МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
АКАДЕМИЯ СОЦИАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ
Кафедра воспитательных систем

Совершенствование деятельности классных руководителей

В ы п у с к 28

М. П. Нечаев, Г. А. Романова

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С РОДИТЕЛЯМИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Методические рекомендации

АСОУ
2018

УДК 371
ББК 74.2
Н 59

Р е ц е н з е н т ы:
Е. М. Коваленко, доцент кафедры воспитательных систем АСОУ, кандидат психологических наук;
Тимохина Т. В., доцент кафедры педагогики ГОУ ВО МО «Государственный гуманитарно-технологический университет», кандидат педагогических наук

Нечаев М. П., Романова Г. А.

Н 59 Интерактивные технологии в работе с родителями обучающихся : методические рекомендации / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – М.: АСОУ, 2018. – 100 с. – (Совершенствование деятельности классных руководителей. Вып. 28).

В пособии предлагаются методические рекомендации по использованию интерактивных педагогических технологий в работе с родителями обучающихся, позволяющих совершенствовать воспитательный процесс в соответствии с основными направлениями модернизации российского образования.

Материалы пособия представляют интерес для классного руководителя, заместителя директора по воспитательной работе, всех участников образовательных отношений, заинтересованных в обеспечении эффективного взаимодействия с семьями обучающихся

УДК 371
ББК 74.2

© Нечаев М. П., Романова Г. А., 2018
© АСОУ, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4
Глава 1. Теоретические аспекты использования интерактивных педагогических технологий в работе с родителями обучающихся 5
1.1. Сущностные характеристики интерактивных педагогических технологий 5
1.2. Организационно-педагогические условия эффективного использования игровых технологий 19
1.3. Особенности использования интерактивных технологий в работе со взрослыми участниками образовательных отношений 25
Глава 2. Интерактивные педагогические технологии в работе с семьями обучающихся 34
2.1. Игровые коммуникативные технологии 34
2.2. Инновационные интерактивные технологии 71
2.3. Игры и упражнения для детей с особыми потребностями 83
Литература 92
Приложение 1. Рекомендации по реализации индивидуального подхода к обучающимся 93
Приложение 2. Алгоритм подготовки и проведения родительского собрания в форме деловой игры 95
Приложение 3. Отклонения в характере и поведении детей 96

ВВЕДЕНИЕ

Для успешного решения вопросов обучения, воспитания и развития личности ребенка необходимо активное взаимодействие всех участников образовательного процесса, дифференциация, интеграция и координация педагогических усилий в едином образовательном пространстве и социокультурной среде. Специфика современного социального контекста требует от школы поиска эффективных средств и технологий оптимизации совместной деятельности школы и семьи, направленной на решение социально-образовательных задач. Важнейшими результатами этого сегодня становятся готовность к сотрудничеству, развитие способности к созидательной деятельности, умение вести диалог, искать и находить содержательные компромиссы в деле воспитания подрастающего поколения.

Данное издание продолжает серию методических рекомендаций по использованию педагогических технологий в деятельности классного руководителя.

Предлагаемые методические рекомендации нацелены на развитие профессионально-педагогической компетентности классных руководителей в области использования интерактивных педагогических технологий. В материалах книги раскрывается сущность интерактивных педагогических технологий, описаны организационно-педагогические условия их применения, представлен обширный блок интерактивных технологий для работы с родителями обучающихся.

Разумное сочетание теоретического материала и практики позволит читателю осмыслить предлагаемые интерактивные технологии работы с родителями и применить их в собственной педагогической деятельности.

Издание снабжено списком литературы в помощь классному руководителю и администрации образовательной организации.

Данные материалы могут быть использованы не только в практике классного руководителя, но и в работе различных специалистов педагогического профиля, деятельность которых связана с обеспечением эффективных условий взаимодействия с родителями обучающихся.

Желаем вам творческих успехов!

Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С РОДИТЕЛЯМИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1.1. СУЩНОСТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Новые задачи, поставленные перед системой общего образования, требуют новых технологий в организации образовательного процесса. В соответствии с законодательством РФ в области образования, родители являются равноправными субъектами образовательных отношений. Результаты воспитательной деятельности школы во многом зависят от слаженности работы педагогического и родительского коллективов. Сегодня многие руководители образовательных организаций находятся в поиске нестандартных подходов к организации работы с семьей, оптимальных форм и наиболее эффективных моделей и технологий работы с родителями.

Интерактивные технологии помогают одновременно решать учебно-познавательные, коммуникативно-развивающие и социально-ориентационные задачи.

Появление новых средств интерактивного взаимодействия, основанных на информационных технологиях, оказывает влияние на педагогический процесс, включающий в себя три составных компонента: содержание образования, форму организации обучения и виды педагогического взаимодействия. Эти средства обладают мощным педагогическим потенциалом и охватывают все три компонента педагогического процесса, обогащая их, активизируя инновационные формы обучения и создавая активную образовательную среду[1].

Предлагаемые нами интерактивные технологии позволят преодолеть пассивность родителей, развить заинтересованность, повысить активность в работе на родительских собраниях, консультациях, семинарах, сделать консультативно-организационную работу с семьей адресной, а значит – результативной.

Технология происходит от греческих слов «мастерство, искусство» и «закон, наука» – это *наука о мастерстве.*

Педагогическая технология выступает, таким образом, как наука, исследующая и проектирующая наиболее рациональный путь образования, как система алгоритмов, способов и результатов деятельности как реального процесса обучения и воспитания.

Педагогическая технология – это целостный научно обоснованный проект конкретной, реальной педагогической системы от ее теоретического замысла до реализации в образовательной практике, отражающей процессуальную сторону обучения и воспитания и охватывающей их цели, содержание, фор-

[1] Пескова Л. А. Методы и средства интерактивного взаимодействия студентов и преподавателей в интернет-обучении: автореф. дис. … канд. пед. наук. Улан-Удэ, 2006. 23 с.

мы, методы, средства, результаты и условия организации педагогического процесса.

Педагогическая технология – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий (В. А. Сластенин).

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий[2].

Структура педагогической технологии:

- концептуальная основа (научная база);
- содержательная часть (цели и содержание педагогического процесса);
- процессуальная часть (формы, методы, средства, условия организации педагогического процесса, результаты).

Технология включает совокупность форм, методов, приемов, средств, позволяющих достичь запланированных результатов.

Центральным компонентом технологии является четко заданная конечная цель, выстроенная на диагностической основе; точное определение конечной и промежуточных целей позволяет разработать оптимальный алгоритм их достижения, а также инструментарий для отслеживания уровня достижения планируемых результатов и, при необходимости, внести пошаговые коррективы.

Сущность педагогической технологии заключается в том, что она имеет выраженную этапность (пошаговость), включает в себя набор определенных профессиональных действий на каждом этапе, позволяя педагогу еще в процессе проектирования предвидеть промежуточные и итоговые результаты собственной профессионально-педагогической деятельности. Педагогическую технологию отличают конкретность и четкость цели и задач; наличие этапов: первичной диагностики; отбора содержания, форм, способов и приемов его реализации; использование совокупности средств в определенной логике с организацией промежуточной диагностики достижения цели, критериальной оценки.

Интерактивные технологии основаны на явлении интеракции (от англ. interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга). Их реализация позволяет максимально конструктивно организовать межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов. Развитие индивидуальности каждого и воспитание его личности происходит в ситуациях общения и взаимодействия людей друг с другом. В последнее время получил распространение еще один термин – «интерактивное обучение». «Интерактивное обучение» является переводом англоязычного термина «interactive learning»,

[2] Учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы педагогического мастерства». Иркутск, 2004. 149 с.

который обозначает одновременно научение (стихийное или специально организованное), основанное на взаимодействии, и обучение, построенное на взаимодействии[3].

Интерактивным, по мнению Б. Ц. Бадмаева, является такое обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий. При интерактивном взаимодействии в процессе обучения идет общение не напрямую с каждым и не со всем коллективом сразу (фронтально), а опосредованно с каждым обучающимся через учебную группу и/или средство обучения. В ходе этого общения происходит не только процесс познания, процесс личностного роста обучающихся, но и процесс взаимодействия личностей, где каждый имеет право высказать свою точку зрения, отстаивать свою позицию, играть свою роль[4].

Иначе говоря, интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двухсторонним обменом информацией между ними.

Это такая организация процесса обучения и воспитания, в котором невозможно неучастие человека в коллективном, взаимодополняющем, основанном на взаимодействии всех его участников процессе обучающего познания.

Интерактивные технологии можно представить как разновидность активных методов обучения. Суть интерактивных технологий состоит в том, что обучение осуществляется путем взаимодействия всех, кто обучается. Педагог, воспитатель выступает лишь в роли организатора обучения, лидера группы родителей. В процессе интерактивного обучения, как правило, моделируются реальные жизненные ситуации, предлагаются проблемы для совместного решения, используются ролевые игры.

Под технологией интерактивного обучения можно понимать систему способов организации взаимодействия педагога и родителей в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания взрослыми ситуации успеха в выполняемой деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

Принципы организации интерактивного обучения и воспитания:

- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая) и тренинговая формы работы.

Важнейшей характеристикой педагогической технологии является ее воспроизводимость.

В педагогике различают несколько моделей образования:

---

[3] Матвиенко Т. И. Интерактивные методы обучения как средство самовоспитания будущих учителей: автореф. дис. … канд. пед. наук. Оренбург, 2009. 22 с.

[4] Бадмаев Б. Ц. Методика преподавания психологии: учеб.-метод. пособие для преподавания и аспирантов вузов. М.: ВЛАДОС, 1999. 304 с.

1) пассивная – обучающийся выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);

2) активная – обучающийся выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания);

3) интерактивная – inter (взаимный), act (действовать): процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех участников; педагог и родитель являются равноправными субъектами образовательного процесса.

Применение интерактивной технологии в педагогике предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, проектную деятельность, совместное разрешение проблемных ситуаций, о чем будет рассказано ниже.

Интеракция – рассмотрение развития и жизнедеятельности личности, созидания человеком своего «Я» в ситуациях общения и взаимодействия с другими людьми; это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Социальная интеракция – процесс, при котором индивиды в ходе коммуникации в группе своим поведением влияют на других индивидов, вызывая ответные реакции.

Интерактивное обучение является одним из современных направлений «активного социально-психологического обучения, оно рассматривается как способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действие коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем[5].

Интерактивное обучение предполагает отличную от привычной логику образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Опыт и знания участников образовательного процесса служат источником их взаимообучения и взаимообогащения. Делясь своими знаниями и опытом деятельности, участники берут на себя часть обучающих функций преподавателя, что повышает их мотивацию и способствует большой продуктивности обучения. Интерактивные технологии предполагают «живое» общение, свободный обмен мнениями всех участников педагогического процесса, они описывают процесс обучения как общение, кооперацию, сотрудничество равноправных.

Таким образом, интерактивное взаимодействие способствует интеллектуальной активности субъектов обучения, созданию условий для конкуренции (соперничества) и для кооперации их усилий; кроме этого, действует такой

[5] Нечаев М. П. Романова Г. А. Игровые технологии в работе классного руководителя: метод. рекомендации. М.: АСОУ, 2013. 92 с.

психологический феномен, как заражение, и любая высказанная партнером мысль способна непроизвольно вызвать собственную реакцию по данному вопросу. Использование интерактивного обучения должно включать действия, которые помогают обучающимся развивать оценочное и критическое мышление, практиковаться на реальных задачах в выработке решений, приобретать навыки, необходимые для дальнейшей эффективной работы по аналогичным проблемам.

Интерактивная деятельность, по мнению Д. А. Махотина, предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения обучающиеся научаются критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

Можно выделить следующие характерные черты интерактивного обучения: во-первых, это взаимодействие обучающихся между собой и преподавателем (непосредственно или опосредованно), которое позволяет реализовывать в обучении идеи взаимообучения и коллективной мыследеятельности. Во-вторых, это процесс общения «на равных», где все участники такого общения заинтересованы в нем и готовы обмениваться информацией, высказывать свои идеи и решения, обсуждать проблемы и отстаивать свою точку зрения. В-третьих, это обучение «реальности», т. е. обучение, основанное на реальных проблемах и ситуациях окружающей нас действительности.

В современной дидактике, как отмечает Д. А. Махотин, основными отличиями форм и методов интерактивного обучения от традиционных являются:

- принудительная активизация познавательной деятельности обучающихся;
- достаточно долгое время вовлечения обучающихся в активную деятельность;
- самостоятельный (индивидуальный или групповой) поиск решения проблемы на повышенном уровне усилий;
- создание эмоционально-волевого фона (напряжения) для активной деятельности;
- непрерывно-действующие прямые и обратные связи между обучающей системой и обучаемой;
- изменение роли руководителя на роль менеджера, организатора учебного процесса, консультанта;
- субъектно-субъектные отношения между руководителем и обучающимся как напрямую, так и опосредованно через учебную группу, учебный текст, компьютер и др.

Таким образом, интерактивное обучение позволяет реализовать субъектно-субъектный подход в организации учебных взаимодействий и способству-

ет формированию активно-познавательной позиции обучающихся, что соответствует актуальным образовательным потребностям современного образовательного процесса[6].

Интерактивные технологии решают следующие задачи:

1) учебно-познавательную (предельно конкретную);

2) коммуникационно-развивающую (связанную с общим эмоционально-интеллектуальным фоном процесса познания);

3) социально-ориентационную (результаты которой проявляются уже за пределами учебного времени и пространства).

Интерактивные технологии позволяют интенсифицировать процесс понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач. Эффективность обеспечивается за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний. Если формы и методы интерактивного обучения применяются регулярно, то у обучающихся формируются продуктивные подходы к овладению информацией, исчезает страх высказать неправильное суждение, устанавливаются доверительные отношения с другими родителями, педагогами, администрацией.

Сущностная особенность интерактивных методов – это высокий уровень взаимнонаправленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников.

Интерактивное обучение актуализирует «творческий базис» личности, так как активизирует внутренние ее механизмы. Суть интерактивных методов обучения – в ориентации на мобилизацию познавательных сил и стремлений обучаемых, на пробуждение самостоятельного интереса к познанию, становление собственных способов деятельности; в развитии умения концентрироваться на творческом процессе и получать от него удовольствие. Именно интерактивные методы обращаются за помощью к субъектному опыту обучающихся и помогают ему в процессе обучения освоить свои способы открытия социального опыта.

Как известно, опыт не перенимается, перенимается мысль, идея, выведенная из этого опыта (по К. Д. Ушинскому), но интерактивные методы обучения позволяют осуществить перенос способов организации деятельности, получить новый опыт деятельности, общения, переживаний.

Диалоговое общение дает:

- опыт установления контакта, взаимозависимых ценностно-смысловых отношений с миром (культурой, природой), людьми и самим собой – опыт диалогической познавательной деятельности, социально-нравственных коммуникативных отношений;

[6] Махотин Д. А., Лесин С. М. Учебная презентация как мультимедийное средство обучения: учеб.-метод. пособие для слушателей программ ДПО. М., 2015. 82 с.

- опыт переживания единения (общности с миром, с другим человеком и самим собой, признание этого переживания в качестве источника и стимула собственного личностного роста).

Интерактивная деятельность обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей (компетентность – доказанная готовность к действию) посредством включения участников в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей.

Отмечено большое влияние групповых обсуждений и ситуативных факторов на изменение социальных установок и поведения участников (К. Левин).

Одно из назначений интерактивного обучения – изменять не только опыт и установки участников, но и окружающую действительность, так как часто интерактивные методы обучения являются имитацией интерактивных видов деятельности, применяемых в общественной и государственной практике демократического общества.

Интерактивные формы и методы повышают мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям. В интерактивном обучении каждый успешен, каждый вносит свой вклад в общий результат групповой работы, процесс обучения становится более осмысленным и увлекательным.

Кроме того, интерактивные технологии формируют способность мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выходы из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение выслушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность по отношению к своим оппонентам, необходимый такт, доброжелательность к участникам процесса совместного нахождения путей взаимопонимания, поиска истины.

Интерактивная технология представляет собой целостную систему, охватывающую конкретную часть образовательного процесса. В нее включаются последовательно формы, виды и способы деятельности, формирующие коммуникативные качества родителей, обеспечивающие эффективность вхождения в школьный образовательный социум, их самореализацию в соответствии с потребностями, интересами и возможностями. Имея адресную направленность, они раскрывают личностный потенциал членов семьи в воспитании ребенка, мотивируют к совместной деятельности школы и семьи, формируют способность к использованию различных моделей педагогического взаимодействия.

Преимуществами интерактивных, в том числе игровых, технологий являются активизация и интенсификация взаимодействия, воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений родителей

воспитанников в различных ситуациях, моделирующих реальные условия различного вида деятельности, гибкое сочетание разнообразных приемов и методов работы, моделирование практически любого вида родительской деятельности.

Интерактивные технологии дают:

- обучающемуся:

– опыт активного освоения содержания материала во взаимодействии с учебным окружением;

– развитие личностной рефлексии;

– освоение нового опыта учебного взаимодействия, переживаний;

– развитие толерантности;

- учебной микрогруппе:

– развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;

– формирование ценностно-ориентационного единства группы;

– мотивацию к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;

– принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;

– развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;

– развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам, что весьма важно в ситуации взаимодействия родителей и подростков.

Интерактивные технологии позволяют реализовать качественно новую эффективную модель построения взаимодействия с родителями.

Интерактивные методы и технологии предполагают не только стимулирование активности родителей в освоении основ педагогической культуры и стремления к самообразованию. Они направлены прежде всего на организацию комфортных условий воспитания и развития детей, в которых активно реализуются взаимодействие, взаиморазвитие и взаимообогащение. Использование подобной модели построения образовательного пространства предполагает моделирование жизненных ситуаций с применением сюжетно-ролевых и ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуаций (кейс-технологии), в целом – проникновение в сознание информационных потоков, вызывающих его активную деятельность[7].

Творческие задания – точнее, творческие решения и конструктивное общение в системах педагог–родитель, педагог–микрогруппа, педагог–группа, родитель–микрогруппа, т. е. взаимодействие в торческих диадах, в микрогруппах и микрогрупп между собой, взаимообогащающее межгрупповое взаимодействие и т. д. – учат умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах, развивают коммуникативную культуру родителей и во многом способствуют формированию развития педагогической культуры.

[7] Нечаев М. П., Романова Г. А. Игровые педагогические технологии в организации внеурочной деятельности обучающихся. М.: Перспектива, 2014. 207 с.

Рассмотрим классификационные параметры интерактивных педагогических технологий:

- философская основа: гуманистическая, природосообразная;
- методологический подход: коммуникативный;
- ведущие факторы развития: социогенные;
- вид управления учебно-воспитательным процессом: сопровождение;
- тип управления образовательным процессом: взаимообучение и взаиморазвитие;
- преобладающие методы: диалогические;
- организационные формы: любые;
- подход к участнику и характер воспитательных взаимодействий: интерактивный, демократический, сотрудничества.

Концептуальные позиции использования интерактивных технологий:

- информация (опыт) усваивается не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов;
- интерактивное общение способствует умственному и социальному развитию;
- при наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями;
- обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией;
- двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации;
- обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять ошибки и находить приемлемые (оптимальные) способы решения задач.

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии участников с образовательной средой. Образовательное пространство в данном случае выступает как реальность, в которой каждый субъект находит для себя область осваиваемого опыта и может быть сам носителем опыта для других.

При использовании интерактивной технологии задачей воспитателя (педагога) является создание условий для проявления и развития инициативы родителей. Здесь они выступают полноправными участниками образовательного процесса, в решении задач их опыт важен не менее, чем опыт педагога, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает родителей к самостоятельному поиску и предоставляет право выбора решения, в то же время оставляя за ним право на ошибку и поиск верного решения на основе анализа (самоанализа) выбранной ранее позиции.

Педагог выступает здесь в нескольких основных ролях: в роли информатора-эксперта он излагает суть проблемы, описывает ситуацию, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т. д.; в роли организатора-фасилитатора – налаживает взаимодействие родителей с социальным

и физическим окружением (объединяет в микрогруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий); в роли консультанта – обращается к опыту семьи, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т. д.

Причины снижения результативности использования интерактивных технологий могут быть связаны с различным уровнем развития общей и педагогической культуры родителей; низким уровнем мотивации к работе в условиях интеракции; темпом работы родителей; уровнем работоспособности (утомляемости); низким уровнем коммуникативных способностей, тревожностью, зажатостью детей, отсутствием должного уровня саморегуляции поведения в связи с возрастными и личностными особенностями и т. п.

Простейшими примерами интерактивных технологий могут быть беседа или консультация. Больше всего интерактивный режим представлен в технологических приемах, входящих в какую-либо конкретную монотехнологию.

