучающихся младших классов.

Современные информационные технологии интерактивного обучения, внедренные в образовательный процесс, позволяют организовать его более интересно, наглядно, эффективно, т. е. на более высоком уровне.

## **Раздел 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ: СОДЕРЖАНИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

### **2.1. Проектная технология**

**Цель работы:** формирование умения применять проектную технологию в образовательном процессе.

#### **Общие сведения**

Работа по методу проектов демонстрирует относительно высокий уровень сложности педагогической деятельности. Если большинство общеизвестных методов обучения требуют наличия лишь традиционных компонентов учебного процесса – учителя, ученика (или группы учеников) и учебного материала, который необходимо усвоить, то требования к учебному проекту совершенно особые.

1. Необходимо наличие социально значимой задачи (проблемы) – исследовательской, информационной, практической. Дальнейшая работа над проектом – это разрешение данной проблемы. В идеале проблема должна быть обозначена перед проектной группой внешним заказчиком.

Поиск социально значимой проблемы – одна из наиболее трудных организационных задач, которую приходится решать учителю – руководителю проекта вместе с учащимися-проектантами.

2. Выполнение проекта начинается с планирования действий по разрешению проблемы, иными словами, с проектирования самого проекта, в частности с определения вида продукта и формы презентации.

Наиболее важная часть плана – пооперационная разработка проекта, в которой указан перечень конкретных действий с указанием выходов, сроков и ответственных. Но некоторые проекты (творческие, ролевые) не могут быть сразу четко спланированы от начала до самого конца.

3. Каждый проект обязательно требует исследовательской работы учащихся.

Таким образом, отличительная черта проектной деятельности – поиск информации, которая затем будет обработана, осмыслена и представлена участниками проектной группы.

4. Результат работы над проектом, иначе говоря, выход проекта – продукт. В общем виде это средство, которое разработали участники проектной группы для разрешения поставленной проблемы.

5. Подготовленный продукт должен быть представлен обществу, и при этом достаточно убедительно, как наиболее приемлемое средство решения проблемы. Таким образом, проект требует на завершающем этапе презентации своего продукта.

Проект – это 5 «П»: проблема – проектирование (планирование) – поиск информации – продукт – презентация.

Шестое «П» – портфолио, т. е. папка, в которой собраны все рабочие материалы проекта, в том числе черновики, дневные планы и отчеты и др.

Важное правило: каждый этап работы над проектом должен иметь свой конкретный продукт.

Благодаря этому методу учащиеся приобретают навыки работы в команде или индивидуально, сбора информации и ее применения при решении поставленных целей и задач.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте учебный проект по изучаемому предмету или систему уроков с применением метода проектов (прил. 1, 2).
2. Внедрите авторский проект в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое проектная технология?
2. Какие этапы проектной деятельности вы знаете?
3. Какова структура учебного проекта?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Воровщиков, С. Г. Школа должна учить мыслить, проектировать, исследовать / С. Г. Воровщиков, М. М. Новожилова. – М. : Аспект, 2008. – 352 с. – ISBN 5-98923-064-8.



2. Дорошенко, Ю. И. О применении метода проектов в технологическом обучении [Электронный ресурс] / Ю. И. Дорошенко. – URL: <http://www.emissia.org/offline/2013/2007.htm> (дата обращения: 03.07.2023).

3. Павлова, М. Б. Метод проектов в технологическом образовании школьников : пособие для учителя / М. Б. Павлова, М. И. Гуревич, И. А. Сасова. – М. : Вентана-Граф, 2010. – 296 с. – ISBN 978-5-360-02024-0.

4. Сергеев, И. С. Как организовать проектную деятельность учащихся : практ. пособие для работников общеобразоват. учреждений / И. С. Сергеев. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Аркти, 2005. – 76 с. – ISBN 5-89415-400-6.

5. Шликене, Т. Н. Метод проектов как одно из условий повышения мотивации обучения учащихся / Т. Н. Шликене // Начальная школа. – 2008. – № 9. – С. 34 – 38.

6. Щербакова, С. Г. Организация проектной деятельности в образовательном учреждении / С. Г. Щербакова. – Волгоград : Корифей, 2007. – 95 с. – ISBN 978-5-93312-563-1.

## **2.2. Игровая технология**

**Цель работы:** формирование умения применять игровую технологию в образовательном процессе.

### **Общие сведения**

**Игровые технологии** – метод активного обучения, связанный с имитацией определенной деятельности в игровой форме, который реализуется посредством разработки специальных правил и особой системы оценки учебно-познавательной деятельности учащихся. Любая игра предусматривает определение ее целей и задач, места и времени проведения, разработку сценария, учет индивидуальных и возрастных особенностей ее участников, а также уровня их обученности.

В игре раскрываются все функции образовательного процесса: воспитательная, познавательная и развивающая.

Для успешной реализации игровой технологии в учебном процессе педагог должен соблюдать следующие условия:

- 1) игра должна соответствовать цели урока;

2) игра должна быть подходящей для возраста и уровня интеллектуального развития учащихся, иначе она будет неинтересна или слишком сложна для них, что приведет к снижению мотивации;

3) необходимо использовать игровую технологию умеренно, не строя свой урок на ней полностью, так как дети могут привыкнуть и не будут воспринимать другие виды деятельности в будущем.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и повышение интенсивности учебного процесса, игровую технологию можно использовать:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии всего занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологию внеклассной работы.

Игра – стимул для активной деятельности в различных проявлениях. Она приемлема и уместна в любом возрасте и способствует легкому восприятию и усвоению информации.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте игру по изучаемому предмету (прил. 3).
2. Внедрите игровую технологию в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое игровая технология?
2. Какие виды игр вы знаете?
3. Какие вы знаете главные структурные единицы игры?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Альманах института коррекционной педагогики. – 2017. – № 28. – С. 1 – 33.

2. Горелова, И. Н. Деловые игры в экономике и управлении : учеб. текстовое электрон. изд. локал. распространения / И. Н. Горелова. – Омск : ОмГТУ, 2014. – 114 с. – ISBN 978-5-8149-1837-6.

3. Евплова, Е. В. Применение блиц-игр в процессе экономического образования / Е. В. Евплова // Вестник ВГУ. Сер.: Проблемы высшего образования. – 2013. – № 2. – С. 84 – 86.

4. Жантемирова, А. Б. Использование деловых игр при изучении курса «Основы рыночной экономики» / А. Б. Жантемирова // Педагогическая наука и практика. – 2015. – № 4. – С. 108 – 110.

5. Лаврик, Е. В. Дополнительное образование в школе. «Аукцион»: экономическая игра / Е. В. Лаврик // Внешкольник. – 1999. – № 12. – С. 16 – 19.

6. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации : материалы междунар. науч. конф. – Т. I. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140 – 146.

### **2.3. Технология критического мышления**

**Цель работы:** формирование умения применять технологию критического мышления в образовательном процессе.

#### **Общие сведения**

Суть **технологии критического мышления** заключается в обучении по модели «вызов – осмысление (реализация) – размышление (рефлексия)».

#### **Стадия вызова**

Эффективная стратегия вызова должна возбудить у учащихся интерес к активному изучению материала. На этой стадии ученики пытаются самостоятельно, но, конечно же, при участии и под контролем учителя сформулировать цели и задачи обучения, настроиться на тему урока. Преподавателю требуется вызвать их любопытство к теме занятия. Он должен предложить вспомнить все, что детям было известно ранее, помочь им точно и грамотно «проложить курс», по которому предстоит следовать на этом занятии.

Приемы, рекомендуемые к использованию на стадии вызова, способствуют активизации полученных ранее знаний, пробуждению

личностного любопытства и определению целей изучения нового материала. Возможно сочетание различных приемов на стадии вызова, но комбинация не должна быть сложной и громоздкой, так как это может отнять слишком много времени, недостаток которого отразится на качестве проведения стадий осмысления и рефлексии. Кроме того, переусердствовав, преподаватель может запутать учеников. У них сложится превратное представление о новой методике, они могут не понять, чего, собственно, учитель добивается.

### **Стадия осмысления (реализации)**

Когда учащиеся вспомнили все, что они знали, когда они прикинули, в чем вполне уверены, а в чем – не до конца, когда сформулировали конкретные вопросы по теме занятия и поставили цели – тогда и следует приступать к следующей стадии: преподаватель делает сообщение или ученики самостоятельно знакомятся с текстом. Главное значение на данном этапе приобретают подача нового материала и способы обучения учащихся активному и творческому осмыслению полученной информации. Стадия осмысления может длиться один урок, планироваться на несколько занятий или быть задумана как самостоятельная работа учащихся во внеурочное время. В последнем случае учитель должен не просто предоставить ученикам текстовый документ для прочтения и осмысления, а подготовить качественное пособие для самостоятельной работы, четко разъясняющее суть домашнего задания и содержащее ценные методические рекомендации по его выполнению.

### **Стадия размышления (рефлексии)**

Многие из тех приемов, что были использованы на стадиях вызова и осмысления, логически переходят в следующую стадию – размышление, достигая там своей кульминации. На этой стадии в группе проходит вдумчивая дискуссия или же учащиеся выполняют письменную работу. Это тот этап обучения, во время которого ученики должны извлечь пользу из того, чему их учили. Им предстоит обдумать смысл пройденного материала, рассмотреть его в свете собственного жизненного опыта, определить свое отношение к поднятым на занятии проблемам. В изучении предметов, предполагающих хорошее владение логическими операциями (математика, экономика и др.), после того как учащиеся овладели первичными навыками, жела-

тельно проведение практических занятий под руководством учителя в качестве замены рефлексии или дополнения к ней. Такие занятия помогут закрепить усвоенный теоретический материал, приобрести навык решения задач. Таким образом, стадию рефлексии необходимо понимать широко: это не только «размышление», но и «применение».

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте технологию критического мышления по изучаемому предмету.
2. Внедрите данные разработки в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое критическое мышление?
2. Какие этапы урока можно выделить при использовании данной образовательной технологии?
3. Что включает в себя диапазон мыслительного процесса?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. – М. : Академия, 2019. – 317 с. – ISBN 978-5-4468-7522-1.
2. Ксензова, Г. Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников / Г. Ю. Ксензова. – М. : Педагогическое общество России, 2008. – 128 с. – ISBN 978-5-93134-381-5.
3. Лебедев, О. Е. Формирование потребности в знаниях у учащихся / О. Е. Лебедев. – М. : Знание, 1973. – 32 с.
4. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб. пособие / Н. В. Матяш. – М. : Академия, 2016. – 214 с. – ISBN 978-5-4468-0645-4.
5. Халлерн, Д. Психология критического мышления / Д. Халлерн. – СПб. : Питер, 2018. – 512 с. – ISBN 5-314-00122-5.

## **2.4. Технология мозгового штурма**

**Цель работы:** формирование умения применять технологию мозгового штурма в образовательном процессе.

### **Общие сведения**

**Технология мозгового штурма** заключается в следующем: учитель выбирает неоднозначную проблему, а учащиеся за определенное время предлагают как можно больше вариантов ее решения, в том числе самых фантастических, после чего все участники мозгового штурма коллективно обсуждают предложенные идеи и выбирают из них наиболее эффективные в условиях поставленной задачи.

Учителю необходимо создать и поддерживать комфортную доброжелательную атмосферу, исключать любые проявления критики и оценки на этапе генерирования идей.

Таким образом, каждый участник мозгового штурма должен предложить свои варианты решения поставленной проблемы. Ответы учащихся могут быть самыми фантастическими, ведь когда закончатся банальные идеи, необходимо будет положиться на свою фантазию, применить творческий подход, придумать то, что еще никто не предложил, что-то новое, пусть даже это может показаться невозможным. Именно так и рождаются гениальные идеи, ведь некоторых изобретателей не воспринимали всерьез лишь потому, что их открытие казалось странным окружающим людям. Спустя время это изобретение могло повернуть ход истории, повлиять на прогресс и облегчить жизнь всем людям – и только тогда получить признание и позитивную оценку.

Фантастические идеи не всегда бесполезны, ведь если их правильно применить, это может оказаться наилучшим решением проблемы. Именно поэтому технология мозгового штурма направлена на развитие творческих способностей учащихся в процессе поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач.

### **Порядок выполнения работы**

1. Определите неоднозначную проблему и спрогнозируйте возможные варианты ее решения в рамках учебного предмета (прил. 4).

2. Проведите мозговой штурм по определенному вопросу.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое мозговой штурм?
2. Какие виды мозгового штурма вы знаете?
3. Какие задачи позволяет решить использование метода мозгового штурма в учебном процессе?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. – М. : Академия, 2019. – 317 с. – ISBN 978-5-4468-7522-1.
2. Ксензова, Г. Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников / Г. Ю. Ксензова. – М. : Педагогическое общество России, 2008. – 128 с. – ISBN 978-5-93134-381-5.
3. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб. пособие / Н. В. Матяш. – М. : Академия, 2016. – 214 с. – ISBN 978-5-4468-0645-4.
4. Панфилова, А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений : учеб. пособие / А. П. Панфилова. – М. : Флинта, 2018. – 316 с. – ISBN 978-5-9765-0174-4.
5. Рязанцева, Ю. А. Применение метода «мозговой штурм» в образовании / Ю. А. Рязанцева // Теория и практика образования в современном мире : материалы VI Междунар. науч. конф. – СПб. : Заневская площадь, 2014. – С. 13 – 15.

### **2.5. Дискуссионные технологии**

**Цель работы:** формирование умения применять в образовательном процессе такие дискуссионные технологии, как дискуссия, дебаты, модерация.

### **Общие сведения**

Смысл слова **дискуссия** («исследование, разбор») заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или в сопоставлении информации, идей, мнений, предположений.

Организация учебного процесса на основе дискуссии ориентирована на воплощение активного обучения, нацеленного на формирование рефлексивного мышления, актуализацию и организацию опыта слушателей, как отправного момента для активной коммуникативно-диалоговой деятельности, направленной на совместную разработку проблемы.

**Дебаты** – это интеллектуальная игра, представляющая собой особую форму дискуссии, которая ведется по определенным правилам. Суть дебатов заключается в том, что две команды выдвигают свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса, чтобы убедить члена жюри (судью) в своей правоте и опыте риторики.

Основные этапы организации учебного процесса на основе использования методики дебатов:

- 1) ориентация;
- 2) подготовка к проведению;
- 3) проведение дебатов;
- 4) обсуждение.

Их соотношение и значение неодинаковы. Они определяются задачами занятия и оптимальной организацией учебного процесса, уровнем модели исследовательского обучения и другими факторами.

Под **модерацией** понимают направляемый интерактивный процесс взаимодействия участников группы в целях самостоятельной выработки и принятия группового решения. Роль модератора заключается в стимулировании активности группы и обеспечении равноправия всех ее членов. Модератор – профессионал в организации процесса дискуссии, но он может не разбираться в содержании обсуждаемой проблемы. Поэтому человеку, решившему реализовать модерацию, необходимо отказаться от всех методов и принципов, которыми он привык руководствоваться в формировании позиции учащихся, и научиться правильно организовывать мыслительную деятельность.

Этапы процесса модерации:

*1-й этап* – знакомство с целью установления свободной и доверительной атмосферы;

*2-й этап* – определение и формулирование проблемы или темы обсуждения;

*3-й этап* – обсуждение темы в малых группах и общая презентация результатов;

*4-й этап* – обобщение и конкретизация результатов работы;

*5-й этап* – подведение итогов работы и обмен впечатлениями.