В структуре процесса обучения с применением технологии интерактивного обучения (ТИО) можно выделить следующие этапы:

1. *Ориентация.* Этап подготовки участников игры и экспертов. Педагог предлагает режим работы, разрабатывает вместе с родителями главные цели и задачи занятия, формулирует проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.

2. *Подготовка к проведению.* Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Педагог излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Родители собирают дополнительную информацию, консультируются с педагогом, обсуждают содержание и процесс игры.

3. *Проведение игры.* Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Педагог, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчетом очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе участников помощь в их работе.

4. *Обсуждение игры.* Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Педагог проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, о появившихся идеях.

Применение ТИО позволяет педагогу:

- соединить деятельность каждого родителя (возникает целая система взаимодействий: педагог–родитель, педагог–группа, родитель–группа, родитель–родитель, группа–группа);
- связать его деятельность и межличностное познавательное общение.

Обратим внимание на тот факт, что в целостном процессе обучения педагогу необходимо применять сразу несколько технологий, обслуживающих различные его стороны. Но в реальной практике это положение не всегда реализуется. Дело в том, что зачастую учитель стремится прежде всего овладеть и применить в практике какую-либо одну технологию или отдельные внешне привлекательные ее элементы. В этом случае нарушается принцип целостности: процесс обучения требует всестороннего его обеспечения различными технологиями, сами же технологии дают педагогический эффект только будучи целостными.

Технологий интерактивного обучения, которые могут быть использованы в работе с родителями, существует большое количество. Например:

1. Работа в парах.
2. Ротационные (сменные) тройки.
3. «Карусель».
4. Работа в малых группах.
5. «Аквариум».
6. «Незаконченное предложение».
7. Мозговой штурм.
8. «Броуновское движение».
9. Метод «Дерево решений».
10. Суд от своего имени.
11. Гражданские слушания.
12. Ролевая (деловая) игра.
13. Метод «Пресс».
14. «Займи позицию».
15. Дискуссия.
16. Дебаты.

Интерактивные технологии позволяют обеспечить глубину изучения содержания проблемы, рассмотреть заданную ситуацию с разных сторон, учитывая особенности возраста детей, стиля семейных отношений, осведомленность в данном вопросе, принимая во внимание традиции и опыт семьи.

Родители-участники проходят все уровни познания (знание, осмысление, осознание, понимание, усвоение, присвоение, применение, анализ, синтез, оценка). Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие коммуникативных умений (вербальная и невербальная коммуникации), развивает взаимопонимание, взаимодействие. В ходе интерактивного обучения родители учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать разные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

К интерактивным педагогическим технологиям относятся *игровые технологии*. Суть данных технологий заключается в ориентации на межличностное взаимодействие в образовательном процессе, гуманизацию педагогического

воздействия и взаимодействия. Гуманизация предполагает переход к личностно ориентированной педагогике, основанной на личной свободе и деятельности членов школьного и семейного социума. При этом создаются такие условия, в которых обучающийся (воспитанник, родитель) становится субъектом своего собственного развития и воспитания, сам способен поставить собственные цели в соответствии со своими интересами, задатками и способностями.

Игра – один из видов активной деятельности. Она в равной степени способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности. Дидактическая игра обладает такой же структурой, как и всякая иная деятельность, то есть она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в игре, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают межличностное общение.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением[8]. Игровые технологии широко используются при проектировании различных педагогических технологий. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на базовые потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

В игре деятельность человека регулируется деятельностью других субъектов игры, его усилия ограничиваются или усиливаются группой. Он приобретает умение соотносить свое поведение с поведением других, координировать его, корректировать, быть активным по отношению к другим, рассчитывать свои силы, равно как и усилия всех играющих в достижении поставленной цели. Формируются навыки общения, способность адаптироваться к изменяющимся условиям социальной среды, способность к самоконтролю, целеустремленность; каждый участник ощущает свою причастность к достижению общего результата.

Игра заставляет человека, напрягая все способности, организовать свое поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, сознательно решало предъявленные задачи. Неординарность решений развивает способность к творчеству, к реализации личностного потенциала каждого родителя и семьи в целом.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет различные функции. Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Она представляет собой вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и ус-

[8] Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

воение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (по Г. К. Селевко).

Значение игры не исчерпывается развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. Эта ее функция прослеживается уже на ранней стадии развития человеческого общества.

Игра является средством общения, обучения и накопления жизненного опыта. Использование игровых технологий в работе с родителями направлено на развитие педагогической культуры родителей, способности к выбору оптимальных технологий и способов взаимодействия со своими детьми. Многообразие форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмов проведения позволяет определить ее как сложный социокультурный феномен.

Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения и воспитания. В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли в той или иной социальной группе как мини-модели общества, переносимые затем в «большую жизнь»;
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов-аналогов различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, формируются и развиваются индивидуальные характеристики участников игры, необходимые для достижения поставленных игровых (далее – жизненных) целей;
- накапливаются культурные традиции, вносимые в игру участниками, педагогами, а также привлеченные дополнительными средствами – наглядными пособиями, видеосюжетами, компьютерными технологиями.

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и ее организация во многом зависят от понимания педагогом, воспитателем функций педагогических игр. Функция игры определяется через ее полезность. У каждого вида игры своя полезность. Можно выделить наиболее важные *функции игры* как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации человека, включающее в себя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе людей, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают

возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная функция. Игра – это коммуникативная деятельность. Она вводит каждого из нас в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека: во-первых, потому, что индивид максимально проявляет себя в игре (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в семье. Эффект игровой терапии обусловлен тем, что человек приобретает опыт новых реальных отношений – отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии. Именно это и приводит, в конце концов, к терапевтическому эффекту.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все участники усвоили ее правила и сюжет, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь родителям, например, склонным к агрессии в поведении, помочь им справиться со своим состоянием, препятствующим их нормальному общению с детьми и педагогами.

Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, положительных эмоций, душевной радости как защитных механизмов, т. е. ведет к стабилизации личности, реализации уровня ее притязаний.

Таким образом, игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С. А. Шмакову):

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

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы и выделены в явном виде[9].

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на базовые потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Организационно-педагогические условия эффективного использования игровых технологий представлены в следующем параграфе.

1.2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ЭФФЕКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Игровые технологии обладают качественной спецификой, отражающей способы организации деятельности.

В процессе игры должны быть реализованы *следующие условия*:

- заданность игрового сюжета, мотивирующего всех участников на достижение игровых целей;

[9] Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с.

- обеспеченность включенности команды в целом и каждого игрока лично;
- возможность у каждого члена команды достижения выигрыша;
- возможность действия для каждого участника: должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т. д.;
- результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи;
- игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями;
- задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; во-вторых, подбирать задания с «вилкой» – от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений);
- вариативность – в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели;
- должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Эффективность достижения целей педагогических игр во многом зависит от успешности выбора той или иной формы игровой деятельности, в основе выбора которой лежат определенные критерии:

- целесообразность (соответствие целям и задачам реализуемого обучающего компонента);
- разнообразие форм;
- креативность, пробуждающая оригинальность, нестандартность решения проблем воспитательного взаимодействия;
- соответствие психофизиологическим, возрастным, индивидуальным особенностям игроков;
- соответствие особенностям развития коллектива и коллективных отношений;
- учет опыта класса, группы в реализации данной формы воспитательной работы;
- учет особенностей взаимодействия педагогов и воспитанников;
- профессионализм, компетентность и творчество руководителей и воспитателей в реализации данной формы;
- привлекательность и эмоциональная окрашенность формы работы;
- постоянное усиление образовательных возможностей избираемой формы.

Для подготовки и проведения любой формы игры может быть составлен определенный *алгоритм*, схема, позволяющая наиболее рационально и грамотно организовать воспитательный процесс:

1. *Определение цели и задач*. Цель – это запланированное отношение, которому посвящено организуемое педагогом дело. Цель конкретизируется в серии форм работы, так как одним актом воспитательного воздействия отношения не сформировать, то есть для достижения цели педагог формулирует несколько задач, которые могут быть решены реально в данном мероприятии. При этом имеются в виду цели и задачи, поставленные как перед педагогом, так и перед родителями.

2. *Выбор формы* игровой работы, определение жанра и названия мероприятия.

3. *Создание психологического климата*, настроя на предстоящее дело, эмоциональное заражение, показ значимости данного дела, разработка атрибутов и ритуальных действий, выпуск газеты, плаката-приглашения.

4. *Предварительная подготовка*: подбор содержательного материала, определение средств, приглашение гостей, распределение ролей и поручений, определение места, времени и роли каждого участника, подготовка и отбор средств, оформления и т. д.

5. *В проведении* самого игрового мероприятия важны такие его элементы, как:

- начало с целью создания необходимого психологического настроя (разогрев);
- содержательная часть (конкретная деятельность, направленная на решение поставленных задач и достижение цели как планируемого результата);
- финальная часть (принятие решения, определенный ритуал завершения), направленная на создание определенного эмоционального состояния, стимулирующего потребность в дальнейшей совместной деятельности, принятие решения по внедрению достигнутого отношения в повседневную жизнедеятельность.

6. *Педагогический анализ*, совершаемый на двух уровнях:

1) обсуждение успешности (неуспешности) предметного результата вместе с коллегами, проектирование более продуктивной деятельности в будущем;

2) собственно педагогический анализ, осуществляемый руководителями, – анализ планируемого результата, который может включать такие элементы, как:

- мера достижения цели и решение стратегических и тактических задач;
- характеристика эффективности избранных средств, методов и приемов;
- степень активности участников и их удовлетворенность от участия в деле; особенность индивидуальных проявлений (исполнение своей роли, вопросы, эмоциональное состояние и реакции и т. д.);

- логика и структура мероприятия, их эффективность;
- характер педагогического мастерства руководителя, педагогов, родителей, проявление их жизненной и педагогической позиции, манера поведения, характер отношений друг с другом;
- место проведенного мероприятия в системе работы с родителями обучающихся.

Развитие игровой ситуации. Под развитием игровой ситуации понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смена обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:
- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении участников в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный педагогический опыт;
- принцип перехода от простейших игр к сложным игровым формам;
- логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил: от игрового состояния – к игровым ситуациям, от подражания – к игровой инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от «возрастных» игр – к играм «вечным».

Существуют определенные *требования к выбору игровых технологий*. Выбор игры зависит от:
- цели и задачи данного этапа работы;
- содержания деятельности;
- возрастных, индивидуальных, личностных особенностей педагогов и родителей;
- уровня сформированности коллективных отношений в группе;
- компетентности руководителя в использовании данного метода;
- готовности группы (отдельного педагога) к использованию данного метода;
- психологического климата коллектива, характера отношений между руководителем и педагогами;
- конкретной педагогической ситуации;
- времени проведения;

- ожидаемых конечных результатов;
- материально-технической базы образовательной организации.

Самым сильным мотивом деятельности является интерес. В игре происходит вовлечение в интересную деятельность. Человек при этом, как правило, добивается успеха. Успех, в свою очередь, меняет отношение человека к окружающим и самому себе, увеличивает его общественную, профессиональную активность, делает его более оптимистичным. *Ситуация успеха* сознательно создается педагогом для проявления каждым членом родительского коллектива лучших своих качеств, достижения успеха, сопровождается признанием достоинств и достижений, позволяет сформировать позитивную самооценку и стимулировать дальнейшую позитивную деятельность.

По характеру игровой методики игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Организация пространства кабинета для проведения интерактивного занятия

В кабинете следует рационально расположить только то, что необходимо для проведения текущего занятия, а все лишнее убрать либо в подсобное помещение, либо в шкафы. Это позволит избежать захламленности кабинета, а также устранить все, что будет отвлекать от занятия.

Особое внимание нужно уделить подбору и расположению мебели.

Мебель необходимо расположить так, чтобы у педагога была возможность подойти к каждому родителю для индивидуальной работы с ним в течение занятия, и каждый из участников мог без помех подойти к руководителю группы.

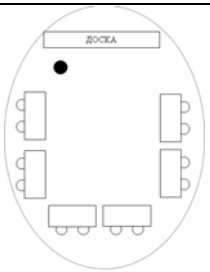
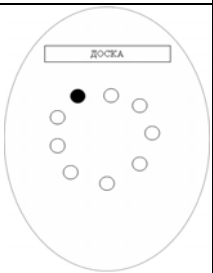
Со своего рабочего места педагог должен видеть каждого участника.

При оформлении кабинета следует также предусмотреть место для выставок творческих работ обучающихся.

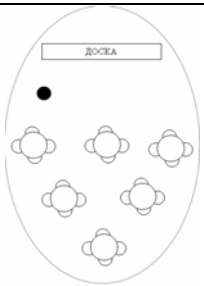
Различные формы расположения мебели в кабинете (буква «U», «круг», «кафе») помогают в решении задач и целей, которые поставлены педагогом. Наиболее эффективны для использования интерактивных технологий такие формы организации пространства, как «круг» и «кафе».

Приведем пример способов расположения участников занятия с применением интерактивных технологий, укажем их особенности.

Эффективные способы расположения участников интерактивных технологий[10]

Форма расположения	Схема	Плюсы данной формы	Минусы данной формы
Буква «U»		1. Комфортный психологический климат (вербальный и невербальный контакт). 2. Активность и инициатива участников на занятии. 3. Стол – защита для участника (подготовка для работы в круге, постепенное снятие психологических барьеров – контакт глаз). 4. Удобно демонстрировать пособия. 5. Удобно рассаживать левшей. 6. Эффективное осуществление индивидуального подхода	1. Не способствует тесному контакту. 2. Дистанция по отношению к доске
Круг		1. Тесный психологический контакт; демократизм отношений (равенство не только между участниками, но и между ними и педагогом). 2. Чувство значимости каждого – повышение самооценки. 3. Чувство коллективизма. 4. Высокая степень активизации (даже робкие включаются в работу). 5. Умение слушать и принимать чужую точку зрения. 6. Умение высказывать, отстаивать свою точку зрения. 7. Легкость определения (для педагога) лидера. 8. Развитие речи, коммуникативных навыков. 9. Умение выступать перед аудиторией	1. Дискомфорт в начале работы для робких участников (открытое пространство, не за что спрятаться)

[10] Нечаев М. П., Романова Г. А. Игровые педагогические технологии в организации внеурочной деятельности обучающихся: метод. пособие. М.: Перспектива, 2014. 207 с.

Форма расположения	Схема	Плюсы данной формы	Минусы данной формы
«Кафе»		1. Тесный психологический контакт для всех (контакт глаз). 2. Демократизм отношений (равенство не только между участниками, но и между ними и педагогом). 3. Чувство коллективизма. 4. Высокая степень активизации самостоятельной работы каждого члена группы (даже робкие, слабые включаются в работу). 5. Экономия времени на достижение результата. 6. Умение слушать и принимать чужую точку зрения. 7. Умение высказывать, отстаивать свою точку зрения. 8. Легкость определения лидера	1.Возникновение группировок; вероятность возникновения конфликтных ситуаций (внутри группы, между группами). 2. Подавление 1–2 личностями других членов групп

1.3. ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ СО ВЗРОСЛЫМИ УЧАСТНИКАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Семья – один из важнейших социальных институтов, где происходит развитие и воспитание ребенка, закладываются основы самовоспитания. Реализация одного из принципов воспитания – обеспечение единства воспитательных воздействий всех социальных институтов – требует подробного рассмотрения технологии сотрудничества школы с семьями воспитанников.

Главной задачей взаимодействия ОО с семьей является повышение педагогической компетентности родителей в решении воспитательных задач. Сегодня важно строить открытый диалог с родителями, решать педагогические ситуации на наглядных примерах, использовать интерактивные ресурсы в проведении развивающих игр с детьми в домашних условиях.

Прежде чем перейти к характеристике интерактивных форм и методов работы педколлектива с родителями воспитанников, необходимо рассмотреть некоторые *психолого-педагогические правила взаимодействия с семьей* и способы установления контактов с ней[11].

[11] Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, А. И. Мищенко, Е. Н. Шиянов. 3-е изд. М.: Школа-Пресс, 2000. 512 с.

Первое правило. *В основе работы с семьей должны быть действия, направленные на укрепление и повышение авторитета родителей.* Нравоучительный, назидательный, категоричный тон здесь неприемлем, так как он может быть источником обид, раздражения, неловкости. Потребность родителей посоветоваться после категорических «должны», «обязаны» исчезает. Родители не хотят идти туда, где их только ругают (иногда – публично). Чаще всего родители знают свои обязанности, но не у всех на практике воспитание получается таким, каким оно должно быть. Им важно знать не только *что* делать, но и *как* делать. Единственно правильная норма взаимоотношений педагогов и родителей – это взаимное уважение, на котором основывается обмен опытом, совет и совместное обсуждение, единое решение, удовлетворяющее обе стороны.

Второе правило. *Доверие к воспитательным возможностям родителей, повышение уровня их педагогической культуры и активности в воспитании.* Психологически родители готовы поддержать все требования, дела и начинания педагогов. Даже те родители, которые не имеют педагогической подготовки и высокого уровня образования, с глубоким пониманием и ответственностью относятся к воспитанию детей.

Третье правило. *Педагогический такт, недопустимость неосторожного вмешательства в жизнь семьи.* По роду своей деятельности педагог, касаясь интимных сторон жизни семьи, нередко становится вольным или невольным свидетелем отношений, скрывающихся от «чужих». Хороший воспитатель, педагог в семье не чужой; в поисках помощи родители ему доверяют сокровенное, советуются. Какой бы ни была семья, какими бы воспитателями ни были родители, педагог должен быть всегда тактичным, доброжелательным. Все знания о семье он должен обращать на утверждение добра, помощи родителям в воспитании.

Четвертое правило. *Жизнеутверждающий, мажорный настрой в решении проблем воспитания, опора на положительные качества ребенка, на сильные стороны семейного воспитания, ориентация на успешное развитие личности.* Формирование характера воспитанника не обходится без трудностей, противоречий и неожиданностей. При этом важно: если это воспринимается как проявление закономерностей развития (неравномерность и скачкообразный характер его, жесткая причинно-следственная обусловленность, избирательный характер отношений воспитуемого к воспитательным влияниям, мера словесных и практических методов воздействия), то сложности, противоречия, неожиданные результаты не вызывают растерянности педагога.

Установление контактов с родителями, с семьей учащихся – первостепенная задача современной школы.

Как известно, любая деятельность начинается с анализа. Поэтому начинать взаимодействие с семьей необходимо с диагностики семьи, которая должна быть комплексной.

Здесь же целесообразно выделить *особенности современной российской семьи*, которые имеют обобщенный характер. Их осознание поможет более эффективно реализовать воспитательные возможности семьи.

1. *Специфика социального уклада в городских и сельских семьях* сказывается на особенностях развития ребенка.

2. *Существующая прямая зависимость: чем выше образование родителей, тем более успешно учатся их дети в школе,* искажена тем фактом, что занятость «образованных родителей» в профессиональной деятельности не позволяет им уделять должного внимания воспитанию детей. Наблюдается также столкновение разных систем воспитания детей – дедушек и бабушек и молодых родителей.

3. *Происходящее в обществе расслоение населения по степени материального достатка* серьезно влияет на различия в семейном воспитании детей, нередко искажая представление о ценностных ориентирах и моральных нормах.

4. *Процесс «разукрупнения» семьи* – выделение молодой брачной семьи, так называемой семьи без дедушек и бабушек, приводит к потере воспитательных традиций и снижает накопление опыта воспитания у молодых родителей. Молодая семья испытывает на первых порах известные трудности: бытовую неустроенность, осложнение с определением детей в детский сад, что также приводит к нарушению психологического климата.

5. *Уменьшение численности семьи*, *сокращение рождаемости детей* являются также особенностями современной семьи. Молодая семья сегодня характеризуется заметным увеличением числа разводов: до 90% разводов падает на супружеские пары первого года жизни вследствие их неподготовленности к неустроенности быта. Однако нужно иметь в виду, что не всякий развод – плохо, так как подчас он устраняет негативное влияние на психику ребенка. Отмечается увеличение числа молодых женщин, желающих воспитывать ребенка самостоятельно, без вступления в брак.

6. *Снижение педагогической культуры современных молодых родителей***,** которые сами в свое время были лишены родительского внимания и воспитывались в условиях дошкольных учреждений, так как старшее поколение – активно работающие люди.

7. *Появление семей, где нет прочных межличностных связей между родителями и детьми* и, как следствие, «авторитетом» становится внешнее, зачастую негативное окружение, что приводит к «выходу» ребенка из-под влияния семьи.

Задачи ОО в реализации взаимодействия с семьей:

1. Повышение психолого-педагогической культуры родителей.
2. Вовлечение родителей в образовательный процесс.
3. Обеспечение участия родителей в управлении ОО.

Функции педагогического коллектива ОО в работе с семьей:

1. Диагностическая.

2. Мотивирующая.
3. Просветительская.
4. Организующая.
5. Стимулирующая.
6. Функция педагогической поддержки.
7. Профилактическая.
8. Корректирующая.

Семья и общеобразовательная организация являются равноправными субъектами социализации ребенка, поэтому отношения этих субъектов должны строиться на принципах взаимосвязи, взаимопреемственности и взаимодополнения в воспитательной деятельности.

Взаимодействие педагогов с семьей включает три основные составляющие педагогической помощи[12]: образовательную, психологическую и посредническую, которые тесно связаны между собой и взаимообусловливают друг друга.

Рассмотрим каждую из этих составляющих.

Образовательная составляющая педагогической помощи направлена на формирование педагогической культуры родителей.

Педагогическое просвещение включает разнообразные вопросы семейного воспитания:

- педагогическая и социально-психологическая подготовка родителей к воспитанию будущих детей;
- значение личного примера и авторитета родителей в воспитании детей, роли матери и отца, отношений между ними;
- взаимоотношение различных поколений в семье, методы педагогического воздействия на детей, формирование позитивных отношений между детьми и взрослыми;
- воспитание детей в семье с учетом пола и возраста;
- социально-психологические проблемы воспитания педагогически запущенных детей, проблемы отрицательного влияния безнадзорности и беспризорности на психику ребенка;
- сущность самовоспитания и его организации, роль семьи в руководстве процессом самовоспитания детей;
- поощрение и наказание в воспитании детей в семье;
- наиболее распространенные ошибки родителей в воспитании детей;
- особенности воспитания детей с отклонениями в физическом и психическом развитии;
- трудовое воспитание в семье с учетом возрастных особенностей детей;
- организация досуга детей в семье;
- нравственное, физическое, эстетическое, половое воспитание детей;

[12] Педагогика: учебник / под ред. Л. П. Крившенко. М.: Велби, 2010. 432 с.

- развитие представлений об общении в детском возрасте;
- роль родителей в имеющейся детской патологии, связь здоровья детей с асоциальными пристрастиями родителей.

Формы освоения подобной информации различны, но результативность обеспечивается прежде всего интерактивными технологиями, позволяющими максимально реализовать собственный ресурс участников образовательных отношений.

Психологическая составляющая педагогической помощи включает два компонента: социально-психологическую поддержку и коррекцию.

Социально-психологическая поддержка направлена на создание благоприятного психологического климата в семье, особенно в период возрастных кризисов. Эта помощь должна быть комплексной: определяется проблема, анализируются межличностные отношения в семье, положение ребенка в семье, выявляются причины реальных и потенциальных конфликтов.

Коррекция межличностных отношений происходит, в основном, когда нарушается нервно-психическое и физическое состояние ребенка, что может быть вызвано психическим насилием над ним: запугивание, оскорбление ребенка, унижение его достоинства.

Посреднический компонент педагогической помощи включает в себя три составляющие: помощь в организации, координации и информировании в вопросах семейного воспитания.

Помощь в организации направлена на организацию семейного досуга, что включает работу клубов по интересам, организацию семейных праздников, летнего отдыха и т. д.

Помощь в координации направлена на активизацию различных ведомств и служб по совместному разрешению проблемы конкретной семьи и положения конкретного ребенка в ней. Среди этих проблем: передача ребенка на воспитание в приемную семью, контроль за процессами адаптации в ней, помещение детей в приюты, содействие возвращению ребенка в семью.

Помощь в информировании направлена на обеспечение семьи информацией по вопросам обучения и воспитания, социальной защиты. Обычно это осуществляется в процессе консультирования, где рассматриваются следующие вопросы: права детей, родителей, внутрисемейные отношения, медико-физиологические проблемы развития детей.

Вышесказанное обусловливает принятие педагогом на себя следующих ролей во взаимоотношениях с родителями:

- *советник*: информирует семью о важности и возможности взаимодействия родителей и детей в семье, рассказывает об особенностях развития ребенка, дает педагогические советы по воспитанию детей;
- *консультант*: консультирует по вопросам семейного законодательства, по вопросам межличностного взаимодействия в семье, информирует о существующих методах воспитания, ориентированных на конкретную семью, разъясняет родителям способы создания условий, необходимых для нормального развития и воспитания ребенка в семье;

• *защитник*: защищает ребенка в случае полной деградации родителей (алкоголизм, наркомания, жестокое отношение к детям).

Таким образом, деятельность общеобразовательной организации направлена на повышение педагогической культуры родителей, включающей необходимый уровень педагогических, психологических, физиологических знаний из области человековедческих наук, а также сформированные умения и навыки семейного и общественного воспитания детей с учетом их индивидуальных и возрастных различий.

По мнению психологов (К. Левин), большинство эффективных изменений в установках и поведении людей легче осуществляются в групповом, а не в индивидуальном контексте.

Исследования показывают (С. Г. Вершловский, Е. П. Тонконогая, П. И. Третьяков, Т. И. Шамова и др.), что взрослый человек «держится» за свои ценности, жизненные и профессиональные стереотипы до тех пор, пока на деятельностном уровне не осознает необходимость и продуктивность отказа от некоторых из них. Интерактивное обучение способствует активизации передового опыта, обмену знаниями и опытом, становлению нового профессионального мышления, приобретению конструктивной позиции в отношении нововведений, пробуждению чувства нового, творческому подходу к использованию чужого опыта, формированию критической самооценки собственной практики и т. п.

В интерактивном обучении происходит *развитие личностных качеств, повышение самооценки*. В группе можно обучиться как лидирующей роли, так и роли рядового участника в ситуации принятия группового решения, развить способность к открытому взаимодействию с другими родителями при сохранении собственной индивидуальности, научиться подчинять личные интересы интересам общего дела, строить конструктивную коммуникацию.

Интеракция стимулирует развитие речи, коммуникативных навыков всех участников. Здесь происходит более глубокое освоение моделей поведения родителей в проблемных ситуациях, участники за счет повторения и применения полученных знаний, рассмотрения вопроса с разных точек зрения могут овладеть альтернативными способами принятия решения, опираясь на собственные воспитательные ресурсы, традиции семьи, особенности семейного микроклимата и стиля воспитания.

Таким образом, при использовании интерактивных технологий создается возможность для реального взаимодействия, в ходе которого способность к саморазвитию педагогической культуры родителей формируется как интериоризированная функция социального взаимодействия.

Интерактивные педагогические технологии обеспечивают создание атмосферы, снимающей у взрослых напряженность и тревожность в связи с включением в образовательную деятельность. Интерактивные технологии обеспечивают комфортность. Работая в небольшой группе, участники держатся более свободно, уверенно, снимаются психологические барьеры общения, мне-

ния каждого принимаются и ценятся группой, устанавливается тесный психологический контакт.

Особо следует отметить, что при подготовке к проведению педагогических мероприятий в интерактивном режиме педагог как руководитель должен обеспечить ряд важнейших психолого-педагогических условий, способствующих эффективности занятия:

- создание благоприятного эмоционального климата и соответствующей образовательно-пространственной среды;
- руководство диалоговым взаимодействием всех участников образовательного процесса;
- организация продуктивного внутригруппового и межгруппового взаимодействия;
- опора на личный («педагогический») опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- обеспечение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- осуществление обратной связи с аудиторией, анализ причин успехов и неудач в совместной деятельности.

В педагогической и психологической науке разработаны методические приемы, обеспечивающие эффективное осуществление названных процессов.

Психологический климат отражает качественную сторону межличностных отношений и представляет собой совокупность психологических условий, способствующих или препятствующих продуктивной совместной деятельности (если симпатии, взаимопомощь, всеобщая заинтересованность в успехе способствуют продуктивности образовательного процесса, то отрицательные эмоции, наоборот, снижают работоспособность участников и производительность деятельности). Кроме того, дружелюбная, гуманная обстановка, снимающая напряжение и излишние волнения, способствует формированию открытости, взаимной заинтересованности, доверия друг к другу, взаимной поддержке, осознанию взаимного духовного и профессионального обогащения.

Важным условием благоприятной психологической атмосферы работы взрослых являются состав и количество участников. Многие психологи и педагоги-практики полагают, что оптимальная численность группы при интерактивном обучении не должна превышать 20 человек.

Руководителю необходимо позаботиться о комфортабельной физической среде обучения: аудиториях для игровых занятий, дискуссий, аутотренингов, самостоятельной работы, предусмотреть возможность для кофе-паузы, разминок. При этом организация взаимодействия является важнейшим положением, обусловливающим эффективность интерактивных форм работы: диалогичные формы предполагают, что собеседники обращены лицом к лицу,

поэтому мебель должна быть расставлена таким образом, чтобы имелась возможность визуального контакта участников и свободного перемещения; необходимо также обеспечить адекватную среду, насыщенную компьютерной техникой и научно-методической литературой, к которой можно обратиться, если возникнет такая потребность.

В создании доброжелательной атмосферы и положительного эмоционального фона могут помочь персонифицированные обращения к родителям, динамичное ведение занятия, адекватное использование мимики, жестов, улыбка, юмор.

Работу можно начать со своеобразной разминки – двигательной, эмоциональной, интеллектуальной, коммуникативной и т. д.

Руководитель группы (классный руководитель) должен:

знать:

- классификации интерактивных форм работы с родителями, требования к их проведению;
- специфику использования интерактивных педагогических технологий в работе с родителями;
- особенности педагогического общения;

уметь:

- планировать и организовывать различные интерактивные формы работы с родителями для повышения качества образования;
- оценивать и корректировать результативность проведения различных интерактивных форм с родителями;
- сочетать различные формы работы с родителями в соответствии с поставленными задачами;
- использовать воспитывающий потенциал интерактивных педагогических технологий в соответствии с целевой аудиторией;

владеть:

- современными интерактивными педагогическими технологиями;
- навыками общения со взрослыми.

Принципами интерактивного обучения являются: диалогическое взаимодействие; работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества; активно-ролевая игровая и тренинговая формы работы.

Использование в педагогической практике игр различной типологии предполагает творческий поиск педагогом, воспитателем оптимального сочетания различных игровых технологий, игровых приемов, форм, моделей. Как нельзя дважды войти в одну и ту же реку, так и использование той или иной технологии нельзя повторить на том же самом уровне: каждый момент ее использования вносит свои коррективы. Мастерство воспитателя в данном случае будет определяться его умением из огромного спектра игровых технологий выбрать наиболее оптимальную для решения конкретной педагогической задачи.

Внедрение интерактивных педагогических технологий определяется и детерминируется социокультурными ценностями, принятыми в обществе, в конкретной образовательной организации, конкретными педагогами.

Примеры интерактивных технологий в работе с родителями обучающихся рассмотрим в следующей главе.

Глава 2. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С СЕМЬЯМИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

2.1. ИГРОВЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Мы предлагаем рассмотреть примеры игровых технологий в организации различных форм работы с родителями. При этом хотим отметить, что сами формы остаются традиционными, а вот технологии их реализации должны отвечать требованиям времени.

В работе с семьей выделяются следующие *формы взаимодействия*: коллективные, групповые и индивидуальные.

К коллективным формам работы относятся следующие:

Педагогический лекторий. Вооружает родителей систематическими знаниями основ теории воспитания. Главное в лекции – анализ явлений, ситуаций, подробно раскрывающих сущность той или иной проблемы воспитания.

Университеты педагогических знаний. В сравнении с лекторием и педагогическим всеобучем предполагают более сложные формы работы родителей по овладению теорией воспитания. Занятия предусматривают лекционный курс, а также семинарские занятия. Конечно, не каждая родительская аудитория готова к такой форме работы.

Итоговые годовые научно-практические конференции родителей по проблемам воспитания. Родительские конференции должны обсуждать насущные проблемы общества, активными членами которого станут дети.

Родительские конференции должны готовиться очень тщательно, с обязательным участием психолога, социального педагога. В их задачу входит проведение социологических и психологических исследований по проблеме конференции, а также знакомство участников конференции с их результатами. Активными участниками конференций выступают сами родители. Они готовят анализ проблемы с позиций собственного опыта, на конференции может происходить и обобщение воспитательного опыта семей, знакомство с традициями. Отличительной особенностью конференции является то, что она принимает определенные решения или намечает мероприятия по заявленной проблеме.

День открытых дверей или родительский день. Требует очень большой подготовки. Вариантов праздника может быть много, главное – показать работу всей организации, успехи детей, привлечь внимание родителей к вопросам воспитания.

Родительские собрания – традиционная форма работы. Один из подходов к организации родительских собраний – проблемная формулировка темы собрания. Выбор темы зависит от многих факторов: возрастные особенности детей, уровень воспитанности, интересы и потребности детей и взрослых, проблемы профилактики отклоняющегося поведения дошкольников, особенности семейного воспитания.

Начиная работать с родителями, целесообразно узнать круг их проблем в области семейного воспитания, чтобы отталкиваться от их запросов. Но не всегда родители знают и понимают возникающие в воспитании детей проблемы, поэтому работа с ними должна носить и просветительско-профилактический характер.

Родительское собрание должно стать школой просвещения родителей, расширять их педагогический кругозор, стимулировать желание повышать педагогическую культуру. На родительских собраниях анализируются достижения воспитанников, характеризуются их возможности, степень продвижения каждого ребенка в освоении социального опыта. Родительское собрание – это возможность демонстрации достигнутых ребенком успехов. К родительскому собранию необходимо готовить выставки творческих работ воспитанников, их достижений.

Существует много вариантов проведения родительских собраний. Их характер и направленность подсказывает сама жизнь, система организации работы в детском коллективе. Тематика и методика собрания должны учитывать возрастные особенности детей, уровень образованности и заинтересованности родителей, цели и задачи в каждом конкретном случае.

На собраниях-диалогах рассматриваются проблемы охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия, создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. В процессе встреч вырабатываются советы о том, как помочь детям в развитии речевых, социальных навыков, коммуникативной культуры, разрешаются проблемы стрессовых ситуаций, обостряющихся в период возрастных кризисов.

Педагогические консультации – распространенная форма индивидуальной и групповой работы. В основе консультации лежат ответы на вопросы родителей. Психолого-педагогическими основами консультации являются: одобрительное отношение педагогов к инициативе родителей; выражение готовности в оказании помощи семье; конкретные рекомендации и советы по возникающим у родителей вопросам.

Индивидуальные консультации – одна из важнейших форм взаимодействия педагога с семьей. Здесь происходит обмен информацией, дающей реальное представление о развитии, его проблемах, что помогает преодолеть беспокойство родителей и вызвать стремление к сотрудничеству.

Готовясь к консультации, целесообразно определить ряд вопросов, ответы на которые помогут планированию воспитательной работы с группой и с каждым ребенком и его семьей. Индивидуальная консультация должна иметь ознакомительный характер и способствовать созданию хорошего контакта между родителями и педагогом. Необходимо дать родителям возможность рассказать все то, с чем они хотели бы познакомить воспитателя в неофици-

альной обстановке, и выяснить важные сведения для реализации индивидуально-личностного подхода к ребенку.

Анкетирование помогает педагогу взглянуть на процесс воспитания по-новому, позволит глубже и серьезнее проанализировать свою реальную деятельность, да и у родителей такие опросы вызывают и заинтересованность, и ответственность. У них формируется уважительное отношение к школе, к педагогу, которому небезразличен внутренний мир детей и его проявление. Почувствовав заинтересованность в успехах ребенка, родители с удовольствием откликаются на любое дело, готовы к сотрудничеству и партнерству в воспитательной работе в группе.

Важно знать:

- особенности здоровья ребенка;
- его увлечения, интересы;
- предпочтения в общении, в семье;
- поведенческие реакции;
- особенности характера;
- уровень коммуникативной культуры;
- моральные ценности семьи.

Семинары-практикумы – одна из форм коллективной и групповой работы, целью которой является выработка у родителей педагогических умений по воспитанию детей, эффективному разрешению возникающих педагогических ситуаций, тренировка педагогического мышления.

Совместные творческие дела являются интересной и эффективной формой работы с родителями. При подготовке к ним родители вместе с детьми составляют сценарий, помогают на репетициях, шьют костюмы, сочиняют стихи и песни. В ходе работы у родителей появляется желание сделать праздники более красочными, интересными, они проявляют фантазию, выдумку, все делают вместе с детьми, советуясь с ними, привлекая их к совместной деятельности.

Родительские чтения – такая форма работы с родителями, которая дает возможность им не только слушать лекции педагогов, но и самостоятельно изучать литературу по проблеме и затем участвовать в ее обсуждении.

Родительские чтения можно организовать следующим образом: на первом собрании в начале года родители определяют вопросы педагогики и психологии, которые их наиболее волнуют. Педагог собирает информацию и анализирует ее. С помощью библиотекаря и других специалистов подбираются книги, в которых можно получить ответ на поставленный вопрос. Родители знакомятся с рекомендованным материалом, а затем используют полученные сведения в родительских чтениях. Особенностью родительских чтений является то, что, анализируя книгу, родители должны изложить собственное понимание вопроса и изменение подходов к его решению после прочтения книги.

Родительские вечера – форма работы, которая прекрасно сплачивает родительский коллектив. Родительские вечера проводятся в группе 2–3 раза в

год без присутствия детей. Родительский вечер – это праздник общения с родителями – друзьями своего ребенка, это праздник воспоминаний младенчества и детства собственного ребенка, это поиск ответов на вопросы, которые перед родителями ставит жизнь и собственный ребенок. Темы родительских вечеров могут быть самыми разнообразными. Главное – они должны учить слушать и слышать друг друга, самого себя, свой внутренний голос.

Примерные темы родительских вечеров:

1. Рождение ребенка и первый год его жизни и развития.
2. Первые книжки ребенка.
3. Будущее моего ребенка. Каким я его вижу?
4. Друзья моего ребенка.
5. Праздники нашей семьи.
6. «Можно» и «нельзя» в нашей семье.
7. День рождения нашей семьи. Как мы его празднуем?
8. Песни, которые пели и поют наши дети.

Такая форма взаимодействия с родителями позволяет не только высказывать свое мнение по предложенным темам, но и услышать нечто полезное для себя в рассуждениях других родителей, взять на вооружение в свой воспитательный арсенал что-то новое, интересное.

Семейная гостиная является нетрадиционной формой сотрудничества школы с родителями. В ходе организации такой работы устанавливаются достаточно быстро доброжелательные отношения с родителями, вырабатывается единый взгляд на ребенка, основанный на доверии к нему. Родители постоянно получают информацию об особенностях воспитания, об успехах, продвижении в развитии ребенка.

Интерактивное обучение – это способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности, когда все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия членов группы и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем. При этом осуществляется постоянная смена режимов деятельности: игры, дискуссии, работа в малых группах, небольшой теоретический блок (мини-лекция).

К интерактивным технологиям реализации традиционных форм работы с родителями относят коллективную мыследеятельность (КМД) – форму взаимодействия педагога и группы родителей, протекающего в поисковых и созидательных ситуациях, модерацию, коллективный способ обучения.

К интерактивным формам и методам могут быть отнесены и следующие: эвристическая беседа, презентации, дискуссии, «мозговая атака», метод круглого стола, метод деловой игры, конкурсы практических работ с их обсуждением, ролевые игры, тренинги, коллективные решения творческих задач, кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), практические групповые и индивидуальные упражнения, моделирование производственных процессов или

ситуаций, проектирование бизнес-планов и различных программ, групповая работа с авторскими пособиями, иллюстративными материалами, обсуждение специальных видеозаписей, включая запись собственных действий; педагогическая студия, встречи с приглашенными специалистами, методы с использованием компьютерной техники и др.

Формы и методы интерактивного обучения можно разделить на:

- дискуссионные: диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.;
- игровые: дидактические и творческие игры, в том числе деловые управленческие;
- игры, ролевые игры, организационно-деятельностные игры;
- тренинговые формы проведения занятий (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности), которые могут включать в себя дискуссионные и игровые методы обучения.

В образовательной практике осваиваются различные формы и методы интерактивного обучения, создаются оригинальные техники ведения дискуссий, обучающих игр.

Возможен и следующий вариант перечня интерактивных форм работы:

- лабораторно-исследовательские работы/защита проекта – форма работы, при которой обучающийся проводит самостоятельное исследование различных тем в течение длительного периода времени, в конце которого представляет и защищает свою работу;
- проблемно-поисковое обучение;
- дистанционное обучение;
- презентации (как наглядный вариант лекционного и практического материала, представленного на экране компьютера);
- работа в малых группах и парах сменного (динамического)/постоянного (замкнутого) состава – форма диалогового взаимодействия;
- метод модерации, который позволяет «заставить» людей действовать в одной команде для разработки в кратчайшие сроки конкретных реализуемых предложений, нацеленных на решение проблемы.