Подводя итоги проведенной дискуссионной технологии, преподаватель оценивает форму взаимодействия в группе, оригинальность, нестандартность, краткость, емкость, глубину, культуру речи, умение правильно и тактично отстаивать свои мысли.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте поэтапный план реализации дискуссионной технологии.
2. Внедрите дискуссионную технологию в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Какие дискуссионные формы обучения существуют?
2. Чем отличается технология модерации от технологии дебатов?
3. Какими качествами должен обладать модератор?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. – М. : Академия, 2019. – 317 с. – ISBN 978-5-4468-7522-1.
2. Зайцев, В. С. Современные педагогические технологии [Электронный ресурс] : учеб. пособие. В 2 кн. Кн. 1. / В. С. Зайцев. – Челябинск : ЧГПУ, 2012. – 411 с. – URL: <https://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/226/> (дата обращения: 18.06.2023).
3. Нежурина, Н. Ю. Дебаты как технология формирования коммуникативно-речевой компетенции учащихся в ходе обучения в школе / Н. Ю. Нежурина // Вестник Воронежского государственного технического университета. – 2014. – Т. 10. – № 5 – 2. – С. 137 – 141.
4. Обвинцев, Г. Е. Дебаты как средство развития коммуникативной компетенции у школьников / Г. Е. Обвинцев // Теория и практика образования в современном мире : материалы V Междунар. науч. конф. – СПб. : СатисЪ, 2014. – С. 170 – 172.
5. Петров, А. В. Дискуссия и принятие решений в группе: технология модерации / А. В. Петров. – СПб. : Речь, 2005. – 80 с. – ISBN 5-9268-0329-2.

## 2.6. Кейс-технология

**Цель работы:** формирование умения применять кейс-технологию в образовательном процессе.

### Общие сведения

Под **кейсами** мы понимаем технологию проблемно-ситуационного типа, предполагающую использование в учебном процессе реальных (или близких к реальным) ситуаций экономического, управленческого или производственного характера с последующим их анализом, оценкой, принятием обоснованных решений. В зависимости от объема материала кейсы могут быть структурированными, набросками или неструктурированными. В зависимости от типа деятельности учащихся – практическими, обучающими или исследовательскими.

При решении задач в виде кейс-ситуаций учащиеся сталкиваются с целым рядом новых для себя видов учебно-познавательной деятельности, среди которых:

- умение выявить проблему (проблемный анализ);
- анализ связи ситуации с внешней и внутренней средой (системный анализ);
- умение видеть причинно-следственные связи, т. е. законы, которые привели к рассматриваемой ситуации;
- обсуждение проблемы с другими учениками и умение аргументированно вести полемику;
- прогностический анализ (если сделать это, то ситуация изменится следующим образом...);
- программно-целевой анализ (выработка программы или стратегии);
- самооценка и выводы.

Таким образом, кейс-технология формирует осознание важности принятия решений и посредством этого развивает коммуникативные, творческие, организаторские и интеллектуальные способности учащихся.

Отличительные признаки метода конкретных ситуаций (кейсов), которые позволяют выделить их из перечня стандартных ученических проблемных ситуаций:

- 1) наличие некой модели ситуации в конкретный период времени;
- 2) связь с реальной жизнью;
- 3) самостоятельный поиск проблемы и постановка учебной задачи учащимися на основании имеющихся у них данных;
- 4) коллегиальное принятие решения учащимися;
- 5) существование нескольких альтернативных решений;
- 6) наличие «управляемого эмоционального напряжения».

Особенное место в кейсах занимают **мозговые атаки**. Они представляют собой достаточно динамичный метод группового обсуждения ситуации, когда в максимально сжатые сроки следует выдать как можно больше различных вариантов решения предлагаемых проблем. Допускаются (а в иных ситуациях и поощряются) самые неординарные, а иногда и необычные творческие решения.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте кейс-ситуации по выбранной теме изучаемого предмета (прил. 5).
2. Внедрите кейс-технологию в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое кейс-технология?
2. Какие виды кейсов существуют?
3. Каковы отличительные признаки метода конкретных ситуаций?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Громова, А. П. Современные образовательные технологии. Кейс-метод / А. П. Громова // Наука и образование в XXI веке : сб. науч. тр. по материалам междунар. науч.-практ. конф. В 34 ч. Ч. 13. – 2014. – С. 51 – 53.
2. Дударева, Н. В. Методические аспекты использования метода «Case study» при обучении учащихся математике / Н. В. Дударева, Т. А. Унегова // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 8. – С. 242 – 246.

3. Егейнисова, А. К. Использование кейс-метода в образовании / А. К. Егейнисова, А. Дуйсенбаева // Международный журнал экспериментального образования. – 2013. – № 7. – С. 129 – 132.

4. Еникеев, Ш. И. Макроэкономика: сборник кейсов : учеб.-метод. пособие для самостоят. работы студентов / Ш. И. Еникеев, Д. А. Сергеев. – Казань : Познание, 2013. – 44 с.

5. Кутумова, А. А. Кейс-метод в формировании профессиональных компетенций / А. А. Кутумова // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2014. – № 28. – С. 30 – 34.

6. Трапезникова, Т. Н. Новейшие педагогические технологии: кейс-метод (метод ситуационного анализа) / Т. Н. Трапезникова // Территория науки. – 2015. – № 5. – С. 52 – 60.

7. Экономика: сборник кейсов [Электронный ресурс] : учеб. пособие для преподавателей и студентов / О. В. Есина [и др.] ; Южноур. энергет. техникум. – Южноуральск, 2014. – 100 с. – URL: <https://uchitelya.com/obschestvoznanie/138021-sbornik-keysov-po-ekonomike.html> (дата обращения: 23.07.2023).

8. Экономическая теория. Кейсы из российской практики. Бакалавриат : учеб. пособие / под ред. Н. Н. Думной и М. А. Эскиндарова. – М. : КНОРУС, 2016. – 256 с. – ISBN 978-5-406-02839-1.

## 2.7. Проблемное обучение

**Цель работы:** формирование умения применять методы проблемного обучения в образовательном процессе.

### Общие сведения

**Проблемное обучение** в наиболее общем виде представляет собой тип обучения (или систему обучения), при котором в традиционные методики и технологии включаются некие проблемные задачи, подразумевающие определенные противоречия между тем, что учащийся знает, и тем, что ему нужно будет исследовать.

Алгоритм проблемного обучения включает в себя следующие этапы:

- возникновение (постановку) проблемной ситуации;
- формулировку на ее основе познавательной проблемной задачи (гипотезы);

- поиск различных способов и путей решения проблемной задачи (предположения, анализ и сопоставление имеющихся данных и т. д.);

- доказательство гипотезы;

- проверку правильности решения проблемной задачи.

Сущностная характеристика проблемного обучения состоит в постановке различных научных и творческих задач, решать которые учащимся приходится в состоянии неопределенности. Структура проблемного обучения состоит из проблемных ситуаций, которые формируют проблемные задачи, решаемые в процессе применения методов проблемного обучения. Важная роль образовательной технологии, основанной на применении методов проблемного обучения, заключается в том, что она способствует развитию творческих способностей, дивергентного типа мышления, прочному усвоению ЗУН, формированию навыков самоорганизации и самообучения, которые пригодятся учащимся в их будущей профессиональной деятельности.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте проблемные ситуации по выбранной теме изучаемого предмета (прил. б).

2. Внедрите проблемный метод в учебную деятельность.

3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое проблемное обучение?

2. Какова структура проблемного обучения?

3. Назовите этапы проблемного обучения.

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Васильева, Ю. В. Проблемные ситуации как средство формирования компетенций командного профессионально-ориентированного взаимодействия студентов колледжа : учеб.-метод. пособие / Ю. В. Васильева, И. Д. Белоновская. – Оренбург : Оренбург. гос. ун-т, ЭБС АСВ, 2016. – 167 с. – ISBN 978-5-4417-0662-9.

2. Кузьмина, Н. В. Технологии проблемного обучения. 10 – 11 классы / Н. В. Кузьмина. – М. : Учитель, 2015. – 230 с. – ISBN 978-5-7057-3840-3.

3. Макотрова, Г. В. Использование сети Интернет для разработки проблемных модулей / Г. В. Макотрова // Образование и общество. – 2014. – № 6. – С. 53 – 56.

4. Матюшкин, А. М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А. М. Матюшкин. – М. : Директ-Медиа, 2014. – 274 с. – ISBN 978-5-4458-9869-6.

5. Мельникова, С. В. Историческая парадигма в проблемном поле исторических исследований : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.01 / Мельникова Светлана Викторовна. – Хабаровск, 2006. – 162 с.

6. Ситаров, В. А. Проблемное обучение как одно из направлений современных технологий обучения / В. А. Ситаров // Знание. Понимание. Умение. – 2015. – № 1. – С. 148 – 157.

## 2.8. Технология портфолио

**Цель работы:** формирование умения применять технологию портфолио в образовательном процессе.

### Общие сведения

**Технология портфолио** представляет собой не только воплощение идеи активного сбора информации, сведений, но и подробный алгоритм развития исследовательских умений в процессе работы с информацией.

Портфолио может включать в себя набор оценочных листов, листов наблюдений, фрагментов дневников, видеофрагменты, проекты и планы выступлений.

Существуют определенные проблемы внедрения системы портфолио в образовательный процесс:

- *проблема делегирования ответственности.* Некоторые учащиеся не хотят принимать на себя ответственность за выбор. Они видят в этом уловку преподавателя, желающего поймать их на «неправильном» выборе;
- *проблема двойственности позиции ученика.* С одной стороны, ученик является тем, кого учат, а с другой – он сам определяет, что,

как и зачем он будет делать. Эта двойственность – проблема для негибких учащихся, тех, кому сложно взять на себя долю ответственности за собственное образование;

- *проблема «потребителя и продавца»*. Эта проблема – частный случай предыдущей. Если учащиеся и разрабатывают критерии оценивания выполняемой работы, и осуществляют ее самостоятельно, то возникает вопрос об определении эффективности такой деятельности.

### **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте вопросы для портфолио по изучаемому предмету.
2. Внедрите технологию портфолио в учебную деятельность.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое портфолио?
2. Какие виды портфолио вы знаете?
3. Какие педагогические цели позволяет достигнуть технология портфолио?

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Артемьева, Г. Н. Портфолио студента вуза по психолого-педагогическим дисциплинам : учеб.-метод. пособие / Г. Н. Артемьева, Н. А. Зыкова. – Нижневартовск : Изд-во НВГУ, 2016. – 104 с. – ISBN 978-5-00047-330-6.

2. Барышева, Т. Л. Технология «портфолио» как средство анализа и оценки уровня профессионального обучения / Т. Л. Барышева // Новые технологии. – 2011. – № 4. – С. 240 – 243.

3. Бурняшов, Б. А. Учебное веб-портфолио в российской высшей школе [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие для аспирантов всех направлений подготовки кадров высшей квалификации и для преподавателей вузов / Б. А. Бурняшов. – Краснодар ; Саратов : Юж. ин-т менеджмента, 2018. – 80 с. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/78047> (дата обращения: 03.08.2023).

4. Игонина, Е. В. Портфолио в системе средств оценивания учебно-профессиональных достижений студентов профессионально-педагогических специальностей : дис. ... канд. пед. наук / Игонина Екатерина Вячеславовна. – Екатеринбург, 2013. – 173 с.

5. Игонина, Е. В. Портфолио педагога профессиональной школы: зарубежный и отечественный опыт : монография / Е. В. Игонина, Н. Е. Эрганова. – Екатеринбург : Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2015. – 162 с. – ISBN 978-5-8050-0579-5.

6. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение : учеб. пособие для студентов учреждений высш. проф. образования / А. П. Панфилова. – М. : Академия, 2013. – 191 с. – ISBN 978-5-4468-0167-1.

## **2.9. Информационные технологии интерактивного обучения**

**Цель работы:** формирование умения применять информационные технологии интерактивного обучения в образовательном процессе.

### **Общие сведения**

В настоящее время с трудом можно представить учебный процесс в образовательных организациях без компьютера, интернета, проектора и других современных средств обучения, т. е. без цифровых технологий. Одно из таких средств обучения – **электронные образовательные ресурсы (ЭОР)**. Они представляют собой учебные материалы (видео, аудио, текст, изображения и т. д.), которые воспроизводятся с помощью какого-либо электронного устройства. Используя их, учитель может изложить учебный материал более просто, доступно и наглядно, так, чтобы было понятно всем обучающимся, за счет демонстрации на уроке видеотрейлеров и изображений. Также каждый учащийся самостоятельно может найти какое-либо объяснение непонятной ему темы, посмотрев, например, видеолекцию по пройденному материалу.

В современный образовательный процесс внедряют такие ЭОР, как интерактивные панели и доски, электронные учебники, образовательные веб-сайты, технологии дополненной и виртуальной реальности, документ-камеру.

На различных этапах обучения в образовательных учреждениях используют современные информационные и педагогические технологии, компьютерную и телекоммуникационную технику, что позволяет повысить качество и результативность образования.



## **Порядок выполнения работы**

1. Разработайте подробный план-конспект урока по изучаемому предмету с применением информационных технологий интерактивного обучения (прил. 7).
2. Проведите разработанный урок.
3. Проведите групповое обсуждение и анализ реализованной образовательной технологии.

## **Контрольные вопросы**

1. Что такое электронные образовательные ресурсы?
2. Чем отличаются интерактивные панели от интерактивной доски?
3. Каковы преимущества использования технологий виртуальной и дополненной реальности в учебном процессе?

## **Список рекомендуемой литературы**

1. Бронников, С. А. Инновационные технологии освоения передового педагогического опыта : монография / С. А. Бронников, Э. П. Бронникова. – М. : LAP LambertAcademicPublishing, 2013. – 340 с. – ISBN 978-3-6593-5996-5.
2. Ксензова, Г. Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников / Г. Ю. Ксензова. – М. : Педагогическое общество России, 2008. – 128 с. – ISBN 978-5-93134-381-5.
3. Митяева, А. М. Здоровьесберегающие педагогические технологии : монография / А. М. Митяева. – М. : Академия, 2010. – 192 с. – ISBN 978-5-7695-7507-5.
4. Никишина, И. В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе / И. В. Никишина. – М. : Учитель, 2008. – 92 с. – ISBN 978-5-7057-0990-8.
5. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение : учеб. пособие для студентов учреждений высш. проф. образования / А. П. Панфилова. – М. : Академия, 2013. – 191 с. – ISBN 978-5-4468-0167-1.
6. Трайнев, В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации) / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – М. : Дашков и Ко, 2004. – 279 с. – ISBN 5-94798-534-9.

## Раздел 3. САМОКОНТРОЛЬ УСВОЕНИЯ ЗНАНИЙ

### 3.1. ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

1. Понятие инновационной образовательной технологии.
2. Современные тенденции развития образовательной системы.
3. Критерии инновационных процессов в образовании.
4. Принципы разработки инновационных методик организации образовательного процесса.
5. Особенности применения инновационных образовательных технологий в процессе обучения.
6. Современные авторские методики (не менее двух методик).
7. Инновационные приемы в педагогическом процессе.
8. Проблема необходимости и возможности применения инновационных технологий в общеобразовательных учреждениях.
9. Применение игровых технологий в образовании.
10. Технология критического мышления.
11. Кейс-технологии в образовании.
12. Правила и алгоритмы разработки кейсов для обучения.
13. Технология портфолио.
14. Технология модерации.
15. Технология мозгового штурма.
16. Технология дебатов.
17. Технология проблемного обучения.
18. Дискуссионные технологии в обучении.
19. Информационные технологии интерактивного обучения.
20. Проектные технологии в обучении.
21. Особенности применения технологии критического мышления.
22. Особенности применения кейс-технологий в обучении.
23. Особенности применения технологии портфолио в обучении.
24. Особенности применения технологии модерации в обучении.
25. Особенности применения технологии мозгового штурма.
26. Особенности применения технологии дебатов в обучении.
27. Особенности применения технологии проблемного обучения.
28. Особенности применения дискуссионных технологий в обучении.
29. Особенности применения информационных технологий интерактивного обучения.
30. Особенности применения проектных технологий в обучении.