Методы модерации предполагают ответственность каждого участника процесса за свои действия и достижение общего результата, ориентированы на перенос полученных знаний в практическую деятельность, что является первостепенным для формирования практических умений и навыков будущих выпускников. Высокая степень продуктивности обучения с использованием данного метода достигается за счет благоприятной психологической атмосферы и за счет визуализации, т. е. долгосрочного использования зрительной наглядности[13].

[13] Клушина Н. П. Интерактивные формы и методы обучения как условие формирования субъектности личности в образовательном процессе вуза: мат. XIII науч.-техн. конф. «Вузовская наука – Северо-Кавказскому региону». Ставрополь: СевКавГТУ, 2009. 181 с.

Творческие мастерские, мастер-классы, круглые столы, дискуссии, проектные семинары, кейс-технологии, разбор деловой документации, ролевые и деловые игры, имитирующие профессиональные ситуации, способствуют выработке новых взглядов и установок специалистов, формированию умений и навыков, моделированию специалистом своего нового опыта, коррекции негативных установок.

Интерактивное обучение способствует активизации передового опыта, обмену знаниями и опытом, становлению нового профессионального мышления, приобретению конструктивной позиции в отношении нововведений, пробуждению чувства нового, творческому подходу к использованию чужого опыта, формированию критической самооценки собственной практики и т. п.

К числу наиболее эффективных интерактивных форм работы педагогов и родителей воспитанников можно отнести групповую работу, в том числе и в малых группах, преимуществами которой являются: высокая активность всех участников образовательного процесса, обусловленная наличием единой цели и общей мотивацией разделения процесса деятельности между его участниками адекватно индивидуальным возможностям, опыту и способностям членов группы; принятием на себя ответственности за общий результат.

Овладев той или иной интерактивной технологией, педагог сможет применить ее на практике для решения конкретных педагогических задач. Например, работа над *проблемами обеспечения социально-психологического благополучия ребенка, организации проектной деятельности обучающихся* (родительское собрание, школа для родителей, педагогическая консультация, консилиум, заседание проблемной группы и др.) может состояться в ходе деловой игры, организационно-деятельностной игры, «мозгового штурма», дебатов. Педагог *сам* выбирает ту технологию, которая будет наиболее эффективна для решения поставленных задач *именно в его коллективе* и в данной педагогической ситуации. *Еще раз: организационные формы работы – традиционные, технология – новая*.

Главное здесь – свободное владение технологией. Рассмотрим это на конкретных примерах (табл. 1).

Таблица 1

Фрагмент плана формы работы с родителями

Тема	Цель, задачи	Форма (варианты)	Технология (варианты)
«Интерактивные технологии взаимодействия семьи и школы: за и против»	**Цель**: определить комплекс условий, обеспечивающих эффективность использования интерактивных технологий в работе семьей. **Задачи:** • определить мотивацию родителей на использова-	Родительское собрание; семинар-практикум; групповая консультация; педагогический консилиум	Организационно-деятельностная игра; «мозговой штурм»; дискуссия и т. д.

Тема	Цель, задачи	Форма (варианты)	Технология (варианты)
	ние интерактивных технологий в совместной деятельности школы и семьи; • выявить уровень готовности родителей к сотрудничеству в формате интеракции; • выявить проблемы родителей, возникающие при использовании педагогических интерактивных технологий; • определить условия эффективного использования различных интерактивных технологий в организации совместной деятельности школы и семьи		

Отметим, что организация той или иной формы работы с родителями предполагает использование (последовательное или одномоментное) нескольких интерактивных педагогических технологий в соответствии с конкретными задачами.

Дискуссия. Дискуссией (лат. discusso – исследование, рассмотрение, разбор) называется такой публичный спор, целью которого являются выяснение и сопоставление разных точек зрения, поиск, выявление истинного мнения, нахождение правильного решения спорного вопроса. Это коллективное обсуждение конкретной проблемы, вопроса или сопоставление разных позиций, информации, идей, мнений и предложений. Дискуссия – эффективный способ убеждения, так как ее участники сами приходят к тому или иному выводу. Дискуссия в работе с родителями – это обмен мнениями по вопросам в соответствии с более или менее определенными психолого-педагогическими рекомендациями проведения. В ней могут участвовать как все, так и часть присутствующих на занятии. К интенсивным образовательным технологиям относятся групповые и межгрупповые дискуссии.

Таким образом, дискуссия – обмен мнениями по какому-либо вопросу, вызывающему затруднение со стороны родителей, в соответствии с более или менее определенными правилами процедуры.

Во время дискуссии оппоненты могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В первом случае больше будут проявляться качества, присущие диалогу, во втором – дискуссия будет носить характер спора, т. е. отстаивание своей позиции. Как правило, в дискуссии присутствуют

оба эти элемента. Вступая в дискуссию, родители не только пытаются обосновать свою точку зрения на решение того или иного вопроса, но и приобретают опыт взаимодействия со своими детьми в решении проблемных ситуаций.

Какие бы характеристики ни преобладали в дискуссии, будь то взаимоисключающий спор или взаиморазвивающий диалог в деловом режиме, главный фактор для повышения эффективности любой дискуссии – это сопоставление различных позиций дискутантов. Каждая дискуссия обычно проходит три стадии развития: ориентация, оценка, консолидация.

На первой стадии происходит процесс ориентации и адаптации участников дискуссии к самой проблеме, друг к другу, общей атмосфере. Именно таким образом начинает вырабатываться некая установка на решение представленной проблемы.

Стадия оценки напоминает ситуацию сопоставления информации, различных позиций, генерирования идей.

На последней стадии консолидации предполагается выработка единых или компромиссных решений, мнений и позиций.

Этапы проведения

1. Родители сами выдвигают и формулируют волнующие их проблемы. Затем в процессе групповой дискуссии они располагают проблемы по степени важности, значимости и выделяют наиболее «острую» для изучения в малых группах.

2. Педагог предъявляет группе необходимый материал (концепции, принципы, факты, взгляды) – базовые сведения по изучаемой проблеме, а также научную литературу, справочники, словари.

3. Выделенная проблема становится предметом изучения и обсуждения в каждой малой группе.

4. Все группы последовательно предъявляют свой материал (факты, примеры, выработанную точку зрения, позиции) общей группе родителей.

5. Далее следует общая дискуссия: анализ высказанных позиций, принятие наиболее перспективных, дополнение, взаимообогащение разных точек зрения, расширение представлений, установок, способов поведения, изменение отношения к себе, к ребенку, к другим, к миру.

6. По окончании работы проводится опрос, при котором члены группы должны ответить на несколько вопросов:

1. Активно ли вы участвовали в работе группы? Увлек ли вас этот процесс, если нет, то почему?

2. Чувствовали ли вы излишнее влияние на себя со стороны других членов группы?

3. Комфортно ли вам было работать в этой группе? Хотели бы вы работать в том же составе и дальше?

4. Считаете ли вы необходимым включение таких форм организации деятельности в работу с родителями?

Принципы организации дискуссии: содействие возникновению альтернативных мнений, путей решения проблемы, конструктивность критики, обеспечение психологической защищенности участников. При массовой дискуссии все участники (родители; родители и обучающиеся – при совместном проведении занятия), за исключением ведущего, находятся в равном положении. Здесь не выделяют особых докладчиков, и все присутствуют не только в качестве слушателей. Специальный вопрос обсуждается в определенном порядке, обычно в соответствии со строгим или несколько видоизмененным регламентом дискуссии, который определяется педагогом, классным руководителем.

Фронтальная дискуссия

Сначала участники начинают высказываться, т. е. выдвигать версии. Ведущему желательно записывать эти версии на доске (можно с указанием автора). Затем следует перейти к обсуждению выдвинутых версий (наивысшая точка в развитии диалоговой ситуации) и выдвижению правильного ответа, т. е. обоснованию выбранного способа, версии, мнения.

Фронтальной дискуссии может предшествовать выдвижение и обсуждение гипотез в группах. Участники объединяются в группы (не более 4–5 человек), выслушивают друг друга, спорят, приходят к какому-то мнению. Затем каждая группа высказывает собственное мнение или присоединяется к мнению других. Желательно, чтобы каждая группа родителей зафиксировала свою точку зрения на большом листе и затем с комментариями представила ее всей родительской группе. В дальнейшем ведущий организует обсуждение выдвинутых группами версий.

Данный подход имеет следующие преимущества: он вовлекает педагогов и родителей как участников образовательных отношений в совместную деятельность (во фронтальной работе обычно часть присутствующих выпадает); выдвигаемые версии более отточены, продуманы и наглядны, что позволяет более организованно провести этап обсуждения версий.

Можно организовать письменную дискуссию. Например, после постановки руководителем открытого вопроса каждый участник пишет собственную версию. Затем выслушивают желающих. После каждой реплики подключаются те, кто думает иначе. Каждый родитель имеет право вносить в формулировку своей версии дополнения, уточнения, поправки. В конце обсуждения отводится время на то, чтобы каждый записал окончательный вариант собственной версии.

При проведении подобной формы работы необходимо быть предельно внимательным к личности каждого участника. При таком подходе возможны ошибочные суждения, поэтому чрезвычайно важно, чтобы люди не боялись допустить ошибки, скорее, наоборот: активность их поощряется. Задача ведущего состоит в том, чтобы эти противоречия рождали спор, дискуссию. Здесь выясняется суть обозначившихся разногласий, анализируется предмет спора с разных позиций, полученная информация связывается с новым фак-

том уже имеющихся знаний. Объектом дискуссии может стать действительно неоднозначная проблема, по отношению к которой каждый участник свободно выражает свое мнение, каким бы непопулярным и неожиданным оно ни было. Следует учитывать также уровень подготовленности участников дискуссии.

Дискуссия требует, чтобы родители заранее разделились на подгруппы и предложили свои концепции разрешения обсуждаемой проблемы. В ходе дискуссии совместно продумывается план решения педагогической задачи. Участникам дискуссии нужно быть готовыми к тому, что концептуальный конфликт и расхождение мнений не удастся преодолеть быстро. Вместе с тем длительную активность оппонентов следует считать успешным результатом дискуссии.

Групповая дискуссия заключается в обсуждении вопросов специальной выделенной группой перед аудиторией. Как и любая форма обсуждения перед слушателями, она представляет собой диспут (см. ниже). Цель групповой дискуссии – представить возможное решение проблемы или обсудить противоположные точки зрения по спорным вопросам. Но обычно она не разрешает спора и не склоняет аудиторию к какому-либо единообразию действий.

В групповой дискуссии принимает участие от 3 до 8 членов, не считая председателя.

Один из вариантов – **диалог** – включает только двух участников. Участники должны быть хорошо подготовлены, иметь при себе заметки со статистическими и другими необходимыми данными. Они должны вести обсуждение непринужденно, в оживленной манере, задавая вопросы и делая краткие замечания.

Обычно дискуссией руководит модератор. Общие правила коммуникации при групповой дискуссии выражаются в следующих требованиях к участникам группы:

- используй «Я-послание»;
- соблюдай гармоничность в себе;
- избегай общих фраз;
- ориентируйся на цель (задачу);
- умей слушать;
- будь активен в беседе;
- будь краток;
- осуществляй конструктивную критику.

Данные требования могут быть оформлены в виде своеобразной памятки.

Правила ведения дискуссии

- Истина не принадлежит вам, как не принадлежит никому.
- Обсуждая тему А, не начинайте дискуссию по теме Б.

- Дискуссия – не социалистическое соревнование, в ней не может быть победителей.
- Нельзя превращать реплику в доклад.
- Каждый имеет право на свое мнение.
- Если вы не можете за 3 минуты высказать свои аргументы, значит, с ними что-то не так.
- Критикуются идеи, а не люди.

В учебных ситуациях руководитель может задавать вопросы:

– Что в ситуации является главным?

– Какие проблемы, изложенные в ситуации, вам удалось выделить и какая из них приоритетная?

– Что вы лично думаете об этом?

– Можете ли вы привести аналогичный пример из практики?

– Затронуты ли в ситуации другие аспекты – например этические, психологические?

– Как бы вы это оценили?

– Каковы могут быть последствия принятых решений?

– Кого это затронет, на ком отразится?

– Не пропустили ли вы важную для правильного решения информацию?

– С чьих позиций вы это предлагаете?

Специально подготовленной формой групповой дискуссии при решении ряда творческих (креативных) задач является «мозговой штурм», который позволяет педагогу вовлечь участников в коллективное творчество (см. ниже).

Диспут – форма дискуссии. Это публичный спор, публичная защита позиций и мнений. Суть его – столкновение различных точек зрения, позиций, взглядов с целью выявления истины. Диспут предполагает наличие ведущих или организаторов, которые умело направляют обсуждение в русло заблаговременно выделенных вопросов. Этих спорных положений должно быть не более пяти, иначе публичный спор приобретет расплывчатый характер. Он требует большой подготовительной работы, высокого уровня профессионализма организатора и ведущего. Немаловажное значение имеет и подготовка самих участников к такой работе. Важно, чтобы в коллективе родителей были противоречивые мнения по обсуждаемой теме, чтобы тема волновала большинство играющих, была связана с их переживаниями. В ходе диспута необходимо добиться активной позиции его участников в выражении собственных мнений и уважительного отношения к мнениям других. По результатам диспута нельзя принимать каких бы то ни было решений, не следует осуждать участников за неправильные суждения.

Технология проведения диспута

Можно предложить следующие рекомендации для успешного проведения диспута:

- актуальность и значимость темы;

- заблаговременное ознакомление с пятью основными вопросами (положениями, тезисами) спора с помощью плакатов, стенгазет, карточек, приглашений, записей в блоге, сайта, электронной почты и т. п.;
- своевременное оповещение о дате проведения диспута;
- специальное оформление помещения (плакаты, газеты, фотографии, выставки книг и статей, цитаты великих людей и т. д.);
- тщательная подготовка ведущих, выступление которых не должно превышать 10 минут;
- строгий регламент выступлений на диспуте (первому выступающему предоставляется до 7 минут, следующим – до 3 минут, на справку-вопрос – 1 минуту);
- заблаговременная подготовка 2–3 выступающих;
- заблаговременное ознакомление участников с материалами статей, книг, видеозаписями с ситуациями, сюжетами, фактами по обозначенной проблеме; использование игровых приемов диспута (судьи, жюри, эксперты, справочное бюро и т. п.);
- установление доброжелательной атмосферы;
- соблюдение этикета спора;
- установление информационных рамок диспута;
- создание условий для выслушивания позиции каждого желающего.

Диспут – это способ формирования суждений, оценок и убеждений в процессе познавательной и ценностно-ориентационной деятельности, и его результат не всегда связан с выработкой определенного и окончательного решения. У диспута другие задачи. Его применение основано на давно открытой закономерности, заключающейся в том, что знания, добытые в ходе столкновения мнений и различных точек зрения, всегда отличаются высокой степенью обобщенности, стойкости, гибкости. Необходимо научить педагогов, родителей высказывать свою точку зрения спокойно, а это возможно, если группа (участники диспута) овладеют умением слушать не только себя.

Во время диспута участвующие не просто озвучивают свою позицию, но и приводят факты, аргументы в ее подтверждение, защиту. Это должно звучать убедительно, что требует хорошего развития речи, умения владеть аудиторией, находить необходимый материал в различных источниках информации. Умение достойно вести спор, держать себя в руках, уважать противника, давая ему право на иную точку зрения, проигрывать, не теряя достоинства, – все это может быть сформировано в системе подобных интерактивных технологий.

Эффективность результатов диспута зависит от компетентности педагога. Способен ли он «зажечь» аудиторию родителей? Для этого надо подобрать интересную для них тему (как вариант – в процессе анкетирования, можно анонимного; из беседы с коллективом или отдельным родителем).

Формулировка темы должна быть острой, проблемной, будить мысль родителей, заключать в себе вопрос, который на практике и в теории решается

по-разному, вызывает различные мнения. После определения темы следует порекомендовать литературу и другие источники информации, чтобы родители пришли «вооруженными». Нередко готовятся ролики или презентации, поэтому необходимо обеспечить соответствующую технику. Период подготовки может быть до двух недель, это зависит от сложности темы, объема информации, готовности группы к данной форме работы.

Умелый педагог может провести и диспут-экспромт, который дает потрясающие результаты. Для этого всего необходимо владеть технологией диспута в совершенстве и быть уверенным, что в любой момент можешь контролировать ситуацию и вести диспут к цели.

Главное назначение диспута – создание ориентировочной основы для творческих исканий и самостоятельных решений.

Полилог представляет собой обмен мнениями по какой-либо определенной теме, где каждый участник высказывает свою точку зрения. Участники разговора задают друг другу вопросы, чтобы узнать точку зрения собеседника или прояснить непонятные моменты обсуждения. Эта форма общения особенно эффективна в том случае, если возникает необходимость разъяснить какой-либо вопрос, осветить проблему.

Для выработки конструктивных, творческих решений коллективом (группой) той или иной задачи успешно используется следующая технология.

«Мозговой штурм» («brain-storming») представляет собой двухэтапную процедуру решения задачи: на первом этапе выдвигаются идеи, а на втором они конкретизируются, развиваются (по А. Осборну). Человек дает свободу полета своей фантазии. Важнейшей предпосылкой, на которую опирался Осборн, является представление о наличии у каждого человека двух важнейших аспектов работы мозга: творческого разума и аналитического мышления. Их чередование, по мнению Осборна, и составляет основу всех процессов творческой работы. Метод включает в себя два основных этапа:

- Этап выдвижения (генерации) идей.
- Этап анализа выдвинутых идей.

Работа в рамках этих этапов должна выполняться при соблюдении ряда основных правил. На этапе генерации их три:

1. Запрет критики.
2. Запрет обоснований выдвигаемых идей.
3. Поощрение всех выдвигаемых идей, включая нереальные и фантастические.

На этапе анализа основное правило: выявление рациональной основы в каждой анализируемой идее.

Технология «мозгового штурма» развивает творчество участников. Они работают в группе, не опасаясь отрицательной обратной связи, негативных замечаний. Эту технологию можно применять для выявления творческого потенциала коллег, при обучении творчеству, умению сотрудничать, для создания позитивных эмоций.

«Мозговой штурм» можно широко использовать для выработки системы тактических мер, приемов достижения стратегических целей; для создания банка творческих методических находок; выявления нестандартных решений ежедневных педагогических задач.

Алгоритм работы

1. Ведущий сообщает тему, цель, общие правила сотрудничества, критерии оценки и пробуждает интерес.

2. Назначаются или выбираются научные эксперты и секретарь. Задача секретарей: записывать идеи, высказываемые участниками группы, на доске.

3. Ведущий излагает исходную ситуацию и поясняет, что предстоит обсудить.

4. Участники выслушивают, если что-то непонятно, могут задать вопросы.

5. Проводится «атака мыслей». Участники выступают с кратким сообщением в свободной форме. Эксперты помогают кратко сформулировать мысли, которые секретари записывают. Необходимо выдать, генерировать как можно больше идей в сжатые сроки. Секретари *любые* идеи кратко фиксируют на доске. Ведущий постоянно поддерживает «атаку мыслей» репликами, констатирующими или одобряющими замечаниями, которые должны стимулировать напряженное и продуктивное мышление.

6. На высказывания участников никто не отвечает. По их поводу не дискутируют, их не оценивают, не анализируют, не комментируют, а записывают в том виде, в каком они излагаются. Поощряются *любые, самые фантастические* идеи.

7. Участники могут высказанные идеи комбинировать, видоизменять и улучшать. Можно становиться на позицию другого и развивать его идеи. Нельзя критиковать идеи других.

8. Продолжительность «атаки» не должна превышать 45 минут. На одно высказывание отводится не более 1–3 минут. Выступать можно много раз, но не подряд.

9. Для стимулирования мыслительной деятельности можно использовать список контрольных вопросов, которые разбираются последовательно. Можно задавать вопросы такого рода: «А если сделать наоборот?», «А если изменить условия?».

10. По истечении отведенного времени участники штурма коллективно редактируют список наработанных идей. В момент редактирования могут возникнуть и новые идеи.

11. Экспертная группа анализирует выдвинутые идеи и отбирает лучшие.

Возможен вариант, когда результатом является создание какого-либо продукта (стихотворения, сочинения на определенную тему, сказки и т. д.).

Во время сеанса «мозгового штурма» создается особое психологическое состояние группы, когда приветствуются шутки, смех, когда думается без особых волевых усилий и принимается во внимание все, что придет в голову, начинает работать подсознание – мощный ресурс творческого мышления.

Дебрифинг

Английский термин «debriefing» означает «выдаивание» знаний из участников игрового взаимодействия. Первым эту методику предложил Джеффри Митчел.