## 3.2. ТЕСТЫ

### Тест 1

#### **1. Какой первый этап работы над проектом?**

- а) аналитический;
- б) поисковый;
- в) практический;
- г) презентационный;
- д) контрольный.

#### **2. Что в переводе с английского означает слово «кейс»?**

- а) обучающий случай;
- б) обучающая игра;
- в) обучающая программа;
- г) обучающий язык.

#### **3. Какова роль судей в методе дебатов?**

- а) решают, какая команда была более сильной;
- б) решают, какая команда была более слабой;
- в) решают, какая команда была более убедительной;
- г) решают, какие тренеры были лучшими;
- д) решают, какая команда победила.

#### **4. В чью задачу в методе дебатов входит: ответить на вопросы, не вступая в дискуссию и не переходя на личность?**

- а) педагога;
- б) судьи;
- в) спикера;
- г) тренера;
- д) обучающегося.

#### **5. Что такое активные методы обучения?**

а) методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом;

б) организованные педагогом способы активного взаимодействия субъекта с проблемно представленным содержанием обучения, в ходе которых он приобщается к объективным противоречиям научного знания и способам их решения;

в) методы, в которых учащегося ставят в ситуацию, когда он сам овладевает понятиями и подходом к решению проблем в процессе познания.

**6. Заполните пропуск в предложении.**

Образовательные проекты, рассчитанные на совместную учебную деятельность обучающихся (в том числе с особыми образовательными потребностями), должны включать уровневые или, иными словами, \_\_\_\_\_ задания.

**7. Заполните пропуск в предложении.**

Образовательные проекты, рассчитанные на совместную учебную деятельность обучающихся (в том числе с особыми образовательными потребностями) и направленные на преобразование окружающей среды, позитивные изменения в обществе, эффективную коммуникацию, – это \_\_\_\_\_ проекты.

**8. Расположите этапы реализации технологии проектной деятельности в верной последовательности:**

- а) выбор темы и участников проекта;
- б) самостоятельная работа участников проекта;
- в) распределение задач, обсуждение методов работы;
- г) презентация результатов проекта.

**9. Заполните пропуск в предложении.**

Методы обучения, при которых деятельность обучающегося носит продуктивный, творческий, поисковый характер, называются \_\_\_\_\_ .

**10. Заполните пропуск в предложении.**

Технология «Критическое мышление» представляет собой \_\_\_\_\_ систему, формирующую навыки работы с информацией в процессе чтения и письма. Она направлена на освоение базовых навыков открытого информационного пространства, развитие основных качеств гражданина открытого общества, включенного в межкультурное взаимодействие.

## Тест 2

**1. Какой метод обучения наиболее эффективен для развития мышления?**

- а) дискуссия;
- б) рассказ;
- в) показ;
- г) игра.

**2. Что является результатом осуществления проектной деятельности?**

- а) формирование специфических умений и навыков проектирования;
- б) личностное развитие обучающихся (проектантов);
- в) подготовленный продукт работы над проектом;
- г) все вышеназванные варианты.

**3. Как называется деятельность по изменению образовательной практики за счет создания, распространения и освоения новых образовательных систем или их компонентов?**

- а) педагогическая деятельность;
- б) инновационная деятельность;
- в) проектно-исследовательская деятельность;
- г) экспертно-аналитическая деятельность.

**4. Что относят к технологиям диалогового взаимодействия?**

- а) дебаты;
- б) дискуссию;
- в) диспуты;
- г) портфолио;
- д) видеокейсы.

**5. Какое из приведенных определений проекта верно?**

а) проект – уникальная деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение определенного результата, создание уникального продукта (услуги) при заданных ограничениях по ресурсам и срокам;

б) проект – совокупность заранее запланированных действий для достижения какой-либо цели;

в) проект – процесс создания реально возможных объектов или продуктов будущего;

г) проект – совокупность взаимосвязанных мероприятий или задач, направленных на создание определенного продукта (услуги) для потребителей.

**6. Заполните пропуск в предложении.**

Педагогическая технология, предполагающая включение обучающихся в осмысление, критический анализ и решение конкретных жизненных или учебных ситуаций, называется \_\_\_\_\_.

**7. Заполните пропуск в предложении.**

Педагогическая технология, представляющая собой развитие идей проблемного обучения, когда оно основывается на разработке и создании обучающимися под контролем учителя новых продуктов, обладающих субъективной или объективной новизной и имеющих практическую значимость для обучающихся, называется \_\_\_\_\_.

**8. Соотнесите определения и типы проектов.**

<p>А. Совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы ее осуществления, направленная на достижение общего результата по решению какой-либо проблемы, значимой для участников проекта</p>	<p>1. Социальный проект</p>
<p>Б. Совместная учебно-познавательная творческая или игровая деятельность учащихся, организованная на основе ресурсов информационно-коммуникационных технологий (например, интернета), имеющая общую цель, согласованные методы и способы деятельности и направленная на достижение общего результата по решению какой-либо проблемы, значимой для участников проекта</p>	<p>2. Учебный проект</p>
<p>В. Самостоятельная деятельность обучающихся, направленная на практическое решение общественно значимой проблемы, способствующая взаимодействию школьного сообщества с властными структурами и общественностью</p>	<p>3. Телекоммуникационный проект</p>

**9. Заполните пропуск в предложении.**

Слово «проект» в буквальном переводе означает \_\_\_\_\_.

### **10. Заполните пропуск в предложении.**

Мозговой штурм – это методика \_\_\_\_\_ поиска решений. Суть в том, что сотрудники компании собираются и вслух думают над конкретной задачей. Каждый высказывает свою идею, в результате чего и рождается наилучший вариант.

### **Тест 3**

#### **1. Кто изобрел метод мозгового штурма?**

- а) Александр Флеминг;
- б) Генри Дейл;
- в) Андрей Петров;
- г) Алекс Осборн;
- д) Сергей Попов.

#### **2. Какие роли получают участники мозгового штурма по методу Диснея?**

- а) Критик;
- б) Реалист;
- в) Учитель;
- г) Мечтатель;
- д) Наблюдатель.

#### **3. Как называют портфолио учителя, в котором наибольший акцент сделан на документы, подтверждающие успехи его профессиональной деятельности?**

- а) портфолио достижений;
- б) портфолио презентационное;
- в) портфолио учителя;
- г) портфолио тематическое;
- д) портфолио комплексное.

#### **4. Что означает слово «портфолио» в переводе с итальянского языка?**

- а) папка с документами;
- б) дневник;
- в) эссе;
- г) рефлексия;
- д) достижения.

**5. С чего нужно начать составление портфолио?**

- а) с определения структуры портфолио;
- б) сбора материалов;
- в) построения схемы;
- г) определения цели;
- г) оформления портфолио.

**6. Заполните пропуск в предложении.**

Сбор информации о каком-либо объекте или явлении, анализ, обобщение информации включает в себя \_\_\_\_\_ проект.

**7. К какой педагогической технологии относятся три фазы: вызов, осмысление, размышление?**

**8. Заполните пропуск в предложении.**

Модерация – это способ проведения \_\_\_\_\_ занятий, который быстрее приводит к результатам и дает возможность всем участникам принять общие решения как свои собственные.

**9. Заполните пропуск в предложении.**

Непосредственное решение реальной прикладной задачи и получение социально значимого результата – это особенности \_\_\_\_\_ проекта.

**10. Заполните пропуск в предложении.**

Коллективная целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш – это \_\_\_\_\_ .



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ инновационного подхода в образовательном процессе позволяет сформулировать ряд обобщающих положений.

1. Инновационные технологии обучения в большинстве случаев представляют собой средство моделирования профессиональной деятельности современного специалиста.

2. Чем больше инновационных технологий внедрять в учебный процесс, тем полнее и качественнее можно моделировать профессиональную деятельность будущих специалистов.

3. Инновационный подход в построении процесса обучения позволяет с наибольшей эффективностью решать сложнейшие учебно-воспитательные задачи и говорить о том, что конкретное учебное заведение находится в режиме постоянного развития.

Инновационные образовательные технологии следует рассматривать как средство, с помощью которого направления модернизации образования могут быть претворены в жизнь. Наибольшее развитие сейчас получают технологии обучения, основанные на личностном и деятельностном подходах.

Овладевая умениями вносить инновационные изменения в свою педагогическую деятельность, осознавая наиболее уязвимые ее стороны и обладая знаниями о наиболее целесообразных методах работы, преподаватель все более совершенствуется в профессиональном плане, улучшает качество взаимодействия с учащимися в собственно образовательных и межличностных отношениях. А это, в свою очередь, обеспечивает инновационное развитие образовательного учреждения в целом, способствует повышению качества подготовки специалистов.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барышева, Т. Л. Технология «портфолио» как средство анализа и оценки уровня профессионального обучения / Т. Л. Барышева // Новые технологии. – 2011. – № 4. – С. 240 – 243.

2. Бронников, С. А. Инновационные технологии освоения передового педагогического опыта : монография / С. А. Бронников, Э. П. Бронникова. – М. : LAP LambertAcademicPublishing, 2013. – 340 с. – ISBN 978-3-6593-5996-5.

3. Будикин, И. Е. Проект внеурочной деятельности «Юниор консультант – школьная информационно-правовая служба» [Электронный ресурс] / И. Е. Будикин // Открытый урок: обучение, воспитание, развитие, социализация : всерос. интернет-портал. – URL: <https://open-lesson.net/2934/> (дата обращения: 21.06.2023).

4. Викентьев, И. Л. Современные методики творчества/креатива (обзор) / И. Л. Викентьев // Вопросы психологии. – 2015. – № 4. – С. 56 – 61.

5. Вишневский, В. А. Здоровьесбережение в школе (Педагогические стратегии и технологии) / В. А. Вишневский. – М. : Теория и практика физической культуры, 2002. – 270 с. – ISBN 5-93512-001-1.

6. Воровщиков, С. Г. Школа должна учить мыслить, проектировать, исследовать / С. Г. Воровщиков, М. М. Новожилова. – М. : Аспект, 2008. – 352 с. – ISBN 5-98923-064-8.

7. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Альманах института коррекционной педагогики. – 2017. – № 28. – С. 1 – 33.

8. Галямова, Э. М. Интегративный подход при подготовке будущих учителей начальных классов к творческой педагогической деятельности в предметной области «Технология» / Э. М. Галямова. – М. : Прометей, 2016. – 133 с.

9. Гараева, Е. А. Здоровьесберегающие технологии в профессионально-педагогическом образовании / Е. А. Гараева. – М. : Бибком, 2013. – 175 с.

10. Гарифуллина, А. А. Эвристические методы в экономике / А. А. Гарифуллина // Актуальные вопросы экономических наук : материалы III Междунар. науч. конф. – Уфа : Лето, 2014. – С. 98 – 100. – ISBN 978-5-87308-134-3.

11. Громова, А. П. Современные образовательные технологии. Кейс-метод / А. П. Громова // Наука и образование в XXI веке : сб.

науч. тр. по материалам междунар. науч.-практ. конф. В 34 ч. Ч. 13. – 2014. – С. 51 – 53.

12. Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. – М. : Академия, 2019. – 317 с. – ISBN 978-5-4468-7522-1.

13. Дорошенко, Ю. И. О применении метода проектов в технологическом обучении [Электронный ресурс] / Ю. И. Дорошенко. – URL: <http://www.emissia.org/offline/2013/2007.htm> (дата обращения: 03.07.2023).

14. Дударева, Н. В. Методические аспекты использования метода «Case study» при обучении учащихся математике / Н. В. Дударева, Т. А. Унегова // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 8. – С. 242 – 246.

15. Евплова, Е. В. Применение блиц-игр в процессе экономического образования / Е. В. Евплова // Вестник ВГУ. Сер.: Проблемы высшего образования. – 2013. – № 2. – С. 84 – 86.

16. Егейнисова, А. К. Использование кейс-метода в образовании / А. К. Егейнисова, А. Дуйсенбаева // Международный журнал экспериментального образования. – 2013. – № 7. – С. 129 – 132.

17. Жантемирова, А. Б. Использование деловых игр при изучении курса «Основы рыночной экономики» / А. Б. Жантемирова // Педагогическая наука и практика. – 2015. – № 4. – С. 108 – 110.

18. Зайцев, В. С. Современные педагогические технологии [Электронный ресурс] : учеб. пособие. В 2 кн. Кн. 1 / В. С. Зайцев. – Челябинск : ЧГПУ, 2012. – 411 с. – URL: <https://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/226/> (дата обращения: 18.06.2023).

19. Замесова, Л. Н. Описание инновационного опыта по воспитанию и социализации учащихся. Формирование финансовой грамотности учащихся как один из эффективных способов социализации младших школьников [Электронный ресурс] / Л. Н. Замесова // Инфоурок : образоват. портал. – URL: <https://infourok.ru/opisanie-innovacionnogo-opitaformirovanie-finansovoy-gramotnosti-uchaschihsya-kak-odin-iz-ffektivnih-sposobov-socializacii-mlad-2955984.html> (дата обращения: 24.06.2023).

20. Игонина, Е. В. Портфолио в системе средств оценивания учебно-профессиональных достижений студентов профессионально-педагогических специальностей : дис. ... канд. пед. наук / Игонина Екатерина Вячеславовна. – Екатеринбург, 2013. – 173 с.

21. Игонина, Е. В. Портфолио педагога профессиональной школы: зарубежный и отечественный опыт : монография / Е. В. Игонина,

Н. Е. Эрганова. – Екатеринбург : Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2015. – 162 с. – ISBN 978-5-8050-0579-5.

22. Игра-тренинг «Эффективность производства» // Учитель. – 2002. – № 3. – С. 13 – 17.

23. Кочюнас, Р. Психотерапевтические группы : теория и практика [Электронный ресурс] / Р. Кочюнас. – URL: <https://ipipp.ru/wpcontent/uploads/2023/01/kochyunasr.psihoterapevticheskie-gruppy.teoriya-i-praktika.pdf> (дата обращения: 15.06.2023).

24. Ксензова, Г. Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников / Г. Ю. Ксензова. – М. : Педагогическое общество России, 2008. – 128 с. – ISBN 978-5-93134-381-5.

25. Кутумова, А. А. Кейс-метод в формировании профессиональных компетенций / А. А. Кутумова // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2014. – № 28. – С. 30 – 34.

26. Лаврик, Е. В. Дополнительное образование в школе. «Аукцион»: экономическая игра / Е. В. Лаврик // Внешкольник. – 1999. – № 12. – С. 16 – 19.

27. Лебедев, О. Е. Формирование потребности в знаниях у учащихся / О. Е. Лебедев. – М. : Знание, 1973. – 32 с.

28. Макотрова, Г. В. Использование сети Интернет для разработки проблемных модулей / Г. В. Макотрова // Образование и общество. – 2014. – № 6. – С. 53 – 56.

29. Матюшкин, А. М. Проблемные ситуации в мышлении и обучении / А. М. Матюшкин. – М. : Директ-Медиа, 2014. – 274 с. – ISBN 978-5-4458-9869-6.

30. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии. Проектное обучение : учеб. пособие / Н. В. Матяш. – М. : Академия, 2016. – 214 с. – ISBN 978-5-4468-0645-4.

31. Матяш, Н. В. Методы активного социально-психологического обучения / Н. В. Матяш, Т. А. Павлова. – М. : Академия, 2010. – 96 с. – ISBN 978-5-7695-7079-7.

32. Махотин, Д. А. Метод анализа конкретных ситуаций (кейсов) как педагогическая технология / Д. А. Махотин // Вестник РМАТ. – 2014. – № 1 (10). – С. 94 – 98.

33. Мельникова, С. В. Историческая парадигма в проблемном поле исторических исследований : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.01 / Мельникова Светлана Викторовна. – Хабаровск, 2006. – 162 с.