Под понятием дебрифинга подразумевается процесс, обратный инструктажу, его цель – извлечь информацию из анализа игрового занятия. В российской системе образования этот термин практически не применяется или, если и используется, то под иными названиями. Более популярным является термин «рефлексия», предполагающий возможность для играющих оглянуться на события, происходившие во время работы над ситуацией, а также термин «дискуссия» – рассмотрение или обсуждение спорных вопросов.

Достоинством дебрифинга является подчеркнутая связь первоначальных целей с обзором окончательных результатов.

Хорошо подготовленное игровое занятие стимулирует глубокое погружение игрока в процесс анализа и взаимодействия с другими; подобная включенность фактически является одним из показателей успеха внедрения новой технологии, и для того, чтобы вывести играющих из действия, также нужно использовать игротехнические приемы.

Дебрифинг реализует следующие функции:

- вывести участников занятия из разыгранных или анализируемых ролей;
- внести ясность в происходящие события (на уровне фактов);
- устранить возникшие недоразумения и исправить ошибки;
- снять напряжение (тревогу, беспокойство) у тех участников, которые находятся в таком состоянии;
- выявить возникшие установки, чувства и перемены, произошедшие с обучаемыми в ходе, например, ситуационно-ролевых игр;
- дать возможность участникам занятия развить в себе способности к самонаблюдению и самоанализу и продемонстрировать их;
- усовершенствовать навыки ведения включенного наблюдения;
- соотнести итоговый результат с первоначально поставленными целями;
- проанализировать, почему события происходили именно так, а не иначе;
- сделать выводы по итогам анализа поведения и действий участников;
- закрепить или откорректировать усвоение новой информации;
- наметить новые темы для размышления и подготовки к следующему занятию;
- установить связь с предыдущими и последующими занятиями и т. д.

По окончании игрового занятия у участников, как правило, у родителей, появляется потребность обсудить его и поспорить о происходившем. Некоторые родители хотели бы проиграть ситуацию заново, чтобы опробовать иные подходы, которые пришли в голову, но занятие уже окончилось. Если обучаемые недовольны исходом игры, то в глубине души будут продолжать придираться к ней. Чтобы не было негативного послеигрового действия, так-

же нужен дебрифинг, который осуществит логический процесс постепенного выхода из игрового взаимодействия, когда к его участникам сначала обращаются как к персонажам и только потом – как к обучаемым.

В результате дебрифинга происходит плавный переход от обсуждения чувств и эмоций, проявленных обучаемыми в конкретных ролях, которые они исполняли, к более объективному обсуждению проблем.

Важно, чтобы родители на стадии дебрифинга абстрагировались от содержания ситуаций и проанализировали происходившее; такая деятельность требует понимания, что предыдущий процесс завершен. Кроме того, дебрифинг позволяет проверить свои наблюдательные и аналитические возможности и закрепить такого рода навыки, при необходимости исправить ошибки.

Однако следует особо отметить, что педагогу, ведущему занятие с помощью кейс-технологии (см. ниже), не рекомендуется делать большую паузу между окончанием основной части занятия и дебрифингом. Участникам игры необходимо оживить установки, чувства и реакции, поэтому дебрифингу надо не просто уделить время – он должен занимать не менее трети времени от групповой работы, а после ролевой игры и до двух третей.

Кейс-технология – это общее название образовательных технологий, представляющих собой методы анализа ситуаций. Название произошло от латинского термина «casus» – запутанный или необычный случай. Кейс-технология – это интерактивная образовательная технология на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование новых качеств и умений. Различают «полевые» (основанные на реальном фактическом материале) и «кабинетные» (выдуманные) кейсы. Кейс-технологии объединяют в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Использование кейс-технологии развивает такие качества, как социальная активность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли, формирует навыки анализа и оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности, развивает профессиональную рефлексию, коммуникабельность, что позволяет эффективно взаимодействовать и принимать коллективные решения.

Кейсы отличаются от обычных образовательных задач: задачи имеют, как правило, одно решение и один правильный путь, приводящий к этому решению; кейсы имеют несколько решений и множество альтернативных путей, приводящих к ним. На сегодняшний день данные технологии широко используются в работе различных организаций.

При активном ситуационном обучении участникам анализа предъявляются факты (события), связанные с некоторой ситуацией по ее состоянию на определенный момент времени. Задачей каждого и всех является принятие рационального решения в рамках коллективного обсуждения возможных решений, т. е. игрового взаимодействия.

Структура описания ситуации

Временная структура кейса – любая ситуация в кейсе происходит во временной системе координат. Поэтому работающие с кейс-материалом должны четко представлять, в какой временной последовательности происходят события, изложенные в кейсе.

Сюжетная структура кейса – четкая сюжетная линия определяет интерес участников, их увлеченность материалом.

Разъяснительная структура – изложенная ситуация в кейсе должна быть понятна до мельчайших подробностей.

Проблема в кейсе может быть задана несколькими путями:

1-й путь – отсутствует информация об одном из необходимых элементах ситуации. В этом случае задача участника – реконструировать недостающую информацию, соотнести ее с заданной, выделить проблемы.

2-й путь – в тексте присутствует неявное противоречие между элементами ситуации.

Краткое описание формы занятия

Для работы на занятии предлагается определенная схема анализа (8 пунктов, см. ниже). Вначале *каждый* участник *индивидуально* анализирует предложенную практическую ситуацию по заданной схеме, опираясь на имеющиеся знания, опыт. Затем с помощью руководителя, *объединившись в группы*, участники проводят совместный анализ ситуации, определяют важнейшие аспекты ситуации, основные проблемы и способы их решения и оформляют результаты группового анализа, разделяемые большинством участников обсуждения. После групповой работы представители групп сообщают (презентируют) результаты *обсуждения на межгрупповой сессии*.

После сессии участники совместно с руководителем обсуждают предложенные варианты. Возможна совместная оценка реалистичности и реализуемости предложенных решений.

Таким образом, при проведении занятия предполагается индивидуальная, групповая и сессионная формы работы.

В процессе индивидуальной работы родители знакомятся с материалами практической ситуации и готовят индивидуальные материалы по вопросам, представленным в схеме анализа.

В ходе групповой работы (по 6–7 человек в группе) происходит согласование различных представлений о ситуации, основных проблемах и путях их решения, нахождение взаимоприемлемого варианта решения, доработка и экспертиза предложений, оформление предложения в виде текста и плакатов для презентации на сессионном заседании.

В процессе сессионной работы каждая из малых групп представляет собственный вариант решения ситуации, отвечает на вопросы участников других групп и уточняет свои предложения, а после окончания докладов дает оценку или выражает отношение к вариантам решения, предложенным другими группами.

Этапы проведения занятия

I. Освоение схемы анализа ситуации. На этом этапе участники знакомятся с предлагаемой руководителем схемой анализа конкретной ситуации.

Схема анализа практических ситуаций:

1. Обобщение.

Краткая констатация того, что имеет место в ситуации. Что происходит? С чьим участием и почему? Каков результат развития событий?

2. Формулирование проблемы.

Краткое, в одно предложение, заявление (9–10 слов), отражающее суть проблемы.

3. Участники событий.

Все участники событий, их роль, статус, характеристика (очень кратко).

4. Хронология событий (в практической ситуации).

Указание фактов и событий без оценки и в обратном хронологическом порядке.

5. Концептуальные вопросы.

Концептуальные вопросы, затрагиваемые в ситуации.

6. Альтернативные решения.

Перечисление возможных направлений действий. Аргументация и оценка каждой альтернативы. Указание положительных и отрицательных последствий реализации.

7. Рекомендации.

Ясно и точно описать выбранный вами курс действий. Объяснить причины и рациональность в выборе курса.

8. План действий (первые шаги).

Кратко и ясно описать первые шаги по реализации курса действий, приводящего к разрешению проблемы.

II. Самостоятельный анализ практической ситуации проводится индивидуально, участники готовят письменный текст с ответами на вопросы по схеме анализа.

III. Анализ ситуации в группе – работа в небольших группах (5–7 человек) с целью подготовки сообщения по анализу ситуации. При работе в группах бывает целесообразно конкретизировать задачу и выделить несколько аспектов, которые должны быть вынесены на межгрупповую сессию. Задание на подготовку визуального материала необходимо подкрепить предоставлением соответствующих материалов (ватман, фломастеры).

IV. Межгрупповая сессия включает в себя серию последовательных докладов рабочих групп, ответы на вопросы.

V. Подведение промежуточных итогов. Может проводиться с разными целями и иметь разный предмет рассмотрения. Например, предметом подведения итогов может стать оценка работы участников со схемой анализа ситуации, прояснение непонятных аспектов, поиск индикаторов оценки точности и адекватности формулировок вопросов, изложенных в схеме анализа.

Другим содержанием для подведения итогов может стать рефлексия групповой работы – оценка эффективности работы в группах, диагностика групповых ролей, оценка процесса и результата групповой работы. Третьим содержанием может стать экспертная оценка представленных решений, когда руководитель оценивает плюсы и минусы результатов анализа ситуации, обобщает их и представляет одно из возможных экспертных решений.

При анализе практической ситуации участники могут затрудняться в формулировке проблемы (подмена истинной причины частным случаем). Можно выделить три типичных способа формулирования проблемы:

- постановка диагноза;
- предложение программы действий;
- формулировка проблемы как противоречия между различными элементами ситуации (организации).

Сформулированное таким образом видение проблемы дает участникам возможность отметить несколько наиболее существенных рассогласований и начать поиск эффективного решения.

Анализ конкретной ситуации является методом, позволяющим включить всех родителей в активную работу по использованию теоретических знаний на практике. При подготовке занятий по анализу практической ситуации педагогу необходимо много внимания уделить описанию самой ситуации, выделению основных параметров, формулированию проблемы. Кейс должен давать каждому возможность смоделировать практическую деятельность по диагностике ситуации, формированию гипотез, выделению проблем, сбору дополнительной информации, уточнению гипотез и проектированию конкретных шагов. При этом каждый родитель может опираться на свой собственный состоявшийся опыт и раскрыть свой потенциал, педагогический ресурс, о котором и сам участник не всегда имел представление.

К методам кейс-технологий относятся:

- метод ситуационного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стади);
- метод инцидента;
- метод ситуационно-ролевых игр;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод дискуссии.

Самый распространенный метод ситуационного анализа – традиционный анализ конкретных ситуаций (АКС) классического типа: глубокое и детальное исследование реальной или имитированной ситуации. Разновидностями метода АКС являются ситуационное упражнение и метод ситуационного анализа – *кейс-стади*. Ситуационные задачи могут быть связаны с проблемами прошлого, настоящего и даже будущего времени.

Метод ситуационного упражнения (задачи) заключается в том, что участнику предлагается текст с подробным описанием сложившейся ситуации и

задача, требующая решения. Иногда в тексте предлагаются уже осуществленные действия, принятые решения для анализа их правомерности. При использовании этого метода больше внимания уделяется индивидуальному подходу к проблеме и ее решению, чем групповому.

Другая разновидность метода АКС – *кейс-стади*. Метод состоит в том, что обучаемый, ознакомившись с описанием проблемы, самостоятельно анализирует ситуацию, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии с другими обучаемыми.

В зависимости от дидактических, развивающих и игровых целей одну и ту же ситуацию можно проанализировать разными методами: и методом ситуационного упражнения или традиционного анализа, и методом кейса, и методом инцидента, а можно разыграть ситуацию в ролях, т. е. осуществить инсценировку. Иногда целесообразно записать материалы анализа на видео, а затем просмотреть, делая критический анализ и извлекая уроки.

Анализ ситуаций методом инцидентов. Этот метод отличается от предыдущего тем, что его цель – поиск информации для принятия решения самим участником и – как следствие – обучение его работе с необходимой информацией: ее сбору, систематизации и анализу. Обучаемые получают краткое сообщение об инциденте, произошедшем в какой-нибудь стране, организации. Сообщение может быть письменным или устным по типу «Случилось или произошло...». Однако для принятия обоснованного решения обучаемым предлагается информация явно недостаточная, им необходимо прежде всего разобраться в обстановке, определить, есть ли проблема и в чем, собственно, она состоит, что надо делать, что нужно знать для принятия того или иного решения. Для принятия обоснованного решения обучаемым необходимо:

- собрать информацию;
- разобраться в обстановке;
- определить, есть ли проблемы, сколько их и в чем они состоят;
- подумать, что надо делать;
- выяснить, что нужно для принятия того или иного решения.

Обучаемые оказываются перед необходимостью поиска дополнительной информации и вынуждены задавать вопросы: что? Где? Когда? Почему? Как? Зачем?

Этот этап является очень важным, так как характеризует потребность обучаемого в знании, уточнении именно тех аспектов, которые наиболее значимы *для него* в принятии решения. В решении задачи *каждый опирается на свой ресурс и активизирует свой потенциал*.

Основное назначение данного метода – это развитие или совершенствование умений обучаемых, с одной стороны, принимать решения в условиях недостаточности информации, с другой – рационально собирать и использовать информацию, необходимую для принятия решения.

Игровое проектирование. Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта.

Игровое проектирование может включать в себя проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, прогностический, аналитический.

При этом проект должен представлять собой не загадочные фантазии, а выстроенную в виде конкретной разработки реальную картину будущего. Процесс конструирования перспективы несет в себе все элементы творческого отношения к реальности, позволяет глубже понять явления сегодняшнего дня, увидеть пути развития и совершенствования человеческой практики.

Метод проигрывания ролей (инсценировки)

Цель данного метода состоит в том, чтобы в виде инсценировки создать перед аудиторией правдивую правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одной из разновидностей метода инсценировки является *ролевая игра.*

Достаточно близко к кейс-технологии стоит метод *имитации конкретной ситуации.* Этот метод помогает выбрать верный вариант из множества предложенных. Известны четыре вида конкретных ситуаций. Подбирая их с учетом постепенного усложнения, можно добиться наибольшей заинтересованности и активности воспитателей.

В ситуациях-иллюстрациях описываются простые случаи из практики, и сразу приводится решение. *Ситуации-упражнения* побуждают совершить некоторые действия (составить план конспекта, заполнить таблицу и т. п.). В *ситуациях-оценках* проблема уже решена, но от педагогов требуется дать ее анализ и обосновать свой ответ, оценить его. *Ситуации-проблемы* рассматривают конкретный пример из практики как существующую проблему, которую надо решить.

Сфера применения. Примеры кейсов

Данная технология может быть широко использована для разработки решения в следующих ситуациях:

1. Наказание детей в семье:

- проблемы семьи, в которой наказывают ребенка за малейшую провинность;
- выбор стратегии и тактики поведения членов семьи в разрешении проблемных ситуаций с ребенком (особенно в период возрастных кризисов).

2. Ребенок врет.
3. Воровство.
4. Буллинг.
5. Игромания.
6. Детская агрессия и агрессивность.
7. Детские драки.
8. Ребенок – «белая ворона» (в группе, классе).
9. Детское сквернословие.
10. Жадность.
11. Непослушание.

12. Девиации поведения детей (гипо- и гиперактивность, агрессивность, включая вышеназванные конкретные отклонения).

13. Проблемы взаимоотношений с религиозной семьей.

14. Проблемы межнационального общения (в группе, классе, школе).

15. Куда пойти учиться?

Данная технология является очень эффективной в разработке проблемных ситуаций, возникающих не только в работе с детьми, но и в работе с родителями. Хотим отметить, что в попытке решать подобные ситуации родители не всегда имеют возможность (не хотят) обратиться за помощью к психологу. Квалифицированную помощь в этом случае будут оказывать педагоги.

Подбирая ситуации для решения с помощью кейс-технологии, можно опираться на конкретный опыт педагогов или использовать технологию «мозгового штурма».

Деловая игра – обучающая форма, в которой участники наделяются определенными ролями. Это вид деятельности в условиях искусственно созданных ситуаций, направленный на решение учебной задачи.

Деловая игра реализуется на имитационной модели как совместная деятельность по постановке и решению игровых учебных задач, выработке и применению индивидуальных и совместных решений. Игровое моделирование повышает интерес, вызывает высокую активность, совершенствует умения в разрешении реальных педагогических проблем.

Правила и нормы совместной деятельности, язык имитации и связи задаются заранее или вырабатываются в процессе игры. Деловая игра проводится в режиме диалогического общения, она является двуплановой деятельностью, так как направлена на достижение двух целей: игровой и педагогической, которая, будучи приоритетной, не должна довлеть над первой.

Деловая игра учит анализировать и решать сложные проблемы человеческих взаимоотношений, в исследовании которых существенно не только правильное решение, но и поведение самих участников, структура отношений, тон, мимика, интонация.

Сфера применения:

- родительское собрание;
- педагогический консилиум;
- заседание проблемной группы;
- педагогическая консультация;
- тренинг.

Можно выделить следующие условия проведения указанных форм работы с использованием данной технологии:

- наличие проблемы и цели, которую должен решить родительский (игровой) коллектив;
- имитация реальной ситуации, наличие игровых ролей и назначение на них участников игры (чаще всего разыгрываются социальные роли: педагоги, дети, родители, администрация ОО, органы управления и др.);

- реальное различие интересов, мнений, точек зрения самих участников;
- соблюдение игровых правил и условий;
- наличие игрового стимулирования: соревнование в общественной активности, экспертная оценка личного и коллективного вкладов, общественная оценка результата игровой деятельности.

Рассмотрим подробно технологию деловой игры.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария, в который входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – сам процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *содержанию работы* в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *новизне:* инициатор, осторожный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

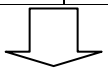
Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита участниками своих решений и выводов; коллективное обсуждение результатов; подведение итогов.

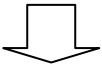
В заключение руководитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Можно предложить следующую *технологическую схему деловой игры*[14]:

Этап подготовки	Разработка игры	• Разработка сценария; • план деловой игры; • общее описание игры; • содержание инструктажа; • подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	• Постановка проблемы; • условия, инструктаж; • регламент, правила; • распределение ролей; • формирование групп; • консультации



Этап проведения	Групповая работа над заданием	• Работа с источниками; • тренинг; • «мозговой штурм»; • работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	• Выступление групп; • защита результатов; • правила дискуссии; • работа экспертов



Этап анализа и обобщения	• Вывод из игры; • анализ, рефлексия; • оценка и самооценка работы; • выводы и обобщения; • рекомендации

В образовательном процессе применяются *различные модификации деловых игр*: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. Имитироваться могут события, ситуации, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, беседы с родителями, работа с активом родителей, родительское собрание и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, зал заседаний и т. д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

[14] Учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы педагогического мастерства». Иркутск, 2004. 149 с.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, здесь моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

Сфера применения. Подобные игры можно широко использовать при определении направлений работы с родителями, определении общих и специфических проблем семьи, разработке программ развития воспитательной системы класса, анализе работы с родителями, разработке родительских собраний.

Деловой театр. В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить работника ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению (на личностном и профессиональном уровне), учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребность и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу.

Для метода инсценировки составляется сценарий, где описывается конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Организационно-деятельностные игры *(ОДИ)* – особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем.

В «классическом» варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях учреждений.

Эта игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание «продукта игры» – текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры.

Процедуры игр синхронизируют и координируют творческую мыследеятельность большой группы участников, заинтересованных в решении проблемы. Во время игры возникает своеобразный временный научно-исследовательский коллектив, временная творческая система (ТС), общий интеллек-

туальный потенциал которой значительно превосходит потенциал любого отдельно взятого человека.

Игра строится на широком проблемном поле, контуры которого приблизительно обозначены темой игры. Таким образом, ОДИ осуществляются в условиях очень высокой неопределенности, которая органически присуща этому типу игры. Задача игропрактиков – расширение и поддержание максимально богатой зоны неопределенности, в которой и происходит поиск путей раскрытия темы и решения встающих проблем.

Возможность эффективного решения многоаспектных проблем появляется за счет погружения участников игры в особую игровую атмосферу и одновременно втягивания их в решение не учебной, а совершенно реальной (особо значимой) для них проблемы во всей ее сложности. Опыт показывает, что игра очень быстро перестает быть для ее участников просто игрой. Реальные жизненные столкновения становятся, благодаря специальной работе игротехников, столь интенсивными, что участники ведут себя так, будто игра является самой реальностью. Таким образом, ОДИ обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями. Игра предполагает также совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Из опыта работы Г. А. Романовой. При обучении использованию данной технологии педагогов школ практика показывает: педагоги забывают, что они учатся применять ее в своей деятельности с родителями, обучающимися, и начинают сами играть.

В ходе игры происходит эмоциональное заражение участников, в группе не остается равнодушных, буквально загораются глаза от уникальных находок, от возможности самораскрытия, возможности (и способности!) проявить себя.

Ход организационно-деятельностной игры

Играющие объединяются в 4–5 равных команд (по числу выдвинутых вопросов *или субъектов ситуации*). Игроки занимают места за столами. Игра начинается во всех командах одновременно. Командам выдается задание в виде вопросов на заранее заготовленных карточках, которые лежат на столах. Игрокам дается 15 минут на обдумывание задания. После выполнения задания команды меняются местами, проходя все четыре-пять столов. В конце игры подводятся итоги работы каждой команды и коллектива в целом.

Технологические этапы организационно-деятельностной игры:

I. Конструирование игры:

1. Диагностика состояния рассматриваемого процесса.

2. Постановка проблемы на диагностической основе, определение названия игры.

3. Составление плана и сценария игры.

4. Определение правил (условий) игры.

II. Вхождение в игру:

1. Разъяснение смысла игры, ее цели и задачи.

2. Знакомство участников игры с правилами, условиями и регламентом.

3. Выдача задания, формирование рабочих групп, распределение ролей (групповых и личных).

4. Назначение экспертной группы.

III. Работа в группах над заданиями игры:

1. Поиск информации.

2. Разыгрывание ситуации.

3. «Мозговой штурм» в свободной дискуссии.

4. Принятие внутригруппового решения.

5. Подготовка спикера группы.

IV. Коллективная (межгрупповая) дискуссия:

1. Выступление спикеров групп.

2. Свободный микрофон (выступление тех участников игры, чье мнение отличается от группового; озвучивание новых идей, пришедших во время дискуссии).

V. Анализ, систематизация и обобщение результатов продуктивной деятельности:

1. Коллективный анализ, оценка и обобщающие выводы экспертной группы.

2. Рефлексия (индивидуальная и коллективная).

3. Подготовка проекта решения.

VI. Последействие:

1. Принятие решения.

2. Организационно-исполнительская деятельность по реализации решения.

3. Реализация решения.

Ролевые игры – игры, направленные на формирование индивидуальных качеств человека в команде, выявление лидерских способностей и чувство сопричастности к общему делу. Возможное количество участников – от 10 до 250 человек.

Ролевая игра – способ расширения опыта анализа участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению.

Педагоги нередко путают такие разновидности этой технологии, как разыгрывание ситуаций в ролях и ролевые игры. Они, хотя имеют и много общего, все же существенно различаются. При таком методе, как «разыгрывание ситуаций в ролях» участники исполняют роль так, как сами считают нужным, самостоятельно определяя стратегию поведения, сценарий, планируемый результат. Основная задача – проявить творческие способности к решению неожиданно встающих актуальных проблем. Как правило, обучаемые играют или самих себя, или тех, кого хорошо знают.

Основное отличие ролевых игр в том, что участнику выдается не только описание ситуации, но и инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой характер изображать, какие интересы отстаивать. Такая игра называется сюжетной (сценарной). Таким образом, ролевая игра – игра по за-

данному сценарию, который требует не только знакомства с материалом ситуации, но и вхождения в заданный образ, перевоплощения.

Один из ответственных моментов в дидактических играх – *распределение ролей.* Роли могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение участников на роли в игре – дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола игрока, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Возможны следующие приемы при распределении ролей:

1. Назначение на роль непосредственно руководителем.
2. Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
3. Выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий).
4. Добровольное принятие роли по желанию участника.
5. Очередность выполнения роли в игре и т. д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет; неактивным – проявить активность; недисциплинированным – стать организованным; новичкам – проявить себя, сдружиться со всеми; а кому-то – вернуть потерянный авторитет.

Ролевая игра – это один из примеров коммуникативной технологии. Одной из важнейших задач является формирование коммуникативной культуры родителей, их способности к групповому (командному) взаимодействию.

Технология ролевой игры

1. Определение цели игры.
2. Составление плана игры:

- выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);
- разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.

3. Знакомство участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.
4. Организация игрового цикла.

Подготовка к игре

- Знакомство участников с проблемной ситуацией.
- Актуализация опорных знаний и опорных действий участников.
- Формирование игровых команд (микрогрупп).
- Выбор лидеров команд.
- Распределение ролей в командах.
- Выбор игровых органов проверки или контроля.

Проведение игры

- Ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием.
- Выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения).
- Коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения.

• Разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

На формирование и развитие коммуникативных навыков направлена и технология **тимбилдинга** (англ. teambuilding, team building).

Ситуативно-ролевые игры как вид тимбилдинга появились недавно. В рамках такой игры участники погружаются в события, разворачивающиеся по определенному сценарию. У каждого игрока есть своя роль, линия сюжета и своя задача, которую ему необходимо решить, чтобы добиться победы.

При этом игра, несущая на первый взгляд исключительно развлекательный характер, на деле направлена на отработку навыков и компетенций в новой форме. Здесь каждый имеет возможность проявить себя, открыть в себе неизвестное не только другим, но порой и самому себе, раскрыть свои способности, возможности, свой потенциал, о котором человек даже и не подозревал, который мог так никогда и не раскрыться. Причем, такие задачи, как повышение коммуникативных навыков членов группы, развитие креативного мышления и творческого подхода к решению различных задач, сплочение коллектива, достигаются ситуативно-ролевой игрой в форме отдыха и развлечения.

Командошоу – это разновидность деятельности по командообразованию, когда основное действие происходит на сцене, только человек 10–15 участвуют в представлении для всех зрителей. Они выполняют несложные командные задания. В то время, пока одна группа выполняет задание на сцене, остальные наблюдают за представлением. В идеале весь зал, то есть все зрители, должны побывать участниками на сцене.

Очень важно отметить разницу между командообразованием и просто мероприятием, забавой, праздником. Классическое мероприятие – это загрузка, разгрузка или развлечение, где нет места активности самих участников. Важным отличием командообразования является то, что подопечные занимают активную позицию в мероприятии, а не только наблюдают его. Таким образом, главное отличие командообразования заключаются в уровне активности участников.

Понятие о групповой сплоченности

Групповая сплоченность – это показатель прочности, единства и устойчивости межличностных взаимодействий и взаимоотношений в группе, характеризующийся взаимной эмоциональной притягательностью членов группы и удовлетворенностью группой.

Причинами снижения групповой сплоченности могут быть:

• возникновение в группе мелких подгрупп (это особенно вероятно в группах, превышающих 15 человек);

• симпатия между отдельными членами группы, это ведет к сокрытию от остальных членов группы какой-то частной информации, к стремлению защитить друг друга и не вступать в полемику, к отчуждению такой диады от группы;

- неумелое руководство со стороны руководителя, которое может привести к излишнему напряжению, конфликтам и развалу группы;
- отсутствие единой цели, увлекающей и объединяющей участников, и совместной деятельности, организованной руководителем.

Можно выделить следующие факторы, способствующие групповой сплоченности:

- совпадение интересов, взглядов, ценностей и ориентации участников группы;
- атмосфера психологической безопасности, доброжелательности, принятия;
- активная, эмоционально насыщенная совместная деятельность, направленная на достижение цели, значимой для всех участников;
- привлекательность ведущего как образца, модели оптимально функционирующего участника;
- квалифицированная работа ведущего, использующего специальные психотехнические приемы и упражнения для усиления сплоченности;
- наличие другой группы, которая может рассматриваться как соперничающая в каком-то отношении.

Сплоченность определяет успех совместной групповой работы уже хотя бы потому, что делает группу более устойчивой к ситуациям, сопровождающимся негативными эмоциональными переживаниями, создает условия для развития как группы в целом, так и каждого участника.

После максимального раскрепощения участников, проведя подготовительную работу по созданию теплой дружественной обстановки, по снятию различных барьеров, от игр на взаимодействие и сплочение, как правило, переходят к играм на формирование команды и командного духа.

Можно выделить несколько характерных целей командообразования. Первая – люди знакомятся друг с другом в неформальной обстановке, узнают новое друг о друге. Вторая – люди учатся совместно решать, попробовав в безопасной обстановке таким образом совместную деятельность. Третья цель – это просто отдых и разгрузка, которая осуществляется посредством этого мероприятия.

Игровые упражнения и задания позволяют развить:

- доверие (к лидеру, друг к другу);
- навыки согласованных действий друг с другом;
- умение делегировать полномочия;
- умение анализировать и оценивать ситуацию, принимать решение исходя из сложившихся обстоятельств;
- умение совместно решать задачи в рамках ограниченного времени и средств.

Технология проведения игр:

1. Техника безопасности.
2. Возраст участников, принимающих участие в игре.

3. Место проведения игры.

4. Состояние команды (если устали, то лучше не проводить сильно подвижных игр).

5. Четкий инструктаж.

6. Подготовка реквизита.

7. Отслеживание потенциала группы.

8. Анализ, рефлексия, обратная связь.

Как правило, процесс создания команды состоит из нескольких этапов. Очень важно, чтобы организаторы четко представляли цели мероприятия. Первый этап – проработка целей командообразования. Второй этап – серия тренингов для выявления ролей, которые присущи членам команды, и тех ролей, которые необходимы этой команде. Также тренинги необходимы для создания мотивации членов команды на более сплоченную деятельность. Важной целью этих тренингов является более близкое знакомство и понимание общих ресурсов. Далее – основной этап, который является закрепляющим, это какое-либо мероприятие. Например, организация командного «выживания в лесу». Это тот момент, когда команда может показать то, чему она смогла научиться в процессе предыдущих этапов. Для этого мероприятия будет необходима сплоченная работа коллектива, четко распределенные роли и внятная цель. Только такого рода сложную, поэтапную работу можно назвать командообразованием. Важным ограничением для командообразования является количество человек, так как хорошую, эффективную команду можно построить максимум из тридцати-сорока человек.

Приведем несколько примеров игр на доверие.

Игры на доверие

Доверие – это ожидание того, что человек или группа будут действовать в наших интересах или не в ущерб нам даже тогда, когда мы уязвимы и не можем их проконтролировать.

Доверие – это мощное и важное воспитательное средство, в то же время это очень хрупкая вещь. Заслужить доверие можно длительной работой, а разрушить – в один момент. Игры на доверие дают возможность укрепить лучшие черты характера участников, объединить группу, выявить и раскрыть уникальные и часто затаенные стороны личности.

При проведении упражнений нужно быть внимательным. Указания ведущего должны быть четкими и понятными. Необходимо наблюдать за всеми участниками и уделять особое внимание предотвращению возможных проблем.

Игра «Слепец и поводырь»

Цель: формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, поиск компромиссов, умение противостоять групповому давлению.

Задача: получить опыт ответственности и беспомощности, определить уровень доверия партнеру.

Оборудование: повязки на глаза.

Количество участников: любое четное (работа в паре).

Краткое описание

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

Игра «Слепой танец»

Цель:

1. Развитие доверия друг к другу, чувства ответственности и заботы о другом.

2. Снятие излишнего мышечного напряжения.

Ведущий объявляет правила игры: «Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет «слепой». Другой остается «зрячим» и сможет водить «слепого». Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте под легкую музыку (1–2 минуты). Затем поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

После игры следует обязательно обсудить с участниками, что они чувствовали, выполняя свои игровые роли.

Игра «Тропа доверия»

Цель: выявление и изучение уровня развития коллектива на момент проведения игры.

В процессе игры хорошо прослеживаются не только групповые действия участников, но и индивидуальные, в зависимости от поставленных психолого-педагогических задач.

Эту игру можно рекомендовать при ознакомлении с детско-родительскими коллективами (как временными, так и постоянными).

При проведении игры следует учесть следующие моменты:

1. В каждой команде, участвующей в игре, не должно быть более 15 человек. Оптимальный состав команды – 10–12 человек.

2. При движении от этапа к этапу участники команды должны вытянуться в цепочку, взять друг друга за руки и, не разрывая рук, перейти от пройденного этапа к следующему. Время при переходе между этапами не учитывается. Если же руки у игроков команды все же разрываются, команда штрафуется 10 секундами добавочного времени.

3. Прохождение этапов идет на время.

4. При проведении игры для множества команд целесообразно размещать этапы вне видимости соседствующих этапов, а также на старте делать интервалы для стартующих команд.

5. Время, затраченное на прохождение каждого этапа, суммируется, и при подведении итогов с учетом штрафных секунд берется общее время, затраченное на прохождение всех заданий.

6. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с названием этапа, а также ориентирами движения к очередному этапу.

7. Игру лучше всего проводить на свежем воздухе.

8. Особое внимание следует уделить обучению людей, проводящих этапы.

9. На прохождение каждого этапа игры отводится 180 секунд. Если команда не укладывается в указанное время, прохождение этапа останавливается, а команде в графе «Время прохождения» пишется 200 секунд. Дальше команда отправляется на следующий этап.

10. У каждой команды должен быть маршрутный лист, в котором указываются этапы, время прохождения и ставится подпись судей, проводящих этапы. Маршрутный лист сдается на последнем этапе.

Подобная игра помогает раскрепостить участников, сплотить детско-родительский коллектив для выполнения общих задач. В непринужденной обстановке, в ситуации взаимопомощи и поддержки, помогая друг другу, как взрослые, так и дети проявляют важнейшие социально значимые качества.

Одной из эффективных форм организации работы с родителями является **педагогический тренинг.**

Родительский тренинг – это активная форма работы с родителями, которые хотят изменить свое отношение к поведению и взаимодействию с собственным ребенком, сделать его более открытым и доверительным. В родительских тренингах должны участвовать оба родителя. От этого эффективность тренинга возрастает, и результаты не заставляют себя ждать. Тренинг проводится с группой, состоящей из 12–15 человек. Родительские тренинги будут успешными, если все родители будут в них активно участвовать и регулярно их посещать. Чтобы тренинг был результативен, он должен включать в себя 5–8 занятий. Родительский тренинг проводится, как правило, психологом, который дает возможность родителям на время ощутить себя ребенком, пережить эмоционально еще раз детские впечатления, это помогает понять своего ребенка и выбрать оптимальный способ общения с ним и друг с другом.

Тренинг изначально является одним из методов практической психологии. Педагогический тренинг – это форма специально организованных действий, в ходе которых решаются вопросы формирования у участников определенных профессиональных знаний, умений, отношений; повышения их познавательной активности; создания установки на творчество, поиск, самостоятельный выбор решения.

Эта форма предполагает партнерские отношения субъектов образовательного процесса, совместное продвижение к новым знаниям и уровню личностных отношений, качеств, установок.

Педагогический тренинг является разновидностью группового тренинга и наряду с психологическим вбирает его основные черты: небольшая группа участников (от 8 до 20 человек); специально подобранная или разработанная

система упражнений; доверительность общения участников тренинга; наличие обратной связи на занятии; групповая и индивидуальная рефлексия каждого участника тренинга.

Занятие в форме тренинга проводится под руководством ведущего. Участники располагаются на стульях по кругу, что способствует созданию благоприятных условий для общения и взаимодействия.

Можно выделить следующие принципы организации и проведения педагогических тренингов:

- максимальное вовлечение участников в активную деятельность на занятии;
- пробуждение у участников различных видов активности: внутренней и внешней; познавательной, социальной и физической;
- не развлекательность, а занимательность и увлечение как основа эмоционального фона занятия;
- поддержка альтернативности, множественности мнений;
- развитие функций общения как условие обеспечения взаимопонимания, побуждения к действию, ощущения эмоционального удовлетворения;
- открытость участников тренинга;
- реализация позиции «здесь и теперь»;
- отсутствие оценочных суждений качественных личностных характеристик и поведения каждого и группы;
- рефлексивная оценка себя («Я считаю…», «Я думаю…», «Сегодня я…»);
- партнерская позиция ведущего.

Подготовка к педагогическому тренингу начинается с определения целей и задач занятия, с изучения исходного материала, литературы. У руководителя должно сложиться четкое представление о том, какой материал участники должны освоить, что нового узнать, приобрести, развить, и на этой основе он разрабатывает задания и упражнения для тренинга.

Материал, выносимый на педагогические тренинги, должен удовлетворять следующим требованиям:

- содержать сведения, углубляющие знания и формирующие умения;
- содержать проблемные вопросы;
- обеспечивать углубленную работу и обдумывание;
- включать разноуровневые задания – облегченные и повышенной сложности;
- включать, информацию, задания, активизирующие мотивационно-потребностную и эмоционально-волевую сферу.

Чтобы активизировать участников, побудить у них интерес к овладению знаниями, умениями, способами деятельности и поведения, взаимодействие в условиях тренинга строится на основе постановки и решения задач и выполнения упражнений различного типа.

В зависимости от их основной функции различают следующие виды тренинговых упражнений:

- индикаторы – упражнения, пробуждающие активность, интерес;
- репродуктивные – упражнения, требующие воспроизведения знаний, умений, способов деятельности;
- поисковые – упражнения, ставящие в ситуацию поиска, обдумывания, выбора;
- творческие – упражнения, направленные на включение в творческую деятельность.

Алгоритм педагогического тренинга включает этапы:

1. Сообщение правил работы.
2. Разогрев.
3. Активизация мыслительной деятельности и группового взаимодействия.
4. Основная часть.
5. Рефлексия.

Этапы педагогического тренинга не отличаются от таковых в тренинге психологическом. Поэтому при разработке структуры тренинга желательно проконсультироваться с психологом, изучить соответствующую литературу, самому принять участие в тренинге. Могут быть организованы «тренинги обучения тренингу», мастер-классы опытных педагогов.

Каждый этап, с учетом его специфики, осуществляется посредством постановки перед участниками определенных задач; организации их деятельности с помощью системы заданий и упражнений; использования определенных наглядных материалов (текстов, информационных листов, отрывков из литературных произведений, рисунков, видеозарисовок, фотографий, музыкальных записей). Постановка правил работы, учитывая специфику занятия, может осуществляться в разной форме: путем коллективного обсуждения или прямого сообщения ведущим.

Активизация группового взаимодействия необходима для создания благоприятной, доброжелательной атмосферы во время занятия, где каждый чувствует себя свободно, не боится высказать свое мнение, ощущает поддержку со стороны участников. На этом этапе целесообразно использовать психотехнические, интеллектуальные игры, динамические игры, позволяющие вызвать у участников тренинга определенный настрой, запустить психические познавательные, эмоционально-волевые процессы, стремление к самопознанию.

На основном этапе тренинга коллективная работа чередуется с работой в парах и индивидуальной работой, задания теоретического характера – с практическими заданиями, репродуктивные – с поисковыми и творческими.

Определенным заданиям необходимо придавать личностную окраску, чтобы коллеги могли найти личный смысл, актуализировать собственный опыт, выразить авторскую позицию.

Методы работы на тренинге: беседа, дискуссия, создание проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, ролевая игра, роли-миниатюры, теат-

рализация, мини-презентации, самопрезентации, практические упражнения, самостоятельная работа, работа с литературными источниками и др.

Заключительный этап любого тренинга – рефлексия: самоанализ собственной деятельности, ощущений, чувств, мыслей, осознание того, что я хочу, могу и не хочу, не могу. Рефлексия придает логическое завершение всей работе. Участники рефлексируют по поводу полезности занятия как в плане познания, так и в плане развития, профессионального и личностного самосовершенствования.

Это проводится следующим образом. Участники тренинга рассаживаются по кругу и продолжают фразу: «Сегодня я…». Начинает это сам руководитель, задавая эмоциональный фон итоговой работы, демонстрируя открытость позиции и доверие всем участникам.

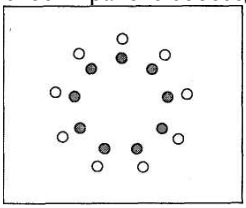
Затем руководитель благодарит всех за участие и прощается.

С большим интересом родители выполняют такие тренинговые задания, как «детские гримасы», «любимая игрушка», «мой сказочный образ», «детские игры», «воспоминания детства», «фильм о моей семье». Темы тренингов: «Социально-психологический тренинг для родителей», «Релаксационный тренинг для родителей», «Тренинг для родителей по снятию эмоционального напряжения», «Тренинг ассертивного поведения» и др.

Родительские ринги – одна из дискуссионных форм общения с родителями и формирования родительского коллектива. Родительский ринг готовится в виде ответов на вопросы по педагогическим проблемам. Вопросы выбирают сами родители. На один вопрос отвечают две семьи. У них могут быть разные позиции, разные мнения. Остальная часть аудитории в полемику не вступает, а лишь поддерживает мнение семей аплодисментами. Экспертами в родительских рингах выступают педагоги ОО, представители родительского комитета, определяя, какая семья в ответах на вопрос была наиболее близка к правильной их трактовке.

Одной из конкретных форм реализации интерактивных технологий является игра ***«Карусель».*** Эта форма позволяет сочетать работу в парах и малых группах; обсудить одновременно сразу несколько вопросов.

Педагог готовит несколько вопросов для обсуждения, объединяет родителей в две равные группы. Родители рассаживаются так, чтобы образовать два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо – это сидящие неподвижно участники, а внешнее – игроки, которые через каждые 3 минуты меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.