34. Мерлушкина, Н. Н. Система методов проблемного обучения // Методическая разработка. 2014 [Электронный ресурс] / Н. Н. Мер-

лушкина. – URL: [http://www.metodkopilka.ru/metodicheskaya\\_razrabotka\\_seminara\\_sistema\\_metodov\\_problemnogo\\_obucheniya-10862.htm](http://www.metodkopilka.ru/metodicheskaya_razrabotka_seminara_sistema_metodov_problemnogo_obucheniya-10862.htm) (дата обращения: 24.06.2023).

35. Митяева, А. М. Здоровьесберегающие педагогические технологии : монография / А. М. Митяева. – М. : Академия, 2018. – 208 с. – ISBN 978-5-7695-7507-5.

36. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации : материалы междунар. науч. конф. – Т. I. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140 – 146.

37. Нежурина, Н. Ю. Дебаты как технология формирования коммуникативно-речевой компетенции учащихся в ходе обучения в школе / Н. Ю. Нежурина // Вестник Воронежского государственного технического университета. – 2014. – Т. 10. – № 5 – 2. – С. 137 – 141.

38. Никишина, И. В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе / И. В. Никишина. – М. : Учитель, 2018. – 873 с.

39. Новикова, Т. Проектные технологии на уроках и во внеурочной деятельности / Т. Новикова // Народное образование. – 2000. – № 7. – С. 151 – 157.

40. Осипова, А. А. Введение в практическую психокоррекцию: групповые методы работы / А. А. Осипова. – Воронеж : МОДЭК, 2000. – 232 с. – ISBN 5-89502-106-9.

41. Павлова, М. Б. Метод проектов в технологическом образовании школьников : пособие для учителя / М. Б. Павлова, М. И. Гуревич, И. А. Сасова. – М. : Вентана-Граф, 2003. – 294 с. – ISBN 978-5-360-02024-0.

42. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение : учеб. пособие для студентов учреждений высш. проф. образования / А. П. Панфилова. – М. : Академия, 2013. – 191 с. – ISBN 978-5-4468-0167-1.

43. Петров, Г. А. Инновационные энергосберегающие технологии переработки радиоактивных отходов / Г. А. Петров. – М. : Книжный мир, 2012. – 304 с. – ISBN 978-5-8041-0578-6.

44. Проснякова, Т. Н. Творческая мастерская : учеб. для 4-го кл. / Т. Н. Проснякова. – М. : Просвещение, 2004. – 176 с. – ISBN 5-9507-0013-9.

45. Рязанцева, Ю. А. Применение метода «мозговой штурм» в образовании / Ю. А. Рязанцева // Теория и практика образования в со-

временном мире : материалы VI Междунар. науч. конф. – СПб. : За-невская площадь, 2014. С. 13 – 15.

46. Ситаров, В. А. Проблемное обучение как одно из направлений современных технологий обучения / В. А. Ситаров // Знание. Понимание. Умение. – 2015. – № 1. – С. 148 – 157.

47. Современные образовательные технологии : учеб. пособие / Н. В. Бордовская [и др.] ; под ред. Н. В. Бордовской. – М. : КНОРУС, 2010. – 432 с. – ISBN 978-5-406-00126-4.

48. Современные технологии обучения в профессиональном образовании. – М. : Професионал-Ф, 2005. – 40 с. – ISBN 5-901765-08-7.

49. Трапезникова, Т. Н. Новейшие педагогические технологии: кейс-метод (метод ситуационного анализа) / Т. Н. Трапезникова // Территория науки. – 2015. – № 5. – С. 52 – 60.

50. Фастова, Е. И. Инновационные педагогические технологии. Кейс успешного педагога. ФГОС : монография / Е. И. Фастова. – М. : Учитель, 2016. – 305 с. – ISBN 978-5-7057-4203-5.

51. Фастова, Е. И. Инновационные педагогические технологии / Е. И. Фастова, О. Л. Иванова. – М. : Учитель, 2019. – 79 с. – ISBN 978-5-7057-4203-5.

52. Федорова, Л. И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л. И. Федорова. – М. : Форум, 2009. – 173 с. – ISBN 978-5-91134-333-0.

53. Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения / К. Фопель. – М. : Генезис, 2006. – 542 с. – ISBN 5-98563-075-7.

54. Шликене, Т. Н. Метод проектов как одно из условий повышения мотивации обучения учащихся / Т. Н. Шликене // Начальная школа. – 2008. – № 9. – С. 34 – 38.

55. Экономика: сборник кейсов [Электронный ресурс] : учеб. пособие для преподавателей и студентов / О. В. Есина [и др.] ; Южноур. энергет. техникум. – Южноуральск, 2014. – 100 с. – URL: <https://uchitelya.com/obschestvoznanie/138021-sbornik-keysov-po-ekonomike.html> (дата обращения: 23.07.2023).

56. Экономическая теория. Кейсы из российской практики. Бакалавриат : учеб. пособие / под ред. Н. Н. Думной и М. А. Эскиндарова. – М. : КНОРУС, 2016. – 256 с. – ISBN 978-5-406-02839-1.

### *Интернет-ресурсы*

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/) (дата обращения: 21.07.2023).

2. Электронные материалы Координационного совета Всероссийского совещания по вопросам организации введения федеральных государственных образовательных стандартов общего образования (19 – 21 апреля 2011 года) [Электронный ресурс]. – URL: <https://minobraz.egov66.ru/site/section?id=1031> (дата обращения: 24.07.2023).

### **РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**

1. Артемьева, Г. Н. Портфолио студента вуза по психолого-педагогическим дисциплинам : учеб.-метод. пособие / Г. Н. Артемьева, Н. А. Зыкова. – Нижневартовск : Изд-во НВГУ, 2016. – 104 с. – ISBN 978-5-00047-330-6.

2. Бурняшов, Б. А. Учебное веб-портфолио в российской высшей школе [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие для аспирантов всех направлений подготовки кадров высш. квалификации и для преподавателей вузов / Б. А. Бурняшов. – Краснодар ; Саратов : Юж. ин-т менеджмента, 2018. – 80 с. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/78047> (дата обращения: 03.08.2023).

3. Васильева, Ю. В. Проблемные ситуации как средство формирования компетенций командного профессионально-ориентированного взаимодействия студентов колледжа : учеб.-метод. пособие / Ю. В. Васильева, И. Д. Белоновская. – Оренбург : Оренбург. гос. ун-т, ЭБС АСВ, 2017. – 167 с. – ISBN 978-5-4417-0662-9.

4. Горелова, И. Н. Деловые игры в экономике и управлении : учеб. текстовое электрон. издание локал. распространения / И. Н. Горелова. – Омск : ОмГТУ, 2014. – 114 с. – ISBN 978-5-8149-1837-6.

5. Еникеев, Ш. И. Макроэкономика: сборник кейсов : учеб.-метод. пособие для самостоят. работы студентов / Ш. И. Еникеев, Д. А. Сергеев. – Казань : Познание, 2013. – 44 с.

6. Кузьмина, Н. В. Технологии проблемного обучения. 10 – 11 классы / Н. В. Кузьмина. – М. : Учитель, 2015. – 230 с. – ISBN 978-5-7057-3840-3.

7. Обвинцев, Г. Е. Дебаты как средство развития коммуникативной компетенции у школьников / Г. Е. Обвинцев // Теория и практика образования в современном мире : материалы V Междунар. науч. конф. – СПб. : СатисЪ, 2014. – С. 170 – 172.

8. Панфилова, А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений : учеб. пособие / А. П. Панфилова. – М. : Флинта, 2018. – 316 с. – ISBN 978-5-9765-0174-4.

9. Петров, А. В. Дискуссия и принятие решений в группе: технология модерации / А. В. Петров. – СПб. : Речь, 2005. – 80 с. – ISBN 5-9268-0329-2.

10. Сергеев, И. С. Как организовать проектную деятельность учащихся : практ. пособие для работников общеобразоват. учреждений / И. С. Сергеев. – 2-е изд., испр. и доп.. – М. : Аркти, 2005. – 76 с. – ISBN 5-89415-400-6.

11. Трайнев, В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации) / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – М. : Дашков и Ко, 2004. – 279 с. – ISBN 5-94798-534-9.

12. Халлерн, Д. Психология критического мышления / Д. Халлерн. – СПб. : Питер, 2018. – 512 с. – ISBN 5-314-00122-5.

13. Щербакова, С. Г. Организация проектной деятельности в образовательном учреждении / С. Г. Щербакова. – Волгоград : Корифей, 2007. – 95 с. – ISBN 978-5-93312-563-1.



## ПРИЛОЖЕНИЯ

### *Приложение 1*

#### **Система уроков по технологии по разделу «Творческие проекты» (8-й класс)**

##### **Урок 1**

**Тема урока: «Проектирование как сфера профессиональной деятельности»**

##### *Цели урока*

**Образовательная:** сформировать знания о проектировании как сфере профессиональной деятельности; актуализировать знания о творческом проекте; вспомнить этапы выполнения творческого проекта; научить выбирать конкурентоспособное, отвечающее потребностям человека изделие исходя из своих способностей и возможностей; уметь обосновать свой выбор.

**Развивающая:** развивать логическое мышление, сообразительность, творческие способности, умение работать в коллективе.

**Воспитательная:** воспитывать уверенность в себе, уважение к себе и товарищам, культуру речи, эстетический вкус.

Подробный план-конспект занятия представлен в прил. 2.

##### *Ход урока*

В начале урока учитель проводит с учащимися игру на повторение материала по теме творческого проекта и его этапов. По завершении игры учащиеся изучают новый материал по теме: «Проектирование как сфера профессиональной деятельности». Далее учитель предлагает учащимся посмотреть список примерных тем творческого проекта, выбрать объект труда и написать обоснование к теме.

В качестве домашней работы учащиеся получают задание подобрать литературу (книги, журналы, статьи, материалы из сети Интернет и др.) по выбранной теме.

##### **Урок 2**

**Тема урока: «Исследование проекта»**

##### *Цели урока*

**Образовательная:** научить находить и выбирать из большого количества информации нужную; совершенствовать умения искать аль-

тернативные пути решения поставленной задачи; актуализировать знания по выбору оборудования, материалов и способов технологической обработки материалов.

**Развивающая:** развивать логическое мышление, сообразительность, творческие способности, умение работать в коллективе.

**Воспитательная:** воспитывать уверенность в себе, уважение к себе и товарищам, культуру речи, эстетический вкус.

#### *Ход урока*

В начале урока учитель должен проверить готовность учащихся к уроку, а именно наличие подборки литературы по выбранным темам.

Для примера учитель дает историческую справку об одном из видов ремесел, рукоделия (к примеру, «История валяния из шерсти»). После этого учащиеся изучают литературу по теме проекта и также составляют историческую справку.

Далее учитель предлагает учащимся разработать не менее трех вариантов (дизайнов) своего творческого объекта. И, проанализировав каждый эскиз, выбрать тот, который будет ими исполнен.

После того как учащиеся определятся с вариантом изделия, им необходимо выбрать технику выполнения, а также инструменты и материалы, которые пригодятся для выполнения проекта.

В завершение урока учащиеся демонстрируют свои эскизы, рассказывают, какой из них выбрали для творческого проекта.

В качестве домашней работы учащиеся получают задание подобрать и принести необходимые материалы и инструменты, которые пригодятся им для выполнения творческого проекта.

### **Урок 3**

#### **Тема урока: «Технологический этап выполнения проекта»**

##### *Цели урока*

**Образовательная:** научить составлять технологическую карту; совершенствовать трудовые навыки учащихся.

**Развивающая:** развивать логическое мышление, сообразительность, творческие способности, умение работать в коллективе.

**Воспитательная:** воспитывать уверенность в себе, уважение к себе и товарищам, эстетический вкус, аккуратность, опрятность, интерес к труду.

### *Ход урока*

Проверка домашней работы.

В начале урока, перед тем как учащиеся приступят к изготовлению изделия, они должны составить технологическую карту. Поэтому сначала учитель должен объяснить, каким требованиям должна отвечать технологическая карта.

После составления технологической карты учитель актуализирует знания о технике безопасности при выполнении ручных работ и учащиеся приступают к созданию своих творческих объектов.

В процессе изготовления изделий учитель следит за технологией выполнения, техникой безопасности и, если у учащихся возникают вопросы, отвечает на них.

В конце урока учитель проверяет качество творческого объекта, фиксирует степень выполненной работы. В качестве домашней работы учащиеся получают задание доделать изделие, составить его рекламу, оформить отчет по проекту в электронном виде, а также создать презентацию для защиты проекта.

## **Урок 4**

### **Тема урока: «Защита проекта»**

#### *Цели урока*

Образовательная: совершенствовать навыки по защите проекта.

Развивающая: развивать логическое мышление, сообразительность, творческие способности, умение работать в коллективе; осуществлять оценку качества готового изделия.

Воспитательная: воспитывать уверенность в себе, уважение к себе и товарищам, эстетический вкус, аккуратность, опрятность, интерес к труду.

#### *Ход урока*

В начале урока учитель произносит вступительное слово. Раздает оценочные листы, объясняет критерии оценки.

В течение урока одни учащиеся защищают проект, другие выступают в роле судей и выставляют оценки выступающим на оценочных листах. По итогам урока учитель выставляет оценки за творческие проекты и защиту, учитывая оценочные листы учащихся.

**План-конспект занятия с использованием проектной технологии  
(8-й класс)**

Раздел: «Творческий проект»

**Тема урока: «Проектирование как сфера профессиональной деятельности»**

*Цели урока*

**Образовательная:** сформировать знания о проектировании как сфере профессиональной деятельности, актуализировать знания о творческом проекте; вспомнить этапы выполнения творческого проекта; научить выбирать конкурентоспособное, отвечающее потребностям человека изделие исходя из своих способностей и возможностей; уметь обосновать свой выбор.

**Развивающая:** развивать логическое мышление, сообразительность, творческие способности, умение работать в коллективе.

**Воспитательная:** воспитывать уверенность в себе, уважение к себе и товарищам, культуру речи, эстетический вкус.

*Тип урока* – комбинированный.

**Методы обучения:** рассказ, беседа, демонстрация, практическая работа.

**Материально-техническое оснащение:** компьютер, проектор, презентация на тему: «Проектирование как сфера профессиональной деятельности. Творческий проект и его этапы», доска, мел, список тем, рабочая тетрадь, ручка.

*Новые понятия:* проектирование, творческий проект.

*Структура урока:*

1) организация начала урока (5 мин);

2) теоретическая часть:

- мотивация учебной деятельности учащихся (5 мин);
- актуализация знаний (15 мин);
- изучение нового материала (10 мин);

3) Практическая работа (35 мин):

- вводный инструктаж;
- самостоятельная работа. Текущий инструктаж;
- заключительный инструктаж;

4) рефлексия. Подведение итогов (10 мин).



Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>3. Изучение нового материала «Проектирование как сфера профессиональной деятельности»</p>	<p><i>Проектирование как процесс создания проекта – это поиск аргументированных решений, необходимых для достижения выбранной цели, с учетом заданных условий.</i></p> <p><i>Проектирование – неотъемлемая часть любой профессиональной деятельности. Проекты могут быть техническими, социальными, экономическими, военными, педагогическими, художественными и др.</i></p> <p><i>Проектирование включает в себя следующие этапы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>разбивку каждого вопроса на части для облегчения его решения;</i></li> <li>• <i>поиск закономерности;</i></li> <li>• <i>исключение метода проб и ошибок как нерационального;</i></li> <li>• <i>построение мысленных макетов, моделей, образов, схем будущего объекта проектирования;</i></li> <li>• <i>максимальное использование своих знаний и воображения;</i></li> <li>• <i>изучение литературы и других источников по теме проектирования;</i></li> <li>• <i>разносторонний и системный подход к вопросу;</i></li> <li>• <i>выбор наилучшего решения из всех предлагаемых.</i></li> </ul> <p><i>Проект должен быть убедительным, т. е. аргументы должны быть научно обоснованными</i></p>	<p>Записывают в тетрадь</p>

Окончание

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
III. Практическая часть	Задаёт вопросы: <i>1) перечислите составляющие проектирования;</i> <i>2) дайте определение понятию «проектирование»;</i> <i>3) какие творческие проекты вам приходилось выполнять в школе и дома?</i>	Отвечают на вопросы
IV. Рефлексия. Подведение итогов	Объясняет ход практической работы. <i>Мы с вами изучили материал на тему проектирования. Сейчас, основываясь на ваших знаниях, мы начнем выполнение творческого проекта. Вам необходимо проанализировать темы и выбрать одну из них. Исходя из темы, выбрать объект труда и написать обоснование к теме</i>	Выполняют практическую работу, выбирают тему и обосновывают ее

**Проектирование игр и игровых ситуаций по разделу  
«Кулинария»  
(6-й класс)**

**Урок 1 (2 ч)**

**Тема урока: «Физиология питания: минеральные вещества»**

*Цели урока*

**Образовательная:** сформировать знания о микроэлементах, макроэлементах, ультрамикроэлементах; обобщить и систематизировать знания о физиологии питания и правилах техники безопасности при кулинарных работах.

**Развивающая:** развивать внимание, память, логическое мышление и речь; познавательный интерес к технологии; коммуникативные способности, навыки самоорганизации и самоконтроля.

**Воспитательная:** воспитывать художественно-эстетический вкус, трудолюбие, активную жизненную позицию, дисциплинированность и аккуратность в работе.

*Тип урока* – изучение нового материала.

*Методы обучения:* объяснение, рассказ, презентация, фронтальная беседа, дидактическая игра КВН.

*Материально-техническое оснащение:* компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, электронная презентация «Физиология питания: минеральные вещества», рабочая тетрадь, учебник «Технология 6», дидактические карточки «Минеральные вещества», листы А4, дипломы победителям.

*Структура урока:*

- 1) организационный момент (3 мин);
- 2) теоретическая часть (20 мин):
  - подготовка к активной учебно-познавательной деятельности (5 мин);
  - изучение нового материала (15 мин);
- 3) первичное закрепление новых знаний (45 мин);
- 4) подведение итогов урока (10 мин);
- 5) домашнее задание (2 мин).



### *Ход урока*

*Этап урока* – первичное закрепление новых знаний.

*Учитель.* Девочки, вам было дано задание подготовиться к игре «КВН»: написать доклады «Минеральные вещества для красоты и здоровья», «Содержание макро- и микроэлементов в пищевых продуктах. Сбалансированное питание» по теме «Физиология питания. Минеральные вещества»; разбиться на две команды, придумать их названия, слоганы и эмблемы и выбрать капитанов; подготовить пантомимы: «Нехватка цинка в организме», «Переизбыток йода в организме».

Условия игры КВН: выполнение конкурсных заданий каждой командой за определенный промежуток времени на оценку. Жюри (учитель) контролирует и оценивает конкурсные задания согласно определенным критериям.

Задание 1. «Приветствие».

Командам необходимо представить свое название, продемонстрировать эмблему и озвучить слоган.

Критерии оценки: соответствие названия и эмблемы теме урока, оригинальность, эстетика визуальной подачи материала, соответствие регламенту (не более 1 мин); максимальное количество баллов – 5.

Учитель подводит итог выполненному заданию.

Задание 2. «Разминка».

Участникам команд предстоит самостоятельно составить кроссворд по теме «Физиология питания: минеральные вещества» и творчески оформить его на листах формата А4. Кроссворд должен содержать 5 вопросов. Выполненную работу сдать жюри.

Критерии оценки: соответствие вопросов теме урока, правильность ответов в кроссворде, оригинальность художественного оформления, соответствие регламенту (не более 7 мин). Максимальное количество баллов – 5.

Жюри организует проверку и оценку выполненного задания по обозначенным критериям.

Задание 3. «Крокодил».

Командам нужно показать пантомимы: «Нехватка цинка в организме», «Переизбыток йода в организме». Команде-оппоненту необходимо отгадать, что зашифровано в пантомиме.

Критерии оценки: соответствие понятий данной теме, креативность, артистизм; соответствие регламенту (не более 5 мин); максимальное количество баллов – 5.

Учитель подводит итоги выполненному заданию.

Задание 4. «Домашнее задание».

Один участник из каждой команды должен выступить с докладом по теме («Минеральные вещества для красоты и здоровья», «Содержание макро- и микроэлементов в пищевых продуктах. Сбалансированное питание»).

Команда-оппонент подготавливает два вопроса.

Критерии оценки: соответствие содержания доклада заявленной теме, ораторские качества, полнота ответа на вопросы; соответствие регламенту (не более 5 мин). Максимальное количество баллов – 5.

Жюри подводит итоги игры КВН. Выявляет команду-победитель, награждает участников команд дипломами. Организует обсуждение достоинств и недостатков работы каждой команды. Учащиеся анализируют свое участие в игре КВН.

## **Урок 2 (2 ч)**

### **Тема урока: «Блюда из молока»**

#### *Цели урока*

Образовательная: сформировать знания о видах молока, молочных продуктах и блюдах из них; обеспечить усвоение правил определения качества молока; научить приготовлению рисовой молочной каши; отработать навыки соблюдения правил безопасного труда на кухне.

Развивающая: развивать внимание, память, логическое мышление и речь; познавательный интерес к технологии; коммуникативные способности, навыки самоорганизации и самоконтроля.

Воспитательная: воспитывать художественно-эстетический вкус, трудолюбие, активную жизненную позицию, дисциплинированность и аккуратность в работе.

*Тип урока* – комбинированный.

*Методы обучения*: объяснение, рассказ, беседа, демонстрация, презентация, практическая работа, игровая ситуация «Веселая кулинария».

*Материально-техническое оснащение:* компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, электронная презентация «Блюда из молока», рабочая тетрадь, учебник «Технология 6»; продукты, инвентарь и посуда для приготовления молочной каши; технологическая карта «Приготовление рисовой молочной каши», дидактические карточки «Блюда из молока».

#### *Структура урока*

- 1) организационный момент (3 мин);
- 2) теоретическая часть (20 мин):
  - подготовка к активной учебно-познавательной деятельности (5 мин);
  - изучение нового материала (15 мин);
- 3) практическая часть (40 мин):
  - вводный инструктаж (5 мин);
  - текущий инструктаж (30 мин);
  - заключительный инструктаж (5 мин);
- 4) подведение итогов урока (15 мин);
- 5) домашнее задание (2 мин).

#### *Ход урока*

*Этап урока* – подведение итогов.

*Учитель.* Подведем итоги урока с помощью игровой ситуации «Веселая кулинария».

Условия игровой ситуации: учащиеся делятся на четыре команды по три человека; каждой команде выдают набор дидактических карточек «Блюда из молока» («сметана», «молоко», «сливки», «масло», «творог», «крем», «тесто», «какао», «сыр», «кефир», «сгущенное молоко»).

Задания для команд:

- 1) выбрать ингредиенты для следующих блюд: пицца, блины, пирог, торт, шоколадное мороженое – и расположить их в порядке, соответствующем технологии их приготовления (время выполнения – 30 с; максимальное количество баллов за каждое задание – 3);
- 2) предложить собственный вариант блюда из молока и расположить необходимые для него ингредиенты согласно технологии приготовления (время выполнения – 1 мин; максимальное количество баллов за задание – 5).

Далее учитель организует обсуждение правильности выполнения задания, учащиеся делают выводы о видах молочных продуктов и блюд из них.

Критерий оценки – правильная последовательность ингредиентов.

*Учитель.* Выберите ингредиенты для пиццы и расположите их в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

*Учитель.* Выберите ингредиенты для блинов и расположите их в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

*Учитель.* Выберите ингредиенты для пирога и расположите их в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

*Учитель.* Выберите ингредиенты для торта и расположите их в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

*Учитель.* Выберите ингредиенты для шоколадного мороженого и расположите их в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

*Учитель.* Предложите собственный вариант блюда из молока и расположите необходимые для него ингредиенты в порядке, соответствующем технологии приготовления этого блюда.

### **Урок 3 (2 ч)**

#### **Тема урока: «Рыба. Приготовление блюда из рыбы»**

##### *Цели урока*

**Образовательная:** обобщить и систематизировать знания о видах рыб; обеспечить усвоение учащимися способов размораживания рыбы, первичной и тепловой обработки; научить приготовлению филе рыбы в ленивом кляре; отработать навыки соблюдения правил безопасного труда на кухне.

**Развивающая:** развивать внимание, память, логическое мышление и речь; познавательный интерес к технологии; коммуникативные способности, навыки самоорганизации и самоконтроля.

**Воспитательная:** воспитывать художественно-эстетический вкус, трудолюбие, активную жизненную позицию, дисциплинированность и аккуратность в работе.

*Тип урока* – комбинированный.

*Методы обучения:* рассказ, объяснение, демонстрация, презентация, игровая ситуация «Повара и поварята», практическая работа.

*Материально-техническое оснащение:* компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, электронная презентация «Рыба. Приготовление блюда из рыбы», рабочая тетрадь, учебник «Технология 6»; продукты, инвентарь и посуда для приготовления филе рыбы в ленивом кляре; технологическая карта «Приготовление филе рыбы в ленивом кляре».

*Структура урока:*

- 1) организационный момент (3 мин);
- 2) теоретическая часть (15 мин):
  - подготовка к активной учебно-познавательной деятельности (5 мин);
  - изучение нового материала (10 мин);
- 3) практическая часть (55 мин):
  - вводный инструктаж (20 мин);
  - текущий инструктаж (32 мин);
  - заключительный инструктаж (3 мин);
- 4) подведение итогов урока (5 мин);
- 5) домашнее задание (2 мин).

*Ход урока*

*Этап урока* – практическая работа.

*Вводный инструктаж*

Учитель предлагает учащимся закрепить правила первичной и тепловой обработки рыбы, а также изучить технологию ее приготовления. Для этой цели он организует игровую ситуацию «Повара и поварята».

Условия игровой ситуации: учащиеся делятся на две команды; один из членов команд – повар, а остальные – поварята-подмастерья.

Задание: каждый из поварят одной команды по очереди задает по одному вопросу повару другой команды, связанному с правилами первичной и тепловой обработки рыбы, технологией приготовления рыбы в ленивом кляре и правилами техники безопасности. Если повар затрудняется ответить или дает неправильный ответ, то поварята его команды должны ему помочь. На подготовку вопроса и ответ дается 10 с.

Далее учитель организует обсуждение результатов игровой ситуации, учащиеся делают обобщения по правилам первичной и тепловой обработки рыбы, технологии приготовления рыбы в ленивом кляре и правилам техники безопасности при кулинарных работах.

Критерии оценки:

- 1) соответствие вопросов теме «Рыба. Приготовление блюда из рыбы» (максимально – 5 баллов);
- 2) правильность ответов и их количество (максимально – 5 баллов);
- 3) помощь участников команды (2 балла);
- 4) регламент (2 балла);
- 5) дисциплина (1 балл).

#### **Урок 4 (2 ч)**

##### **Тема урока: «Заготовка продуктов»**

###### *Цели урока*

**Образовательная:** обобщить и систематизировать знания о физиологии питания, правилах сервировки стола и этикете, технологии приготовления молочных и кисломолочных продуктов, блюд из круп, первичной и тепловой обработке рыбы, особенностях приготовления обеда в походных условиях; обеспечить усвоение особенностей приготовления квашеной капусты, засолки, консервирования и маринования овощей; условий, сроков хранения, средств борьбы с плесенью рассола; научить засолке огурцов; отработать навыки соблюдения правил безопасного труда на кухне.

**Развивающая:** развивать внимание, память, логическое мышление и речь; познавательный интерес к технологии; коммуникативные способности, навыки самоорганизации и самоконтроля.

**Воспитательная:** воспитывать художественно-эстетический вкус, трудолюбие, активную жизненную позицию, дисциплинированность и аккуратность в работе.

*Тип урока* – комбинированный.

*Методы обучения:* дидактическая игра «Кулинарный поединок», рассказ, объяснение, демонстрация, презентация, практическая работа.

*Материально-техническое оснащение:* компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, электронная презентация «Заготовка продуктов», рабочая тетрадь, учебник «Технология 6»; продукты, инвентарь и посуда для засолки огурцов; технологическая карта «Технология засолки огурцов».

*Структура урока:*

- 1) организационный момент (3 мин);
- 2) теоретическая часть (36 мин):
  - актуализация опорных знаний (26 мин);
  - изучение нового материала (10 мин);
- 3) практическая часть (34 мин):
  - вводный инструктаж (3 мин)
  - текущий инструктаж (28 мин);
  - заключительный инструктаж (3 мин);
- 4) подведение итогов урока (5 мин);
- 5) домашнее задание (2 мин).

*Ход урока*

*Этап урока* – теоретическая часть: актуализация опорных знаний.

*Учитель.* Девочки, вам было дано задание подготовиться к игре «Кулинарный поединок»: повторить темы («Физиология питания: минеральные вещества», «Блюда из молока», «Блюда из кисломолочных продуктов», «Блюда из круп, бобовых и макаронных изделий», «Рыба. Приготовление блюда из рыбы», «Сервировка стола. Этикет», «Приготовление обеда в походных условиях»), составить тестовые задания по каждой теме; разбиться на две команды, придумать их названия, слоганы и эмблемы.

Условия игры «Кулинарный поединок»: команды выполняют конкурсные задания. Учитель контролирует и оценивает конкурсные задания согласно определенным критериям.

Задание 1. «Приветствие».

Командам необходимо представить свои названия, эмблемы и слоганы.

Критерии оценки: соответствие названия и эмблемы темам («Физиология питания: минеральные вещества», «Блюда из молока», «Блюда из кисломолочных продуктов», «Блюда из круп, бобовых и макаронных изделий», «Рыба. Приготовление блюда из рыбы», «Сервировка стола. Этикет», «Приготовление обеда в походных условиях»), оригинальность, эстетика визуальной подачи материала; соответствие регламенту (не более 1 мин). Максимальное количество баллов – 5.

Учитель подводит итог выполненному заданию.

Задание 2. «Гонка за лидером».

Учащимся предлагают семь категорий вопросов из раздела «Кулинария», в каждой по два вопроса. Первой вопрос выбирает та команда, которая выиграла в конкурсе «Приветствие». Далее команды выбирают вопросы по очереди.

Критерии оценки: правильность ответов, соответствие регламенту (не более 3 с). Максимальное количество баллов – 7.

Учитель подводит итог выполненному заданию.

Задание 3. «Заморочки из бочки».

Учащимся предлагают мешочек, в котором находятся четыре листа бумаги с «заморочками» – по две для каждой команды. Участники игры вытаскивают наугад «заморочки» и выполняют задания. Задания для «заморочек» носят практический характер: «Из представленной посуды выберите ту, которая лучше подойдет для приготовления каши»; «Из предложенных образцов муки выберите тот, который можно использовать при приготовлении рыбы в кляре»; «Покажите правильную последовательность первичной обработки крупы на примере перловки»; «Из предложенных картинок выберите те, на которых изображена некачественная рыба».

Критерии оценки: правильность выполнения заданий, соответствие регламенту (не более 2 мин). Максимальное количество баллов – 10.

Учитель подводит итог выполненному заданию.

Задание 4. «Ты – мне, я – тебе».

Команды обмениваются тестовыми заданиями и решают их.

Критерии: грамотность составления; соответствие содержания тестов заявленным темам; правильность ответов и их количество; соответствие регламенту (не более 4 мин). Максимальное количество баллов – 14.