Размещение групп участников

У каждого участника есть партнер для общения. Далее работа проходит в несколько этапов.

1. Педагог рассказывает о порядке работы, зачитывает первый вопрос и дает минуту на обдумывание.

2. Затем в течение 3 минут родители в парах дискутируют, обсуждают вопрос, совместно ищут на него ответ.

3. По истечении 3 минут педагог предлагает участникам внешнего круга переместиться на один стул по ходу часовой стрелки и образовать новые пары. Родители на этот раз без минутного обдумывания обсуждают этот же вопрос с новым партнером.

4. Через 3 минуты педагог просит участников поменять свое место. Вновь образуются новые пары.

5. Зачитывается новый вопрос, дается минута на обдумывание, и родители в течение 3 минут ищут ответ.

6. Далее повторяются пункты 3, 4 и 5 до тех пор, пока не закончатся вопросы для обсуждения.

7. После обсуждения всех вопросов педагог делит участников на новые группы, для того чтобы сформулировать и записать на листах бумаги (формат А1) общий ответ на поставленный вопрос. Одна группа получает один вопрос.

8. Педагог организует представление итогов работы малых групп.

Мастер-класс

Мастер-класс – ярко выраженная форма ученичества именно у мастера, т. е. передача мастером опыта ученикам. Это средство передачи педагогом-мастером концептуальной и практической сторон своей педагогической системы.

Цель: создать условия для профессионального самосовершенствования участников мастер-класса.

Этапы:

1. Презентация педагогического опыта мастера.
2. Представление системы педагогической деятельности.
3. Имитационная игра.
4. Моделирование.
5. Рефлексия.

Более подробно данная технология представлена в следующем параграфе.

Педагогическая студия

Педагогическая студия рассматривается как адекватная для обучения профессиональному делу форма.

Технология:

1. Этюд, экспликация, коррекция.
2. Пролог.
3. Рефлексия.

Технология ***«Аквариум»*** заключается в том, что несколько участников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

«Броуновское движение» предполагает движение участников по всему игровому пространству с целью сбора информации по предложенной теме.

«Дерево решений» – родители объединяются в несколько групп с одинаковым количеством участников. Каждая группа обсуждает вопрос и (с помощью модератора) делает сюжетные рисунки на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дорисовывают на деревьях соседей свои идеи.

Можно использовать и такую форму интеракции, как ***«Займи позицию».***

Педагог зачитывает утверждение родителям и дает время (1–2 минуты) для самостоятельного осмысления, после чего каждый участник дискуссии выбирает и показывает карточку, которая обозначает согласие или несогласие с прозвучавшим утверждением. Когда все участники сделали свой выбор, педагог предлагает двум игрокам с противоположными мнениями привести аргументы в защиту своих позиций. Затем их высказывания могут дополнить другие родители.

Для кого-то из педагогов данные технологии являются новыми, для кого-то они уже стали традицией и активно используются в работе с родителями. Одна из задач школы – необходимость научить родителей технологиям эффективного взаимодействия с собственными современными детьми, которые не мыслят себе жизнь без гаджетов и компьютеров. Порой не умея еще говорить, дети уже способны находить нужную им информацию в сети Интернет. Мы предлагаем рассмотреть несколько интерактивных технологий, которые сегодня еще являются инновационными. Кто знает, может быть, завтра они уже станут традицией…

2.2. ИННОВАЦИОННЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В работе с семьей выделяются следующие *формы взаимодействия*: коллективные, групповые и индивидуальные.

К инновационным интерактивным технологиям, которые используются в работе классного руководителя (педагога-предметника) с родителями обучающихся, относятся следующие:

- технологии развития эмоционального интеллекта;
- арт-педагогические технологии;
- геймификация;
- эдьютеймент;
- педагогическая анимация и квест-технологии;
- онлайн-этика – нетикет для родителей и обучающихся;
- мнемотехника;
- синема-технологии;
- коворкинг;

- скрайбинг;
- технологии лидерства;
- тьюторская педагогика;
- технологии социально-педагогического взаимодействия субъектов образования (социальное партнерство, сетевое взаимодействие, образовательный форсайт и др.);
- панельная дискуссия;
- проектный офис и т. д.

Рассмотрим некоторые из названных технологий более подробно.

AGILE-технологии

Известен вошедший в классические учебники по менеджменту пример устройства завода Toyota, где каждый сотрудник имел право остановить конвейер, чтобы устранить дефект или внести рационализаторское предложение. Именно такой подход лег в основу философии AGILE. AGILE, появившийся как метод разработки проектов в небольших командах лет 10–15 назад, сегодня становится новой культурой управления большими компаниями.

Гибкое планирование. При разработке родительского собрания необходимо распланировать все его этапы и в течение 45 минут их реализовать. Но если что-то изменится – например, потребуется больше информации или других компонентов, то возможен такой сценарий, когда собрание и/или его этапы будут перестроены.

Основные идеи AGILE:

- люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов;
- работающий продукт важнее исчерпывающей документации;
- сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта;
- готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану;
- обучающиеся и взаимодействие важнее процессов и инструментов;
- полученные знания важнее выполнения всех этапов урока;
- третью идею можно опустить.

Рассмотрим применение этих идей в работе с родителями. Может случиться так, что тема или содержание, которые вы запланировали для обсуждения на родительском собрании, для большей части родительской аудитории не являются проблемными (вы могли опираться на свой опыт работы с родителями прошлого выпуска, но времена изменились!). Тогда мы должны топтаться на одном месте, пока не истечет время для перехода к следующему этапу совместной деятельности.

Что можно сделать?

Разделить родителей на группы по 5 человек. В данных группах они будут работать на протяжении всей четверти. У каждого участника группы будет своя роль. На усмотрение учителя эти роли родители могут чередовать, меняться ими.

Роли в команде:

Скрам-мастер – наблюдатель, который следит за работой участников со стороны и корректирует ее.

Владелец – отвечает за конкретный результат (абсолютно все участники должны внести свою лепту).

Теоретик – разрабатывает основные понятия, определения, теоретический материал.

Творец – отвечает за творческую работу: подает новые идеи, мысли, обдумывает оформление.

Доп – интернет-юзер, готовый всегда найти дополнительную информацию.

Часто основная цель и задачи встречи с родителями остаются неизменными. Но не тратится много времени на освоение уже известных понятий данного этапа совместной деятельности, группа переходит непосредственно к действию, к демонстрации приобретенного опыта. Причем первая команда целиком и полностью представляет свою работу, а оставшиеся команды ее дополняют.

Похожий принцип используется и в технологии «Scrum». «Scrum» – современный метод управления проектами, основанный на принципах тайм-менеджмента. Методика позволяет легко изменять и корректировать продукт в процессе его создания. Это универсальная система управления проектами, которая позволяет при минимальных затратах ресурсов получать необходимый эффект. Широкую популярность метод получил при разработке программного обеспечения. Его активно применяют в бизнесе, госсекторе, образовании.

Основная идея – отсутствие долгосрочного планирования. Проект делится на «спринты» (от англ. sprint – забег на короткую дистанцию) – короткие отчетные периоды, в течение которых проводится запланированная деятельность, ориентированная на определенный результат. При необходимости изменяется направление и порядок действий, и даже промежуточный продукт. Преимущество данного метода состоит в том, что исключается мультизадачность, а, следовательно, повышенная утомляемость участников проекта. Данная технология может быть использована родителями в воспитании подростков, которые стремятся подчеркнуть свою взрослость и могут это желание реализовать, участвуя в планировании и коррекции жизнедеятельности семьи. И тогда начинается игра, ставятся задачи:

1. Что сделали?
2. Что нужно сделать?

Семья собирается каждый день на семейный совет на 10 минут и определяет дальнейшие задачи.

Образовательная технология «Мастер-класс», или Технология мастерских

Мастерская – это не место и не территория, а событие в жизни *мастера* и учеников. Это реализация новой педагогической гуманной философии через эмоции и творчество. Она предполагает создание условий для саморазвития свободной творческой личности. Мастер-класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Технология мастерских – это необычная система обучения, предоставляющая каждому участнику, опираясь на его способности и опыт, возможность реализовать себя в познании.

У родителей на протяжении ряда лет вырабатывается индивидуальная система взаимодействия в семье. Мастерская в этой ситуации – поле для творческого взаимодействия родителей в поисках ответа на многие проблемные вопросы в воспитании детей.

В технологии проведения мастер-класса главное – не сообщить и освоить информацию, а передать способы деятельности. Передать продуктивные способы работы – одна из важнейших задач для *мастера*. Позитивным результатом мастер-класса можно считать результат, выражающийся в овладении участниками новыми творческими способами решения педагогической проблемы, в формировании мотивации к самопознанию, самообучению, самосовершенствованию, саморазвитию.

Алгоритм технологии мастер-класса:

1. Объяснение причин выбора темы мастер-класса, целеполагание.
2. Характеристика основных идей метода (технологии, приема).
3. Результативность деятельности, свидетельствующая об эффективности метода (технологии, приема).
4. Система учебных знаний в режиме использования метода (технологии, приема).
5. Проведение имитационной игры.
6. Моделирование (фокус-группа выполняет самостоятельную работу).
7. Рефлексия (дискуссия по результатам совместной деятельности).

Позиция мастера в мероприятии

Позиция *мастера* – это прежде всего позиция консультанта и советника, помогающего организовать работу родителей, осмыслить наличие продвижения в освоении способов деятельности.

Проводя мастер-класс, *мастер* никогда не стремится просто передать знания. Он старается вовлечь участников в процесс, сделать их активными. Все задания *мастера* и его действия направлены на то, чтобы подключить воображение участников, создать такую атмосферу, чтобы они проявили себя как творцы. Это мягкое, демократичное, незаметное руководство деятельностью. *Мастер* создает атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении. Он работает вместе со всеми, *мастер* равен участнику

мастер-класса в поиске знаний и способов деятельности. *Мастер* исключает официальное оценивание работы участников мастер-класса, но посредством социализации, афиширования работ дает возможность для самооценки родителя, его самокоррекции. Во взаимоотношениях с родителями *мастер* должен применять определенный стиль, проявляя свои личностные качества: коммуникативность, общекультурное развитие, интеллигентность, взгляды, убеждения, мировоззрение, характер, волю, темперамент. В мастер-классе важное значение имеют:

- речь и голос (тон, сила, выразительность, дикция, интонация, техника речи);
- мимика, жесты, управление эмоциями, чтение эмоционального состояния на лице;
- пантомимика (осанка, умение стоять, сидеть, наблюдать за поведением участников);
- умение сосредоточиться на предмете разговора, владение мнемотехникой, отсутствие скованности;
- искусство общения: психологическая избирательность, способность к педагогическому вниманию, эмпатия;
- педагогическая импровизация: умение работать по плану «в голове», привлекать личный опыт, управлять незапланированными ситуациями;
- психологическая зоркость, умение вычислять «гениев» и поддерживать «отстающих»;
- коммуникативная культура, умение вести диалог, дискуссию;
- чувство времени.

Важнейшие особенности мастер-класса:

- новый подход к философии обучения, ломающий устоявшиеся стереотипы;
- метод самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями;
- создание условий для включения всех в активную деятельность;
- постановка проблемной задачи и решение ее посредством проигрывания различных ситуаций;
- приемы, раскрывающие творческий потенциал как *мастера*, так и участников мастер-класса;
- формы, методы, технологии работы должны предлагаться, а не навязываться участникам;
- представление возможности каждому участнику отнестись к предлагаемому материалу;
- процесс познания гораздо важнее, ценнее, чем само знание;
- форма взаимодействия – сотрудничество, сотворчество, совместный поиск.

Требования к организации и проведению мастер-класса

Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого родителя по предлагаемой проблеме, что позволит расширить ему свои представления знаниями других участников.

В технологии проведения мастер-класса необходимо использовать определенный алгоритм поиска решения педагогической проблемы.

Алгоритм – это формализация технологического процесса в виде последовательности некоторых шагов, блоков деятельности, которые зависят от содержания педагогической проблемы.

Примерный алгоритм проведения мастер-класса должен состоять из следующих компонентов: *выделение проблемы – панель – объединение в группы для решения проблемы – работа с материалом – представление результатов работы – обсуждение и корректировка результатов работы.*

Панель – это этап актуализации знаний в данной проблемной плоскости. Он дает возможность всем желающим высказать свою точку зрения о проблеме. В ходе обмена мнениями у участников мастер-класса могут возникнуть мысли как в поддержку высказанных идей, так и в их опровержение. Тем самым происходит уточнение и корректировка формулировки проблемы мастер-класса. Путь принятия какого-либо решения – работа с предложенными материалами: текстом, литературой, документами, красками, звуками, природным материалом, моделями, схемами и т. д. Этот этап можно назвать «деконструкцией»: происходит превращение материала в «хаос», смешение явлений, слов, событий, вычленение необходимой информации. Затем последует «реконструкция» – создание своего текста, рисунка, модели, схемы, закона, мира.

Итак, панель, слова *мастера*, актуализирующие деятельность родителей по определению пути решения педагогической проблемы, работа с материалами – все это дает возможность подготовиться к представлению результатов работы. Следующим шагом является их обсуждение, а затем корректировка собственного решения поставленной педагогической задачи с вариантами, предложенными участниками-родителями.

Мастер-класс – это оригинальный способ организации деятельности родителей в составе малой группы (7–15 участников) при участии *мастера*, инициирующего поисковый, творческий, самостоятельный характер деятельности участников.

Основными элементами технологии проведения мастер-класса, методическими приемами являются индукция, самоконструкция, социоконструкция, социализация, афиширование, разрыв, творческое конструирование знания, рефлексия.

Индукция. Системообразующим элементом мастер-класса является проблемная ситуация – начало, мотивирующее творческую деятельность каждого. Это может быть задание вокруг слова, предмета, рисунка, воспоминания – чаще всего неожиданное для участников, в чем-то загадочное и обязательно личностное.

Проблемная ситуация характеризует определенное психическое – вопросное – состояние субъекта (участника), возникающее в процессе выполнения такого задания, которое требует открытия (усвоения) новых знаний о предмете, способе или условиях выполнения действий. Вопрос должен занимать, волновать ум родителя-исследователя, быть в круге его интересов; представить это неизвестное, показать необходимость работы с ним; определить круг средств, объектов, которые позволят начать работу и через период незнания прийти к открытию; присоединить к имеющемуся знанию новое и поставить иные проблемы для исследования. Такая проблемная ситуация в технологии мастерских называется *индуктором (индукцией)*.

Составляя индуктор, необходимо соотнести его с чувствами, мыслями, эмоциями, которые он может вызвать у участников.

Индуктор должен настраивать личность на саморазвитие. Если у родителя вообще нет мотивации к развитию, то одного индуктора недостаточно, нужна серия мотивационных приемов мастерских по формированию данной потребности. Существуют и другие, не менее значимые потребности: быть личностью, потребность в самоутверждении, общении, самовыражении, эмоциональном насыщении, свободе, эмоциональном контакте и др. *Мастер* в процессе мастер-класса должен стремиться реализовать все эти потребности, но приоритет отдается развитию потребности саморазвития.

Если подобного интереса нет, *мастеру* необходимо направить действия на создание мотива, на обозначение цели и на то, чтобы участники сами открыли, что эта цель для них достижима. Осознание возможности решения проблемы – необходимое средство для стимулирования интереса.

Самоконструкция – это индивидуальное создание гипотезы, решения, текста, рисунка, проекта.

Социоконструкция. Важнейший элемент технологии мастер-класса – групповая работа (состав малых групп может определяться *мастером*, а может образовываться стихийно, по инициативе участников). *Мастер* может корректировать состав групп, регулируя равновесие педагогического мастерства и психологических качеств участников (экстра- и интравертность, тип мышления, эмоциональность, лидерство и др.). *Мастер* разбивает задание на ряд задач. Группам предстоит придумать способ их решения, причем участники свободны в выборе метода, темпа работы, пути поиска. Каждому предоставлена независимость в выборе пути поиска решения, дано право на ошибку и на внесение коррективов. Построение, создание результата группой – это и есть социоконструкция.

Социализация. Всякая деятельность в группе представляет сопоставление, сверку, оценку, коррекцию окружающими его индивидуальных качеств, иными словами, социальную пробу, социализацию.

Когда группа выступает с отчетом о выполнении задачи, важно, чтобы в отчете были задействованы все родители. Это позволяет использовать уни-

кальные способности каждого участника мастер-класса, дает им возможность самореализоваться, что позволяет учесть и включить в работу различные способы познания каждого педагога.

Афиширование – представление результатов деятельности участников мастер-класса и *мастера* (текстов, рисунков, схем, проектов, решений и др.) и ознакомление с ними.

Разрыв. Ближе всего отражают смысл этого понятия слова «озарение», «инсайт», «понимание». Понимание различное: себя, других, приема, метода, технологии. Разрыв – это внутреннее осознание участником мастер-класса неполноты или несоответствия старого знания новому, внутренний эмоциональный конфликт, подвигающий к углублению в проблему, к поиску ответа, к сверке нового знания с информационным источником. Это то, что в других формах трансляции педагогического опыта преподносится учителю, а здесь он запрашивает сам, ищет самостоятельно, иногда с помощью *мастера*, другого родителя, участника мастер-класса. Такой же процесс можно наблюдать в лабораториях ученых, исследователей, когда длительный поиск приводит их не только к накоплению информации по изучаемому вопросу, но и к иному пониманию, а порой и к разрыву со старой теорией, старым обоснованием.

Рефлексия – последний и обязательный этап мастер-класса – отражение чувств, ощущений, возникших у участников в работе. Это богатейший материал для рефлексии самого *мастера*, для усовершенствования им конструкции мастер-класса, для дальнейшей работы (табл. 2).

Таблица 2

Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса

№ п/п	Критерии	Характеристика
1	Презентативность	Выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования
2	Эксклюзивность	Ярко выраженная индивидуальность (масштаб и уровень реализации идей). Выбор, полнота и оригинальность решения инновационных идей
3	Прогрессивность	Актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идей, выходящих за рамки стандарта и соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта
4	Мотивированность	Наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта деятельности на занятии
5	Оптимальность	Достаточность используемых средств на занятии, их сочетание, связь с целью и результатом (промежуточным и конечным)

№ п/п	Критерии	Характеристика
6	Эффективность	Результативность, полученная для каждого участника мастер-класса. Каков эффект развития? Что это дает конкретно участникам? Умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности
7	Технологичность	Четкий алгоритм занятия (фазы, этапы, процедуры), наличие оригинальных приемов актуализации, проблематизации («разрыва»), приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции)
8	Артистичность	Возвышенный стиль, педагогическая харизма, способность к импровизации, степень воздействия на аудиторию, степень готовности к распространению и популяризации своего опыта
9	Общая культура	Эрудиция, нестандартность мышления, стиль общения, культура интерпретации своего опыта

Технологии развития эмоционального интеллекта

Способность правильно распознавать свои эмоции и управлять ими – залог и профессионального успеха, и счастливой жизни. Поэтому важно развивать эмоциональный интеллект, и начинать это нужно с раннего возраста. Ребенок так же, как и взрослый, обладает эмоциями, проявляет их, но еще не может эти эмоции контролировать. Даже взрослые не всегда следят за тем, что и как говорят, в какой ситуации, в какое время, с какой интонацией голоса, как проявляют свое отношение к другим. Есть субъекты, которые могут хорошо общаться с людьми, проницательны, предвидят реакцию человека на фразу, событие, даже тон голоса, осознают свои переживания и переживания других людей и т. д. Конечно, таким людям проще живется, они могут избегать «острых углов», с ними приятно, потому что они проявляют сочувствие, доброту, внимание. Этой категории людей легче взаимодействовать с окружающими, добиваясь поставленной цели. Таким образом, эмоциональный интеллект (от англ. emotional intelligence, EI) определяется как способность человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач[15].

Психолог Виктория Шиманская предлагает 6 упражнений, которые будут полезны для родителей. Эмоциональный интеллект – основа позитивного мышления, фундамент успешной жизни и личного счастья. Поэтому так важно его развивать. Понимание эмоций, способность распознавать чувства, намерения и мотивацию окружающих открывает больше возможностей, не позволяет опустить руки в сложной ситуации.

[15] Ленкина В. О., Огир А. А., Вартанян О. В., Борохович Л. Ю. Способы развития эмоционального интеллекта у детей дошкольного возраста // Молодой ученый. 2017. № 13. С. 569–571. – URL: https://moluch.ru/archive/147/40819/ (дата обращения: 13.09.2018).

Только тем, что видишь, можно управлять. И развитый EQ дает возможность руководить не только собственными переживаниями, но и чувствами окружающих.