Учитель проверяет выполненное задание и дает ему оценку по обозначенным критериям. Далее он организует подсчет баллов по всем заданиям и выявляет команду-победителя. Учащиеся делают обобщения по физиологии питания, правилам сервировки стола и этикета, технологии приготовления молочных и кисломолочных продуктов, блюд из круп, первичной и тепловой обработке рыбы, особенностям приготовления обеда в походных условиях.



**План-конспект урока технологии с использованием  
технологии мозгового штурма  
(8-й класс)**

Раздел: технология обработки пищевых продуктов

**Тема урока: «Блюда национальной кухни»**

*Цели урока*

**Образовательные:** изучить влияние исторических предусловий (доступные продукты питания, способы приготовления и подачи пищи) на особенности национальной кухни как элемента культуры народа; освоить технологию приготовления одного из национальных блюд в домашних условиях и презентовать его на уроке с последующей дегустацией; научиться различать блюда национальной кухни и ориентироваться в их названиях и вкусовой специфике.

**Развивающие:** развивать интерес к рецептурному экспериментированию и кулинарному творчеству.

**Воспитательные:** воспитывать культуру поведения за столом, аккуратность, эстетический вкус.

*Тип урока:* комбинированный.

*Методы обучения:* беседа, рассказ, объяснение, средства наглядности, метод проблемного обучения, практическая работа, самостоятельная работа, мозговой штурм.

*Форма организации познавательной деятельности учащихся:* индивидуальная, групповая.

*Новые понятия:* национальная кухня, народ, культура, факторы формирования национальной кухни (религия, обычаи и географическое положение).

*Материально-техническое оснащение:* тетрадь, посуда, приборы, блюда национальной кухни, компьютер, проектор, мультимедийный экран, мультимедийная презентация.

*Структура урока:*

1) организация начала урока (10 мин):

- проверка домашнего задания;
- подготовка к активизации учебно-познавательной деятельности (УПД) на основном этапе урока;

2) изучение нового материала (20 мин):

- первичное усвоение нового материала;
- первичное закрепление нового материала;

3) практическая и самостоятельная работа (40 мин):

- вводный инструктаж;
- текущий инструктаж;
- заключительный инструктаж;

4) подведение итогов урока (10 мин):

- рефлексия;
- выставление оценок;
- информация о домашнем задании. Инструктаж по его выполнению;
- уборка рабочих мест.



Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>3. Подготовка к активной УПД на основном этапе урока</p>	<p>Включает мультимедийную презентацию. Сопровождает свой рассказ данной презентацией.</p> <p>На слайде презентации показаны картинки с изображением вкусной и аппетитной еды.</p> <p><i>Какие чувства и мысли бывают у вас, когда перед вами появляется вкусная и аппетитная еда? Хочется ли вам ее попробовать?</i></p> <p><i>А если перед вами незнакомое блюдо, прежде чем его попробовать, какую информацию вы хотели бы узнать?</i></p> <p><i>От того, какие продукты, в каком виде, количестве использовали для приготовления того или иного блюда, зависят его вкус, пищевая ценность. Блюда должны быть вкусными, разнообразными, питательными и аппетитными.</i></p> <p><i>Искусство приготовления пищи (кулинария) – одна из самых древних областей человеческой деятельности, ведущая свое происхождение от первобытных людей. Постоянно общаясь с окружающей природой, человек направлял свои первые трудовые усилия на добычу и производство продуктов питания.</i></p> <p><i>Для добычи пищи первобытные люди объединялись в племена, сообща охотились, занимались земледелием. Сходные условия жизни, общение людей между собой привели к созданию сходных форм материальной и духовной культуры.</i></p> <p>На слайде презентации изображены первобытные люди, добывающие пищу</p>	<p>Внимательно слушают учителя, смотрят презентацию.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя.</p> <p>Примерные ответы: мне скорее хочется ее съесть; да, конечно, хочется.</p> <p>Примерные ответы: я бы хотела знать, из чего состоит конкретное блюдо, какие продукты используют для его приготовления. Внимательно слушают учителя, смотрят презентацию.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя. Примерные ответы: нет, еда не одинаковая; в разных странах и даже частях некоторых стран разные особенности приготовления блюд, предпочтения в еде; там могут готовить совершенно разные блюда из одинаковых ингредиентов, поскольку не все продукты есть в каждой стране; это зависит от культуры страны, географического положения, религиозных обычаев, системы культовых запретов, старинных обычаев, регламентировавших образ жизни</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>3. Подготовка к активной УПД на основном этапе урока</p>	<p><i>Девочки, сейчас мы с вами находимся в России, а теперь давайте представим, что мы в Китае, а после перенесемся в Канаду, потом в Таиланд, а затем в Испанию.</i></p> <p><i>Подумайте: жители этих стран употребляют одинаковую пищу? Они готовят блюда из одних и тех же ингредиентов? В чем особенность еды разных стран? Что определяет тот факт, что в России и Китае нам предложат блюда, скорее всего, из разных продуктов питания?</i></p> <p><i>Все верно. Сегодня на уроке нам предстоит окунуться в историю, совершить путешествие! Мы рассмотрим влияние исторических предусловий на особенности национальной кухни как элемента культуры народа, научимся различать блюда национальной кухни и ориентироваться в их названиях и вкусовой специфике, а также проведем презентацию и дегустацию ваших кулинарных шедевров.</i></p> <p><i>Тема нашего урока: «Блюда национальной кухни». Запишите ее себе в тетрадь.</i></p> <p>Использует метод активизации учебно-познавательной деятельности учащихся «Мозговой штурм»</p>	<p>Примерные ответы: географическое положение страны, ее климатические и экономические условия влияют на то, какие продукты являются доступными для их использования в пищу и какие способы их приготовления оказались наиболее предпочтительными.</p> <p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Записывают тему урока.</p> <p>Внимательно слушают учителя</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>3. Подготовка к активной УПД на основном этапе урока</p>	<p><i>Вы заранее разделились на команды (2 – 3 человека), выбрали страну, чью национальную кухню будете презентовать, а сейчас мы с вами проведем мозговой штурм. Каждой группе будет выдана карточка с вопросами. Вам необходимо хорошо подумать и записать все приходящие в голову варианты ответов на данный вопрос, пусть даже они будут самыми безумными и фантастическими. Каждый участник группы должен внести свой вклад, предложив свои идеи. На данном этапе нельзя критиковать идеи членов вашей команды. Далее, когда участники огласят все свои идеи, вы выберете самые успешные, достойные, по вашему мнению, варианты развития событий. Необходимо соблюдать следующие правила:</i></p> <p><i>1) максимальное количество идей, без любых ограничений; 2) принимаются даже фантастические, абсурдные и нестандартные идеи; 3) идеи можно и нужно комбинировать и улучшать; 4) не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей. У вас есть 7 минут на выполнение данного задания.</i></p> <p><i>После того как все участники справятся с заданием, мы приступим к теоретической части нашего урока, узнаем очень много интересной информации, а перед презентацией своего блюда каждая команда выступит с ответами на вопросы, над которыми вы сейчас будете работать. Я и жюри (учащиеся из остальных команд) выберем самый успешный вариант из предложенных вами ответов на вопрос</i></p>	<p>Получают карточки с заданием, задают интересующие вопросы, приступают к выполнению задания.</p> <p>Выполняют задание, задают учителю вопросы, возникшие в ходе выполнения задания</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
3. Подготовка к активной УПД на основном этапе урока	<p>На карточках с заданием следующий текст: «Объясните, чем выбранная вашей командой национальная кухня конкретной страны интересна. Расскажите об особенностях выбранной вами национальной кухни. Каким образом вы заинтересуете туристов выбранной вами национальной кухней?»</p> <p><i>Если у вас нет вопросов, можете приступить к заданию.</i></p> <p>Контролирует выполнение задания учащимися. Отвечает на вопросы, если они возникают. Следит за временем, отведенным на выполнение задания.</p> <p><i>Время закончилось. Все команды справились с заданием? Отлично, тогда приступим к следующей части нашего занятия, а уже после вернемся к вашим ответам на вопрос</i></p>	<p>Отвечают на вопрос учителя: да, все справились с заданием</p>
<p>II. Изучение нового материала.</p> <p>1. Первичное усвоение нового материала</p>	<p><i>Гастрономические привычки и пристрастия каждого народа складывались на протяжении многих веков. Постепенно создавались национальные кухни, являющиеся неотъемлемой частью всякой национальной культуры. Сегодня у каждого народа есть своя национальная кулинария, для которой характерны свои, отличные от других, национальные блюда.</i></p> <p><i>В основе каждой национальной кулинарии лежат два главных фактора, тесно связанных между собой: набор исходных продуктов и способ их обработки</i></p>	<p>Внимательно слушают учителя. Смотрят на экран с презентацией. Делают записи в тетради</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>1. Первичное усвоение нового материала</p>	<p>На слайде изображена схема с двумя главными факторами национальной кухни (географическое положение государства, его культура и обычаи народа).  <i>Запишите, пожалуйста, эту схему к себе в тетрадь.</i>  <i>Набор исходных продуктов целиком определяется тем, что дают природа и материальное производство – земледелие, животноводство, разнообразные промыслы. Какой вывод можно из этого сделать применительно к национальным кухням?</i>  <i>Давайте обратим свое внимание на слайд.</i>  На слайде изображена карта мира.  <i>В национальных кухнях стран, граничащих с океанами и морями, преобладают блюда из рыбы и других морепродуктов.</i>  Показывает на слайде страны, граничащие с океанами и морями.  <i>Какие страны я сейчас показываю?</i>  <i>Кто-то из вас был в этих странах? Может, вы хотите поделиться своими впечатлениями?</i>  <i>Народы, населяющие южные страны, для приготовления национальных блюд используют больше овощей и фруктов.</i>  <i>Давайте снова обратимся к карте мира. Приведите пример таких стран.</i>  <i>Географическое и климатическое положение отдельных стран обусловило также различное использование в пище вкусовых веществ. Например, народы южных стран используют для приготовления блюд больше специй, приправ, острых соусов. Народы северных стран предпочитают менее острую пищу</i></p>	<p>Смотрят мультимедийную презентацию.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя. Примерные ответы: это означает, что на специфические особенности национальных кухонь оказывают влияние географическое положение страны, ее климатические и экономические условия.</p> <p>Рассматривают карту мира на слайде. Внимательно смотрят презентацию.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя.  Примерные ответы: Китай, Япония, Южная Корея, Вьетнам, Таиланд, Мьянма и т. д.  Примерные ответы: да, мы с родителями отдыхали в Таиланде эти летом; там прекрасно, очень интересная культура, обилие блюд из морепродуктов, такого нет в нашей стране.  Примерные ответы: Греция, Кипр, Испания, Италия, Мальта, Черногория и т. д.</p>



Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Первичное усвоение нового материала	<p>Показывает южные и северные страны на карте мира на слайде. Однако набор исходного сырья еще не определяет характера национальной кухни. Используя один и тот же продукт, разные народы в процессе приготовления блюда придают ему свой неповторимый вкус.</p> <p><i>Приведите пример такого продукта.</i></p> <p>Он служит основой питания многих народов, населяющих южные страны. Но блюда из риса, приготовленные, например, узбеками, казахами или русскими, воспринимаются совершенно по-разному. Это объясняется тем, что люди разных национальностей, используя одно и то же сырье, применяют различные технологию и приемы тепловой обработки, своеобразные, присущие только их кухням, сочетания продуктов.</p> <p><i>Назовите блюда из риса, которые готовят в разных странах.</i></p> <p>Большое значение для развития национальных кухонь имело использование огня. И тут особенности географического и климатического положения отдельных народов обусловили создание в различных климатических зонах разнообразных видов очагов, что в свою очередь повлияло на способы тепловой обработки исходного сырья, виды посуды. Так, суровый климат России привел к появлению русской печи, которая служила одновременно и для обогрева жилья, и для приготовления пищи. Особенности этого очага определили и основные способы тепловой обработки продуктов, свойственные русской кухне: варку, тушение и запекание</p>	<p>Внимательно смотрят презентацию.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя. Примерный ответ: рис.</p> <p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя. Примерные ответы: ризотто (Италия), суши и роллы (Япония), плов (народы Средней Азии).</p> <p>Внимательно слушают учителя</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Первичное усвоение нового материала	<p>На слайде изображены картинки русской печи и приготовленных в ней блюд.</p> <p><i>На особенность национальных кухонь влияли религиозные обычаи, система культовых запретов, старинные обычаи, регламентировавшие образ жизни.</i></p> <p><i>Запишите факторы, о которых будет идти речь, к себе в тетрадь.</i></p> <p><i>Так, большинство мусульман не употребляют свинину (народы Индии, исповедующие индуизм, исключают продукты животного происхождения, китайцы совершенно не употребляют молочных продуктов).</i></p> <p>Показывает на карте мира страны, где живут мусульмане (Египет, Саудовская Аравия, Марокко, Кувейт, Иран, Ирак, Пакистан и т. д.), страны, где живут индуисты (Индия, Непал, Бангладеш, Шри-Ланка, Пакистан, Индонезия, Сингапур и т. д.) и Китай.</p> <p><i>Таким образом, национальная кулинария создается национальной общностью людей, общностью свойственных им особенностей вкусовых восприятий. Кулинария – одна из наименее изолированных частей национальной культуры. Существует взаимопроникновение и взаимовлияние национальных кухонь, которое, впрочем, не исключает их самобытности, так как каждый народ придает любым блюдам, в том числе и созданным представителями другой национальности, свой, особый, вкус. Многие национальные блюда становятся общими для всех народов. Любой стол могут украсить и русские пироги, и украинский борщ, и узбекский плов, и грузинские шашлыки, и армянская долма.</i></p> <p>На слайде изображены аппетитные фото пирогов, борща, плова, шашлыка и т. д.</p>	<p>Смотрят презентацию.</p> <p>Делают записи в тетради.</p> <p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Внимательно смотрят презентацию.</p> <p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Внимательно смотрят презентацию</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
2. Первичное закрепление нового материала	<p><i>Мы прекрасно побеседовали. А сейчас я хочу задать вам несколько вопросов, проверить, как хорошо вы усвоили материал.</i></p> <p><i>1. Каким образом создается национальная кухня?</i></p> <p><i>2. Что влияло на особенность национальных кухонь разных стран?</i></p> <p><i>3. Чем определяется набор исходных продуктов для блюда?</i></p> <p><i>Отлично, вы молодцы. Хорошо запомнили особенности национальных кухонь</i></p>	<p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Примерные ответы:</p> <p>1) национальная кухня создается национальной общностью людей, общностью свойственных им особенностей вкусовых восприятий;</p> <p>2) на особенность национальных кухонь влияли религиозные обычаи, система культовых запретов, старинные обычаи, регламентировавшие образ жизни;</p> <p>3) набор исходных продуктов целиком определяется тем, что дают природа и материальное производство: земледелие, животноводство, разнообразные промыслы</p>



Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
2. Текущий инструктаж	<p>Контролирует ход мероприятия. Перед каждым выступлением показывает предмет, связанный с конкретной страной. Спрашивает учащихся, что это за предмет и какая страна может быть тесно связана с ним. Напоминает, что свое выступление каждая команда должна начать с результатов мозгового штурма, который они выполняли в начале занятия. Сразу после оглашенных идей жюри должно посоветоваться и выбрать лучший вариант из предложенных.</p> <p>Показывает учащимся кулинарную книгу из Америки. На слайде презентации – фотографии Америки.</p> <p><i>Посмотрите, что у меня есть, это кулинарная книга из США. Здесь очень много интересных рецептов, а также красочных картинок. Большинство блюд выглядят так аппетитно, что невозможно удержаться и не приготовить их. Национальная американская кухня сформировалась относительно недавно, и основные ее блюда являются заимствованными. Традиционная кухня США представляет собой своеобразный микс из европейской, индейской, мексиканской и кухонь других народов. К тому же национальные блюда США варьируются от штата к штату. То, что придется по вкусу обитателям Аляски, вызовет недоумение в Калифорнии. Мы подготовили для вас описание некоторых таких блюд США, чтоб вы могли понять, что ожидает вас в меню разных штатов</i></p>	<p>Внимательно слушают учителя.</p> <p>Учащиеся отгадывают, с какой страной связан тот или иной предмет, который показывает учитель</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
2. Текущий инструктаж	<p><i>Я выбрала «Банановый хлебушек», который придумали в Калифорнии. Вы скажете, что он похож на кекс, но в Америке его считают хлебом. Почему он? Потому что все продукты есть дома практически в каждой семье; кроме того, это отличный способ избавиться от переспелых бананов. Посмотрите, какой он аппетитный. Его рецепт таков: 2 яйца, 150 гр сахара, 200 гр муки, 1 ч ложка соды, 1/2 ч ложки соли, 80 мл кефира, 100 мл растит. масла, 2 банана, 1 ч ложка корицы, 50 гр орехов на ваш вкус.</i></p> <p>Рассказывает об особенностях приготовления. Провожу дегустацию своего блюда.</p> <p><i>А теперь, когда все попробовали банановый хлебушек, обратите свой внимание на таблицу: все данные про мое блюдо уже заполнены, далее при заполнении пользуйтесь этим примером.</i></p> <p>Перед выступлением команды Франции показывает духи Chanel, Италии – сапог с высоким голенищем, Японии – мангу (книгу с японскими комиксами), Белоруссии – игрушечный трактор, Англии – ключ с надписью «221 В, BakerStreet» (ключ от дома Шерлока Холмса, литературного персонажа, созданного Артуром Конан Дойлом), Грузии – фотография И. В. Сталина (его родина – Грузия), России – игрушечного медведя (бурого)</p>	<p>Дегустируют американское национальное блюдо.</p> <p>Изучают таблицу, которую в скором времени будут заполнять.</p> <p>После того как учащиеся отгадывают страну, выступает команда национальной кухни данного государства</p>

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
2. Текущий инструктаж	<p>Перед выступлением каждой команды на слайде показывается конкретная страна.</p> <p>Контролирует выступления и заполнение таблицы по их окончании.</p> <p>Задаёт интересующие вопросы</p>	<p>Каждая команда презентует свое блюдо, рассказывает о национальных блюдах конкретной страны (Франции, Италии, Японии, Белоруссии, Англии, Грузии, России).</p> <p>Проводится дегустация.</p> <p>Эксперты (одноклассники) делают записи в своей таблице после каждого выступления, заполняя номер блюда, страну, название национального блюда, ингредиенты, входящие в состав блюда, оценивают оформление (от + до +++), вкус блюда (от + до +++), пишут рекомендации по улучшению блюда (если они имеются)</p>
3. Заключительный инструктаж	<p><i>А теперь пришло время распределить блюда национальной кухни по местам.</i></p> <p>Собирает таблицы у учащихся, подводит итоги в соответствии с заполненными таблицами.</p> <p>Проводит беседу с учащимися по поводу лучшей идеи в рамках мозгового штурма, высказывает свое мнение и выслушивает мнение всех команд.</p> <p><i>Дорогие девочки, благодарю вас всех за участие! Вы большие молодцы! Сумели приготовить и представить такие интересные блюда. Теперь мы не только имеем представление о национальных блюдах конкретных стран, но и даже пробовали их. Есть ли те, кто некоторые блюда пробовал впервые? Как вам?</i></p>	<p>Внимательно слушают учителя. Проставляют рейтинг блюд национальной кухни (по местам).</p> <p>Беседуют с учителем по поводу лучшей идеи в рамках мозгового штурма, высказывают свое мнение.</p> <p>Отвечают на вопросы учителя.</p> <p>Примерные ответы: да, я впервые попробовала это блюдо, мне очень понравилось; нет, ранее я пробовала все блюда, но я узнала много нового об их происхождении</p>





Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p>3. Выставление оценок.</p> <p>4. Информация о домашнем задании. Инструктаж по его выполнению.</p> <p>5. Уборка рабочих мест</p>	<p>Выставляет оценки за работу на уроке в журнал, оглашает их.</p> <p>Запишите домашнее задание: приготовить сообщение <i>о самом необычном, по вашему мнению, блюде национальной кухни, привести интересные факты. Есть ли вопросы?</i></p> <p><i>Наш урок подошел к концу. Можете собирать свои вещи, не забывайте поставить все стулья на место.</i></p> <p><i>Спасибо за урок, за вашу активность. Желаю вам продолжать развивать свои кулинарные способности!</i></p> <p><i>До скорых встреч!</i></p>	<p>Слушают учителя.</p> <p>Записывают домашнее задание.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя: нет, все и так понятно.</p> <p>Слушают учителя, собираются, убирают рабочие места, расставляют мебель по местам</p>

## Система уроков экономики с применением кейс-технологии

### Урок 1

**Тема урока: «Увлекательный мир экономики. Экономика как наука о хозяйствовании в обществе»**

#### *Цели урока*

**Образовательная:** рассказать об экономике, ее целях, задачах, методах; сообщить теоретические сведения, необходимые для проведения игры и работы по методу кейс-стади.

**Развивающая:** развивать память, внимание, логическое мышление, познавательный интерес, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности.

**Воспитательная:** воспитывать ответственное отношение к работе, научить правилам бесконфликтного ведения дискуссий.

*Тип урока:* урок получения новых знаний.

*Формы работы:* фронтальная, групповая и индивидуальная.

*Методы обучения:* беседа, деловая игра, кейс-стади.

#### *Ход урока*

I. Организационный момент (не более 3 мин).

Учитель приветствует учащихся, проверяет присутствующих по журналу.

II. Теоретическая часть (не более 7 мин).

Учитель здоровается с учащимися, сообщает цели и задачи урока, рассказывает об особенностях проведения нескольких ближайших урочных занятий согласно методу кейс-стади, делит учащихся на группы.

III. Практическая часть (20 мин).

*Методы обучения:* деловая игра, кейс-стади.

**Кейс № 1.** Место экономики в нашей жизни.

Учитель: помогает учащимся разделить на группы, дает советы по распределению ролей, мотивирует к работе.

Учащиеся: решают кейс. Первый кейс (пробный) должен быть немного легче последующих. К тому же, поскольку на первом уроке учитель делит учащихся на группы и объясняет правила игры и технологию решения кейсов, времени на решение задачи отведено меньше, чем на остальных уроках.

### *Текст кейса*

Экономика – это наука, изучающая поведение участников процесса хозяйственной деятельности общества. Под субъектами хозяйствования или хозяйствующими субъектами обычно подразумевают: государство (в лице органов, должностных лиц, организаций и т. д.), фирмы, семью и конкретного человека в отдельности.

Едва ли кто-либо из вас сегодня будет утверждать, что экономическая жизнь общества его не касается. Такого человека довольно трудно себе представить. Для этого нужно уехать на необитаемый остров, и даже там вам, так или иначе, надо будет решать вопросы из области ведения хозяйственной деятельности. Вспомните Робинзона Крузо. Ведь ему приходилось сталкиваться с необходимостью не только добывания, но и рационального распределения ресурсов, а ведь именно ресурсы (или блага) – одно из центральных понятий экономики. И уж тем более, будучи частью общества и государства, вы столкнетесь с необходимостью использовать знания, полученные на уроках экономики.

### *Вопросы*

1. Где и когда экономические знания могут коснуться человека на необитаемом острове? (Человека как члена общества и активного участника общественных отношений (на примере вас и ваших семей))?

2. Экономика – социальная наука, но в нее входит большое количество межпредметных знаний из других научных областей. Перечислите, какие именно науки и в каких областях пересекаются с экономикой.

Учащиеся решают кейс, лидер каждой группы выбирает лучшие варианты решения заданий, остальные проверяют их верность с помощью различных источников.

### *IV. Подведение итогов и домашнее задание (10 мин).*

Метод дискуссии: от каждой команды выступает один человек. Участники других команд должны задавать ему вопросы. В конце подводятся итоги. Учитель выставляет оценки в баллах от 1 до 10 командам, а также отличившимся участникам игры по итогам урока.

Задание на дом: повторить пройденный материал, описать принципы ведения семейного бюджета в вашей семье или рассказать, как бы вы вели собственный семейный бюджет (творческое задание на дополнительную оценку).

## Урок 2

**Тема урока: «Ограниченность ресурсов и порождаемые ею проблемы»**

### *Цели урока*

**Образовательная:** сформулировать представления о потребностях человека и человечества, ресурсах и их значении в жизни общества, об ограниченности ресурсов и ее последствиях; продолжать формировать информационную компетентность.

**Развивающая:** развивать память, внимание, логическое мышление, познавательный интерес; интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности.

**Воспитательная:** воспитывать ответственное отношение к работе, научить правилам бесконфликтного ведения дискуссий.

*Тип урока:* урок получения новых знаний.

*Формы работы:* фронтальная, групповая и индивидуальная.

*Методы обучения:* беседа, деловая игра, кейс-стади.

### *Ход урока*

I. Организационная часть (не более 3 мин).

Учитель приветствует учащихся, проверяет присутствующих, настраивает на активную работу.

II. Актуализация знаний (5 мин):

*Учитель*

Что вы запомнили из предыдущего занятия?

Что такое экономика?

Какие вы знаете факторы производства?

Почему информация как фактор производства так важна в XXI веке?

Где и как вы (или ваша семья) сталкиваетесь с необходимостью использования экономических знаний?

III. Практическая часть (20 мин).

*Метод:* кейс-технология (ситуационный анализ).

**Кейс № 2.** Проблема ограниченности ресурсов на примере предприятия «Почта России».

Проблема ограниченности ресурсов в масштабе всей планеты приводит зачастую к весьма печальным последствиям. Многочисленные конфликты на Ближнем Востоке – это конфликты, спровоцированные в основном нехваткой территории или энергоносителей. Избыток

населения в некоторых странах Африки порождает проблему голода из-за недостатка знаний о возможностях контроля рождаемости. Тем не менее существует организация объединенных наций (ООН), которая более или менее успешно борется с перечисленными и многими другими проблемами. Мы же рассмотрим проблему ограниченности ресурсов в национальном масштабе на примере конкретного предприятия – отечественного почтамта ФГУП «Почта России».

«Почта России» – крупнейший поставщик услуг почтовой связи на территории Российской Федерации. Структуру «Почты России» образуют 87 филиалов (УФПС), каждый из которых также включает в себя отделения почтовой связи (7647 ОПС в городах и 34 081 ОПС в сельской местности) и почтамты (763 почтамта), непосредственно оказывающие услуги населению. Считается, что сетевая структура «Почты России» на данный момент самая многочисленная среди прочих предприятий страны.

Важную роль в логистике (иначе – транспортной системе) «Почты России» играют сортировочные центры (51 МСЦ и 3 АСЦ) и цеха обработки корреспонденции и отправок (762). Более 80 % сортировочных узлов даже в настоящее время не оснащены системами автоматизации и используют ручной труд, что значительно сказывается на качестве почтовых услуг и негативно отражается на работе всей системы.

Транспортный парк «Почты России» состоит из 800 ж/д вагонов и более 18 тыс. ед. автотехники, около 3 тыс. ед. из которой подлежат списанию.

Человеческие ресурсы «Почты России» насчитывают более 350 тысяч человек, и само предприятие является вторым по численности среди предприятий Российской Федерации. При этом известно, что уровень текучести кадров очень высок и составляет 30 процентов от всех трудоустроенных.

### *Вопросы*

1. Как решить проблему ограниченности ресурсов в масштабе всей планеты? Предложите альтернативы ограниченным ресурсам, особенно в области энергоносителей.

2. Рассмотрите ситуацию ограниченности ресурсов на предприятии ФГУП «Почта России». Сформулируйте проблему ограниченности ресурсов на предприятии. В чем причина данных проблем, как вы ее видите?

3. Предложите развернутые варианты решения проблемы текущей кадры на ФГУП «Почта России».

IV. Подведение итогов и домашнее задание.

Учащиеся выступают, защищают свои ответы, учитель подводит итоги, выставляет отметки. Рефлексия, самооценка, оценка взаимной работы.

Домашнее задание

1. Повторите пройденное.

2. Объясните конфликты России и Запада с точки зрения понятия ограниченности ресурсов. Найдите в интернете дополнительные данные для решения этой задачи (так называемый метод инцидента).

### **Урок 3**

**Тема урока: «Главные вопросы экономики»**

*Цели урока*

Образовательная: сформировать систему знаний об основных вопросах экономики, о методах их решения, продолжить формировать информационную компетентность.

Развивающая: развивать память, внимание, логическое мышление, познавательный интерес; интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности.

Воспитательная: воспитывать ответственное отношение к работе, научить правилам бесконфликтного ведения дискуссий.

*Тип урока:* урок получения новых знаний.

*Формы работы:* фронтальная, групповая и индивидуальная.

*Методы обучения:* беседа, деловая игра, кейс-стади.

*Ход урока*

I. Организационная часть (не более 3 мин).

Учитель приветствует учащихся, проверяет присутствующих по списку.

II. Актуализация знаний (7 мин). Беседа, дискуссия.

1. Сформулируйте проблему ограниченности ресурсов.

2. Как вы считаете, существует ли данная проблема в масштабе всего общества и почему? Обоснуйте.

3. Как проблема ограниченности ресурсов может коснуться непосредственно вас? Приведите примеры.

### III. Практическая часть.

*Метод:* кейс-технология (метод ситуационного анализа).

**Кейс № 3.** Главные вопросы экономики на примере предприятия «Почта России».

В современном мире в центре экономической науки стоят три вопроса: Что производить? Как производить? Каким образом распределять ресурсы?

Простой пример с приусадебным участком покажет истинный смысл этих вопросов с экономической точки зрения. Так, если вы решили засеять весь участок картошкой, то вы уже не сможете вырастить чеснок, огурцы, помидоры и останетесь на зиму без солений, но зато картошки хватит на всех членов семьи. Если вы решите посадить всего понемногу, то как распределять полученные блага? Придется ли докупать картошку или помидоры для засолки? Или целесообразнее вложиться в мелиорацию и приобретение техники, которая позволит вырастить на участке земли более обильный урожай?

Теперь снова вернемся к ФГУП «Почта России» и попробуем решить главные вопросы экономики на примере конкретного предприятия.

Вашему вниманию предлагаются данные за последний отчетный период по прибыльности тех или иных сфер деятельности предприятия, на основании которых вам предлагается ответить на три основных вопроса экономической науки, если известно, что «Почта России» – крупнейший провайдер почтовых услуг. При этом рынок почтовых услуг переживает кризис из-за высокого развития интернет-технологий. Тем не менее кроме почтовых предприятие оказывает и другие услуги, а также имеет выручку от продажи сопутствующих товаров: конвертов, марок, открыток, канцелярских принадлежностей.

Рост выручки почтового оператора от пересылки писем, бандеролей, посылок и экспресс-отправлений в первом полугодии 2015 года составил 19 %. За этот отчетный период почтовые услуги принесли 24,6 млрд руб. Причем выручка по посылкам выросла в первом полугодии 2011 года на 22 %. Особенно успешно развивается сегмент экспресс-доставки. Доходы от реализации товаров в этом же отчетном периоде увеличились на 7 %. Расходы «Почты России» на оплату труда в I полугодии 2015 года выросли на 14 % – с 34,2 млрд руб. до 39 млрд руб., что явилось следствием увеличения ставки социального

налога и мер по повышению доходов работников предприятия. Производственные расходы увеличились на 17 % (с 10,6 до 12,4 млрд руб.) прежде всего из-за роста тарифов на железнодорожные и авиаперевозки, а также возросшей стоимости топлива для собственного автотранспорта предприятия. Также увеличились затраты на персонал, что связано с повышением заработной платы некоторых категорий сотрудников. Несмотря на то что фактически предприятие считается прибыльным, его рентабельность низкая, а совокупный финансовый долг перед кредитующими организациями остается неизменным в течение длительного периода времени.

#### *Вопросы*

1. Сформулируйте проблему, стоящую перед предприятием на данный момент.

2. Предложите решения трех ключевых экономических вопросов: что производить или какие услуги поставлять? Как (что именно) развивать и модифицировать? Как распределить полученные блага (в какие сферы деятельности следует инвестировать)?

#### IV. Подведение итогов и домашнее задание (10 мин).

Учащиеся выступают, защищают и обосновывают свои точки зрения по вопросам. Оппонируют, задают вопросы друг другу. Учитель оценивает работу команд и отдельных учащихся.

Домашнее задание: повторить материал.

Творческое задание: сформулировать три вопроса экономики относительно вашего семейного бюджета.

## **Урок 4**

### **Тема урока: «Типы экономических систем»**

#### *Цели урока*

Образовательная: сформировать знания о традиционной экономике, командной, рыночной и смешанной экономических системах; сущности их различий; продолжать формировать информационную компетентность.

Развивающая: развивать память, внимание, логическое мышление, познавательный интерес, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности.

Воспитательная: воспитывать ответственное отношение к работе, научить правилам бесконфликтного ведения дискуссий.



*Тип урока:* урок получения новых знаний.

*Формы работы:* фронтальная, групповая и индивидуальная.

*Методы обучения:* беседа, деловая игра, кейс-стади.

*Ход урока*

I. Организационная часть (не более 3 мин).

Учитель приветствует учащихся, мотивирует их к активной работе и проверяет присутствующих по списку.

II. Актуализация знаний.

1. Назовите три вопроса экономики.

2. Приведите пример решения трех вопросов на примере вашего семейного бюджета.

III. Практическая часть (20 – 25 мин).

*Метод:* кейс-технология (метод ситуационного анализа).

**Кейс № 4.** Командная экономика на примере СССР.

В основе командной экономической системы лежат учения К. Маркса и Ф. Энгельса, разработанные еще в первой половине XIX века. Конкретизацией и развитием их теорий, а также адаптацией данных идей для российской действительности начала XX века занимался несостоявшийся «вождь мировой революции» В. И. Ленин. В книге «Развитие капитализма в России» (1899) он стремился доказать, что Россия уже в основном включена в капиталистическую систему хозяйства, что, соответственно, ставило на повестку дня вопрос о подготовке перехода к социализму как более высокоразвитой, по его мнению, общественной системе. В 1917 году В. И. Ленин выпустил труды под названиями «Государство и революция» и «Грозящая катастрофа и как с ней бороться», которые позиционировали необходимость прихода к власти большевиков, мотивируя данное обстоятельство отсталостью России, которая на тот момент представляла собой аграрное государство с очень слабой промышленностью, но большим запасом ресурсов для ее развития. В качестве выхода из такого положения предлагались индустриализация и необходимость введения административно-командной системы.

На практике большевикам так и не удалось воплотить в жизнь идеал социалистического государства. Недостаточное теоретическое обоснование перехода страны к командной системе пытались компенсировать путем реализации «большевистского эксперимента». Важную роль в этом отношении сыграл так называемый военный комму-

низм, который являлся попыткой применения в интересах победившего пролетариата отдельных форм государственно-монополистического регулирования в стране «средне-слабого» капитализма. Основные его принципы:

- замена частной собственности на государственную в принудительном порядке («раскулачивание», уравнительное распределение ресурсов и т. д.);
- введение государственных пятилетних планов (которые, помимо прочего, нужно было не просто выполнить, а перевыполнить);
- милитаризация труда (труд как воинская обязанность, но детский труд не использовался кроме как в годы ВОВ);
- натурализация хозяйства;
- вмешательство государства во все сферы экономической жизни (многочисленная регламентация производства через принятие различных Декретов);
- крайняя негибкость в принятии и исполнении решений;
- государственная монополизация большинства сфер производства;
- отсутствие конкуренции с иностранными товарами и услугами из-за «железного занавеса».

Система СССР особенно отличалась жесткими условиями труда работников. Существовала единая тарифная сетка оплаты труда, в соответствии с которой все трудящиеся были разбиты на 35 разрядов. Недостаточный размер трудового пайка и ненадежность снабжения им способствовали широкому развитию дезертирства. На IX съезде РКП(б) Л. Д. Троцкий отметил, что из 1,15 млн рабочих, занятых в важнейших отраслях промышленности, 300 тыс. дезертировали. Меры борьбы с уклоняющимися от трудовой повинности и дезертирами были достаточно суровы, отражая законы военного времени. Тем не менее процессы эти приостановить не удалось, так как заработная плата, по данным Наркомтруда, обеспечивала лишь 50 % физиологического минимума в Москве и только 23 % – в других городах. Сводить концы с концами рабочим помогал нелегальный рыночный сектор.

### *Вопросы*

1. Исходя из описанного, сформулируйте основные проблемы экономики СССР.

2. Опишите возможные плюсы и минусы командной экономической системы.

**Кейс № 5.** Рыночная и смешанная экономика. Переход отечественной экономики от командной к рыночной.

В настоящее время в России происходит смена общественных и экономических парадигм. Основные принципы модернизации экономики вытекают из двух реформ:

1) приватизации, в результате которой государственная собственность превратилась в частную;

2) реформ 1998 года, убравших механизмы реализации плановой экономики и провозгласивших принципы организации рыночной экономики в стране.

Тем не менее принципы рыночной экономики в России реализованы не полностью. Хотя международное сообщество в лице Европейского союза признало Россию в качестве страны с рыночной экономикой, пережитки плановой экономики и командной системы в современной России все еще существуют. Государственная монополия на некоторые виды товаров и услуг; законодательная неразработанность прав собственности на имущество предприятий между собственниками, работниками и третьими лицами (кредиторами); вмешательство государства в отдельные секторы экономической жизни страны; слабая фактическая защита прав работников предприятий, ведущая к объективно существующему произволу; значительная техническая отсталость на производстве привели к тому, что в данный момент страна находится в ситуации кризиса.

#### *Вопросы*

1. К какой экономической системе вы отнесете Российскую Федерацию? Обоснуйте.

2. Какие факторы следует учитывать при адаптации принципов рыночной экономики применительно к Российской Федерации?

3. Какие отличия имеет российская рыночная экономика от своих развитых аналогов? (пример – Германия) (домашнее задание).

IV. Подведение итогов, рефлексия, домашнее задание (10 мин).

Учащиеся выступают со своими докладами, задают вопросы, оппонируют. Учитель выставляет оценки группе и отдельным отличившимся учащимся.

**План-конспект урока технологии  
с использованием проблемного метода в обучении**

**Тема урока: «Физиология питания. Первичные знания о микроорганизмах»**

*Цели урока*

Образовательная: сформировать первичные представления о физиологии питания, полезных и вредных микроорганизмах, способах попадания микроорганизмов в организм человека, способах предотвращения отравления болезнетворными микроорганизмами.

Развивающая: развивать аккуратность, внимательность в работе, внимание, логическое мышление, память.

Воспитательная: воспитывать ответственное отношение к тому, как человек питается, культуре принятия пищи и основам личной гигиены.

*Тип урока:* комбинированный (80 мин).

*Форма обучения:* фронтальная, групповая, индивидуальная.

*Методы обучения:* традиционные (рассказ, беседа, демонстрация, упражнение); методы индивидуализации (работа в парах сменного состава, проблемный метод, игровые ситуации).

*Материально-техническое оснащение:* кухонное оборудование, посуда по количеству учащихся, компьютер, проектор.

*Межпредметные связи:* химия, биология, ОБЖ.

*Структура урока:*

- 1) организационный этап (2 мин);
- 2) актуализация знаний (6 – 8 мин);
- 3) теоретическая часть (25 мин);
- 4) практическая часть (35 мин);
- 5) подведение итогов (8 мин);
- 6) сообщение домашнего задания (2 мин).

*Ход урока*

1. Организационный этап.

Учитель приветствует учащихся, сообщает тему урока, проверяет присутствующих.

*Метод* – проблемная ситуация.

Микроорганизмы – друзья или враги человека? (вопрос записан на доске). В начале урока учащиеся делают предположения, которые

учитель также фиксирует на доске. Ближе к концу урока они сверяют правильность своих суждений с тем, что узнали на занятии.

## 2. Актуализация знаний.

*Метод* «Ты – мне, я – тебе». Учащиеся делятся на пары по принципу «продвинутый – проблемный». Каждый придумывает вопросы по теме физиологии питания, изученной в прошлом году. Потом учащиеся задают вопросы друг другу и корректируют ответы.

3. Сообщение теоретических сведений. *Метод* – «один – всем». Учитель выбирает одного (или двух) наиболее продвинутого учащегося (иногда просто желающего) в качестве физиолога по питанию и дает ему домашнее задание: найти материал по микроорганизмам. Проводится своеобразный мастер-класс: учащийся делает доклад с демонстрацией рисунков или презентации, остальные задают вопросы. Также по возможности корректируют его деятельность. Такой подход создает ситуацию успеха для каждого учащегося, в том числе и для тех, кто не получил специального домашнего задания и не выступил у доски.

## 4. Практическая работа.

*Метод* – игровая ситуация (на выбор по желанию). Работа в парах или группах сменного состава по 3 – 4 человека. Группы или пары также подбирают по гетерогенному принципу. Варианты деятельности – на выбор учащихся:

- 1) составить кроссворд по теме;
- 2) написать творческое эссе о пользе микроорганизмов;
- 3) разработать памятку для младших школьников о профилактике отравлений.

## 5. Подведение итогов.

*Метод* – сократическая беседа. Учитель задает вопросы рефлексивного характера: Чему вы научились на этом уроке? Какую пользу принесут вам эти знания? Была ли интересна форма организации урока? Какие методы понравились и что было тяжело для понимания?

## 6. Домашнее задание

- 1) для всех: повторить материал урока (см. учебник);
- 2) написать творческую работу на тему: «Культура питания в моей семье» (по желанию).

## План-конспект урока с использованием информационных технологий интерактивного обучения

**Тема урока:** «Игрушка – символ года ручными швами»

*Цели урока*

Образовательная: организовать деятельность учащихся по закреплению умений технологии выполнения ручных швов.

Развивающая: развивать у обучающихся внимание, память, логическое мышление.

Воспитательная: воспитывать у обучающихся аккуратность, бережное отношение к материалам.

*Тип урока:* комбинированный.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Материально-техническое оснащение:* выкройки зайцев; фетр, карандаш, нитки мулине, игла, ножницы, синтепон, декоративные украшения; презентация по теме урока, интерактивная панель, VR-видео, очки виртуальной реальности.

*Основные понятия:* китайский гороскоп, символ года, мягкая игрушка, фетр, шов «вперед иголку», шов «петельный»

Урок на данную тему рассчитан на 80 мин.

*Структура урока:*

1) организация начала урока (5 мин);

2) теоретическая часть (35 мин);

- подготовка учащихся к активной учебно-познавательной, практической деятельности (постановка триединой дидактической цели урока, организация действий по ее принятию; актуализация опорных знаний и способов действий);

- усвоение новых знаний и способов действий;

- первичная проверка понимания учащимися нового учебного материала;

3) практическая часть (35 мин);

- вводный инструктаж;

- самостоятельная работа и текущий инструктаж;

- заключительный инструктаж;

4) подведение итогов урока (5 мин).

*Ход урока*

1. Организация начала урока

В начале урока происходит приветствие, проверка присутствия обучающихся и их готовности к уроку.

## 2. Теоретическая часть

- *Подготовка учащихся к активной учебно-познавательной, практической деятельности.*

Учитель приносит черный ящик, в котором лежит неизвестный учащимся предмет, и описывает последний. Когда учащиеся догадаются о содержимом ящика, учитель сообщает тему и цель урока.

- *Усвоение новых знаний и способов действий.*

Объяснение нового материала происходит с помощью демонстрации в течение урока мультимедийной презентации на интерактивной панели.

Учащимся рассказывают следующий новый материал. Для более полного набора ручных простых швов необходимо узнать про шов, который называется «петельный» или «обметочный». Он выполняется слева направо по срезу ткани для предотвращения от осыпания и для декоративной отделки, иногда для скрепления деталей. Чтобы выполнить такой шов, необходимо вывести иглу с изнаночной на лицевую сторону, отступив от края. Обернуть нитку вокруг иголки и вытянуть. Повторить действия для получения строчки.

Умение выполнять ручные простые швы поможет нам создать мягкую игрушку – символ года. Символ года определяют по китайскому календарю. В Китае верили, что планета Юпитер, которая делает оборот вокруг Солнца за 12 лет, приносит благо и добро. Поэтому животных-покровителей тоже 12: крыса, бык, тигр, дракон, змея, лошадь, коза, обезьяна, петух, собака, свинья, кролик.

Обучающимся в очках виртуальной реальности демонстрируется видео «Легенда о 12 животных китайского восточного календаря».

Символ 2023 года – черный водяной кролик. Поэтому именно это животное выберем для изготовления мягких игрушек.

- *Первичная проверка понимания учащимися нового учебного материала.*

Учитель, организуя закрепление материала, выдает каждому обучающемуся тест. По ходу выполнения заданий учитель проверяет их правильность и дает комментарии к вопросам, которые вызвали у учащихся затруднения и ошибки.

Тестовое задание по теме «Мягкая игрушка – символ года ручными швами».

1. Как называется ручной шов, служащий для декоративной отделки и предотвращения срезов изделия от обсыпания?

а) *петельный*;

б) *отделочный*.

2. Как выполняют петельный шов?

а) *слева направо*;

б) *справа налево*.

3. Как определяют символ года?

а) *по китайскому календарю*;

б) *по корейскому календарю*.

4. Сколько животных-покровителей насчитывается в восточном календаре?

а) *12*;

б) *14*.

5. Среди животных-покровителей есть:

а) *бык, собака, тигр, дракон*;

б) *лиса, леопард, волк, слон*.

3. Практическая часть

• *Вводный инструктаж*

Учитель объясняет обучающимся правила техники безопасности при работе с иглами и ножницами. Проводит инструктаж по практической работе «Выполнение изделия – символа года ручными швами». Обучающиеся должны обвести готовую выкройку деталей зайца на фетре и вырезать их; приметать мелкие детали к основным; сметать основные элементы по срезу петельным швом, оставив 3 – 4 см, набить их наполнителем и сметать до конца; после чего добавить декоративные элементы и закончить выполнение изделия.

• *Самостоятельная работа и текущий инструктаж*.

В то время как обучающиеся выполняют практическую работу, учитель обходит рабочие места, проверяет правильность выполнения задания и оказывает помощь учащимся, испытывающим затруднения.

• *Заключительный инструктаж*.

Учитель проводит разбор допущенных ошибок обучающихся при выполнении практического задания, оценивает их работы.

4. Подведение итогов урока.

Учитель проводит рефлексию приемом «Выбор» и проверку достижения обучающимися поставленной в начале урока цели.



*Учебное электронное издание*

ВОРОНИНА Валерия Юрьевна

ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебно-методическое пособие

Редактор Е. А. Платонова

Технический редактор Ш. Ш. Амирсейидов

Компьютерная верстка Л. В. Макаровой

Корректор Н. В. Пустовойтова

Выпускающий редактор А. А. Амирсейидова

***Системные требования:*** Intel от 1,3 ГГц; Windows XP/7/8/10;  
Adobe Reader; дисковод CD-ROM.

**Тираж 9 экз.**

Владимирский государственный университет  
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых  
Изд-во ВлГУ  
rio.vlgu@yandex.ru

Педагогический институт  
кафедра технологического и экономического образования  
valeria001voronina@yandex.ru