Дети смотрят на мир через призму эмоций. Для ребенка со слаборазвитым EQ неудача становится личной трагедией и поводом усомниться в себе. А эмоционально стабильного ребенка отличает дружелюбие и отзывчивость, уверенность в своих силах и спокойствие, целеустремленность и ориентированность на результат. Он может стать успешным дипломатом или бизнесменом, любящим супругом и счастливым родителем.

Женщинам эмоции более подвластны, нежели мужчинам. Девочка с раннего детства учится состраданию, отзывчивости и пониманию. Каждая игра в куклы позволяет представить себя женой, дочерью и мамой.

Техника развития EQ для взрослых и детей

Не столь важно, чему мы учим детей, сколь то, какой пример мы показываем. А самый важный пример – это умение быть счастливым.

1. *Коробочка эмоций*. Полезно создать в воображении свою коробочку счастья. «Сложите» в нее все, что ассоциируется у вас со счастьем визуально, на слух, вкус, обоняние и осязание. А затем создайте такую же коробочку вместе со своим ребенком, подробно обсуждая с ним его эмоции. Пример:

- Зрение: счастливая улыбка ребенка.
- Слух: шум морской волны.
- Вкус: сладкая клубника.
- Обоняние: ароматы леса после дождя.
- Осязание: объятия любимого человека.

2. *Язык эмоций.* Он не только поможет разобраться в собственных чувствах, но и позволит окружающим лучше вас понимать. Такое общение с партнером, коллегами и особенно с ребенком станет основой взаимопонимания в семье и на работе. Для этого введите в свою речь формулу: «Я чувствую..., потому что..., и я хотела бы...».

На примере общения с ребенком эта формула может звучать так: «Я расстроена, что ты разлил воду с красками. Я хотела бы, чтобы ты был внимательнее. А сейчас давай вместе приберемся».

3. *Что я чувствую сегодня*. Суть игры заключается в том, чтобы каждый вечер ребенок сам выбирал эмоцию сегодняшнего дня. «Сегодня я чувствовал радость (грусть, любопытство, злость…), когда...». Для этого распечатайте все эмоции любимого персонажа ребенка, которые он и будет выбирать для обозначения своих переживаний. Эта игра учит осознанности и принятию собственных чувств.

4. *Эмоциональный фотоальбом-путешествие*. Интересно фотографировать не только в стиле «я и достопримечательности». Попробуйте делать эмоциональные фотографии: «А! Эта пальма как огромный кактус – надо его попробовать», «Башня не падает?!», «Жууууук!». Такие фотографии очень

приятно рассматривать всей семьей. А еще по ним можно делать рассказ о путешествии. Распечатываете несколько фотографий, перемешиваете и создаете новую историю вашей поездки.

5. *Эмоции в красках*. Можно сделать свою галерею эмоций, где каждая картина – это эмоция, выраженная теми красками и композицией, которую выбирает ребенок. Очень здорово рисовать одновременно и сравнить, какими у вас получились радость, грусть, злость.

6. *Компас эмоций*. Уникальная игра, которая не только знакомит ребенка с эмоциями, но и показывает, какие чувства человек ощущает в той или иной ситуации. Суть игры: каждый получает набор из 8 карточек: радость, страх, интерес, вдохновение, сомнение, удивление, доверие, гнев. Перечень можно дополнять.

Загадывающий игрок придумывает слово-понятие-ситуацию и, выбирая к ней подходящую эмоцию, выкладывает карточку в круг закрытой. Остальные игроки должны угадать: какую же эмоцию вызывает у игрока загаданная ситуация? Например, мама может выбрать карточку «радость» на понятие «1 сентября», а дочка – «страх». Детям сложно говорить о своих эмоциях. А в игре они раскрывают их.

Важно помнить про чтение книг и хорошую музыку. Это неустаревающие ресурсы для познания себя, окружающих и всего мира.

Технология скрайбинга

Скрайбинг – это процесс визуализации сложного смысла простыми образами, при котором отрисовка образов происходит в процессе донесения информации. Особенность скрайбинга по сравнению с другими способами донесения сложной информации состоит в том, что он задействует одновременно слух, зрение и воображение человека. Когда отрисовка простых образов происходит в процессе донесения информации, человек ее не только лучше понимает, но и запоминает. Скрайбинг предназначен для объяснения сложных смыслов, образования, продвижения и рекламы, презентаций и докладов, ведения записей и дневников.

Данную технологию можно использовать как составляющую других технологий, например, при проведении различных форм дискуссии, кейс-технологии, технологии «мозгового штурма».

Разновидности скрайбинга

1. Видеоролики – создание и использование готового видеоролика в скрайбинге.

2. Скрайбинг на мероприятиях, таких как конференции, семинары, презентации, обучение. Скрайбер производит отрисовку основного смысла прямо в процессе мероприятия.

3. 3D-скрайбинг – использование 3D-ручек для создания образов в объеме. В итоге получается красивая история, которую можно потрогать и оставить на память.

Инструменты для скрайбинга

Опытный скрайбер может использовать любую поверхность и инструмент, который оставляет след, для визуализации изображения.

Обычно для скрайбинга выбираются какие-то из следующих инструментов:

- фломастер (маркер, ручка);
- скетчбук;
- флипчарт;
- доска для рисования;
- планшет со стилусом (хотя можно и пальцем водить по экрану);
- компьютер.

Основные этапы скрайбинга

Первое и самое важное – это научиться выделять основной смысл, который вы хотите донести до людей. Часто бывает, что за путаницей большого количества слов, текста или картинок люди теряют суть вашего рассказа.

Поэтому рекомендуется выстраивать подготовку следующим образом:

1. Придумать идею. Она должна быть понятной и цеплять аудиторию.

2. Подготовить сценарий. Заранее продумайте и запишите, что у вас будет говориться и какими образами будет передаваться смысл.

3. Отрисовать скетчи. Их количество и скорость, с который вы их создаете, должны совпадать со временем на озвучивание.

4. Смонтировать видеоролик или провести скрайбинг-сессию.

5. Посмотреть на восхищенные лица слушателей.

Основные заблуждения

1. «Я не умею рисовать». Одним из преимуществ рисования в скрайбинге является то, что образы (скетчи, рисунки) должны быть максимально упрощенными. Используя пять базовых элементов (квадрат, круг, треугольник, линия и точка), можно изобразить то, что вам нужно.

2. «Я не силен в монтаже на компьютере». В данное время существуют программные продукты, которые не сложнее Word. Просто попробуйте. В крайнем случае просто снимите процесс отрисовки и озвучивания на телефон.

3. «Я не понимаю, где это применять». Скрайбинг можно применять каждый день. Попробуйте для начала на бумаге набросать простыми картинками свои планы: увидите, насколько это удобнее.

4. «Мою работу могут плохо оценить другие». Бывает, человек опасается, что окружающие скажут, что он плохо нарисовал, или вообще посмеются, увидев, как взрослый человек сидит и набрасывает скетчи. Заведите скетчбук и набрасывайте туда скрайбы только для себя. Когда решите, что у вас получается, можете показать окружающим.

Из опыта работы Г. А. Романовой. Данный способ усвоения информации был использован нами много лет назад на уроках химии, когда технологические процессы, трудные для осмысления учеников, представлялись в виде рисунков, напоминающих комиксы. Ученики запоминали эти детские кар-

тинки и легко потом раскручивали скучные технологические процессы. Причем, каждый мог рисовать свою картинку, выражая в ассоциации физико-химический процесс. Считаем, что овладение родителями технологией скрайбинга позволит им минимизировать эмоциональные затраты, когда их дети испытывают серьезные затруднения в обработке и осмыслении информации того или иного учебного предмета. В этом случае родители смогут им помочь.

2.3. ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОСОБЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ

Упражнения для воспитанников с синдромом дефицита внимания и гиперактивности

Мы предлагаем упражнения, разработанные Б. А. Архиповым, Е. А. Воробьевой, И. Г. Выгодской, Т. Г. Горячевой, В.И. Зуевым, П. Деннисоном, Ю. В. Касаткиной, Н. В. Клюевой, Л. В. Константиновой, Е. К. Лютовой, Г. Б. Мониной, Е. В. Пеллингер, А. Ремеевой, А. Л. Сиротюк, А. С. Сиротюк, А. С. Султановой, Л. П. Успенской, К. Фоппелем и др.[16]

Упражнения включают следующие компоненты:

- растяжка – 4–5 минут;
- дыхательное упражнение – 3–4 минуты;
- глазодвигательное упражнение – 3–4 минуты;
- упражнения для развития мелкой моторики рук – 10 минут;
- функциональные упражнения (развитие внимания, произвольности, самоконтроля);
- коммуникативные и когнитивные упражнения, элиминация гнева и агрессии – 20–25 минут;
- релаксация – 4–5 минут.

Растяжки

Растяжка «Снеговик»

И.п. – стоя. Ребенку предлагается представить, что он только что слепленный снеговик. Тело должно быть напряжено, как замерзший снег.

Инструктор: «Пришла весна, пригрело солнце, снеговик начинает таять. Сначала «тает» и повисает голова, затем опускаются плечи, расслабляются руки, снеговик превращается в лужицу воды». (*В конце упражнения ребенок мягко опускается на пол и лежит. Необходимо расслабиться*.) «Пригрело солнышко, вода в лужице стала испаряться и превратилась в легкое облачко. Дует ветер и гонит облачко по небу». (*Дети показывают*.)

---

[16] Крюкова С. В., Слободяник Н. П. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста: практическое пособие. М.: Генезис, 2002. – 208 с.

Хухлаева О. В. Практические материалы для работы с детьми 3–9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки. М.: Генезис, 2005. 176 с.

Растяжка «Звезда»

И.п. – сидя на полу. Это упражнение выполняется в позе «звезды». Ребенку предлагается изобразить своим телом «звезду», слегка разведя руки и ноги, а затем – выполнить растяжки. Ребенок должен выполнить сначала линейные, а затем диагональные (реципрокные) растяжки. При этом одновременно растягиваются сначала правая рука и левая нога, а потом левая рука и правая нога.

Растяжка «Половинка»

И.п. – сидя на полу. Общее напряжение тела. Расслабление. Напряжение и расслабление по осям: верх-низ (напряжение верхней половины тела, напряжение нижней половины тела), левостороннее и правостороннее (напряжение правой и затем левой половин тела), напряжение левой руки и правой ноги, а затем правой руки и левой ноги.

Растяжка «Лучики»

И.п. – сидя на полу. Поочередное напряжение и расслабление:

- шеи, спины, ягодиц;
- правого плеча, правой руки, правой кисти, правого бока, правого бедра, правой ноги, правой стопы;
- левого плеча, левой руки, левой кисти, левого бока, левого бедра, левой ноги, левой стопы.

Растяжка «Травинка на ветру»

Детям предлагается изобразить всем телом травинку (сесть на пятки, руки вытянуть вверх, сделать вдох).

Инструктор: «Начинает дуть ветер, и травинка наклоняется до земли». (*Выдыхая, наклонить туловище вперед, пока грудь не коснется бедер; руки при этом вытягиваются вперед, ладони на полу; не меняя положения туловища, потянуть руки по полу еще дальше вперед*.) «Ветер стихает, травинка выпрямляется и тянется к солнышку». (*На вдохе вернуться в исходное положение, потянуться вверх*.)

Дыхательное упражнение

И.п. – сидя на полу. Дыхание только через левую, а потом только через правую ноздрю (при этом для закрытия правой ноздри используют большой палец правой руки, остальные пальцы смотрят вверх, а для закрытия левой ноздри применяют мизинец правой руки). Дыхание медленное, глубокое.

Дыхание только через левую ноздрю активизирует работу правого полушария головного мозга, способствует успокоению и релаксации.

Дыхание только через правую ноздрю активизирует работу левого полушария головного мозга, способствует решению рациональных задач.

Цель: развитие произвольности и самоконтроля, ритмирование организма.

И.п. – сидя на полу. Вдох. Детям предлагается расслабить мышцы живота, начать вдох, надувая в животе шарик, например, красного цвета (цвета необходимо менять). Пауза (задержка дыхания).

Выдох. Детям предлагается втянуть живот как можно сильнее. Пауза. Вдох. При вдохе губы вытягиваются трубочкой и с шумом «пьют» воздух.

Глазодвигательные упражнения

1. И.п. – сидя на полу. Голова фиксирована. Глаза смотрят прямо перед собой. Начинается отработка движений глаз по четырем основным (вверх, вниз, направо, налево) и четырем вспомогательным направлениям (по диагоналям); сведение глаз к центру. Каждое из движений производится сначала на расстоянии вытянутой руки, затем на расстоянии локтя и, наконец, около переносицы.

Движения совершаются в медленном темпе (от 3 до 7 секунд) с фиксацией в крайних положениях; причем удержание должно быть равным по длительности предшествующему движению. При отработке глазодвигательных упражнений для привлечения внимания ребенка рекомендуется использовать какие-либо яркие предметы, маленькие игрушки и т. д. В начале освоения этих упражнений ребенок должен следить за предметом, перемещаемым взрослым, а затем передвигать его самостоятельно, держа сначала в правой, потом в левой руке, а затем обеими руками вместе. Тем областям в поле зрения ребенка, где происходит «соскальзывание» взгляда, следует уделить дополнительное внимание, «прорисовывая» их несколько раз, пока удержание не станет устойчивым.

2. И.п. – сидя на полу. Голова фиксирована. Глаза смотрят прямо перед собой. Продолжать отработку движения глаз по четырем основным (вверх, вниз, направо, налево) и четырем вспомогательным направлениям (по диагоналям); сведение глаз к центру. Движения глаз необходимо совмещать с дыханием. На фазе глубокого вдоха необходимо сделать движения глазами, затем удержать глаза в крайнем латеральном положении на фазе задержки дыхания. Возврат в исходное положение сопровождается пассивным выдохом.

Усложнение – упражнение выполняется с легко прикушенным языком.

Усложнение – упражнение выполняется с широко открытым ртом.

Функциональные упражнения

Упражнение «Что слышно?»

Цель: развитие концентрации внимания.

И.п. – сидя на полу. Инструктор предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит в комнате, за дверью, на улице. Затем он просит рассказать, какие звуки они слышали. Можно подсчитать услышанные звуки и выбрать победителя.

Упражнение «Рубка дров»

Цель: элиминация агрессии.

И.п. – стоя. Каждый участник должен представить себе, что он рубит дрова из нескольких чурок. Он должен пантомимически поставить чурку на пень, высоко над головой поднять топор и с силой опустить его на чурку. Всякий раз при опускании топора он должен громко выкрикнуть: «Ха!» За-

тем поставить перед собой следующую чурку и рубить вновь. Через 2 минуты каждый участник говорит, сколько чурок он разрубил.

Упражнение «Послушать тишину»

Цель: формирование произвольной регуляция собственной деятельности, развитие аудиального гнозиса.

И.п. – сидя на полу. Закрыть глаза и последовательно послушать звуки на улице за окном, затем в комнате, свое дыхание, биение сердца.

Упражнение с правилами «Костер»

Цель: формирование внимания и произвольной регуляции собственной деятельности.

Дети садятся на ковер вокруг «костра» и выполняют соответствующую команду инструктора.

По команде (словесной инструкции) «Жарко!» дети должны отодвинуться от «костра»;

по команде «Руки замерзли» – протянуть руки к «костру»;

по команде «Ой, какой большой костер!» – встать и махать руками;

по команде «Искры полетели» – хлопать в ладоши;

по команде «Костер принес дружбу и веселье» – взяться за руки и ходить вокруг «костра». Затем игра выполняется с ведущим-ребенком.

Упражнение «Море волнуется...»

Цель: развитие концентрации внимания и двигательного контроля, элиминация импульсивности.

Детям предлагается интенсивно двигаться по комнате, принимая различные позы. Инструктор произносит считалку:

«Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура – замри!»

Дети замирают в одной из поз. По команде инструктора «Отомри!» упражнение продолжается.

Упражнение «Колпак мой треугольный» (старинная игра).

Цель: развитие концентрации внимания и двигательного контроля, элиминация импульсивности.

Участники садятся в круг. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы:

«Колпак мой треугольный,

Треугольный мой колпак.

А если не треугольный,

То это не мой колпак».

Затем фраза повторяется, но дети, которым выпадает говорить слово «колпак», заменяют его жестом (легкий хлопок ладошкой по голове).

Затем фраза повторяется еще раз, но при этом на жесты заменяются два слова: слово «колпак» (легкий хлопок ладошкой по голове) и «мой» (показать рукой на себя).

При повторении фразы в третий раз заменяются на жесты три слова: «колпак», «мой» и «треугольный» (изображение треугольника руками).

Упражнение «Чайничек с крышечкой»

Цель: развитие концентрации внимания и двигательного контроля, элиминация импульсивности. Участники садятся в круг. Каждый из них пропевает песенку, сопровождая ее определенными мануальными жестами:

«Чайничек (*вертикальные движения ребрами ладоней*).

Крышечка (*левая рука складывается в кулак, правая – ладонью делает круговые движения над кулаком*).

Крышечка-шишечка (*вертикальные движения кулаками*).

В шишечке – дырочка (*указательный и большой пальцы обеих рук делают колечки*).

Из дырочки пар идет (*указательными пальцами рисуются спиральки*).

Пар идет – дырочка,

Дырочка – в шишечке,

Шишечка-крышечка,

Крышечка-чайничек».

При последующем повторении песенки одно слово нужно поменять на «Гу-гу-гу», жесты сохраняются:

«Гу-гу-гу – крышечка и т. д.».

Упражнение «Черепаха»

Цель: развитие двигательного контроля.

Инструктор встает у одной стены помещения, играющие – у другой. По сигналу инструктора дети начинают медленное движение к противоположной стене, изображая маленьких черепашек. Никто не должен останавливаться и спешить. Через 2–3 минуты инструктор подает сигнал, по которому все участники останавливаются. Побеждает тот, кто оказался самым последним. Упражнение может повторяться несколько раз. Затем инструктор обсуждает с группой трудности в выполнении упражнения.

Упражнение «Руки-ноги»

Цель: развитие концентрации внимания и двигательного контроля, элиминация импульсивности, развитие навыков удержания программы.

И.п. – стоя. Прыжки на месте с одновременными движениями руками и ногами.

Ноги вместе – руки врозь.

Ноги врозь – руки вместе.

Ноги вместе – руки вместе.

Ноги врозь – руки врозь.

Цикл прыжков повторить несколько раз.

Упражнение с правилами «Шалуны»

Цель: развитие произвольной регуляции.

Инструктор по сигналу (удар в бубен, колокольчик и т. д.) предлагает детям пошалить: бегать, прыгать, кувыркаться. По второму сигналу ведущего все шалости должны прекратиться.

Упражнение повторяется несколько раз.

Упражнение «Что исчезло?»

Цель: развитие концентрации внимания.

И.п. – сидя на полу. Перед каждым ребенком поочередно раскладываются предметы. Детей просят внимательно посмотреть на них и запомнить. Затем ребенок закрывает глаза, а инструктор убирает один предмет. Задача ребенка – назвать исчезнувший предмет.

Когнитивные упражнения

Упражнение «Фотография»

Цель: эмоциональное развитие.

И.п. – сидя на полу. Инструктор показывает детям фотографию с изображением человека с определенным настроением. Один из участников должен воспроизвести заданную ему фразу с интонацией, соответствующей эмоции на фотографии. Необходимо сопроводить высказывание определенной мимикой и жестами. Остальные дети должны оценить правильность выполнения задания.

Упражнение «Ритм»

Цель: ритмирование правого полушария.

И.п. – сидя на полу. Инструктор задает ритм, отстукивая его одной рукой, например, «2–2–3» (в начале освоения дается зрительное подкрепление – дети видят руки инструктора, а в процессе освоения происходит постепенный переход только к слуховому восприятию, т.е. с закрытыми глазами). Затем детям предлагается повторить ритмический рисунок правой рукой, левой рукой, двумя руками одновременно (хлопки или удары перед собой), комбинированно (например, 2 – правой рукой, 2 – левой рукой, 3 – одновременно двумя руками). После освоения первой части упражнения детям предлагается воспроизвести тот же ритмический рисунок ногами.

Упражнение «Визуализация цвета»

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

И.п. – сидя на полу. Детям предлагается заполнить мозг каким-либо цветом (красным, синим, зеленым) по их выбору. Необходимо сконцентрировать внимание на сохранении цвета ясным и чистым. Можно сконцентрироваться на сходстве или различии цветов, тогда они станут более ясными. Для каждого цвета можно подобрать телесную позу, которая поможет визуализировать цвет.

Упражнение «Движение»

Цель: формирование двигательной памяти.

Инструктор предлагает детям несколько последовательных движений (танцевальных, гимнастических и т. д.). Дети должны повторить их как можно точнее и в той же последовательности.

Упражнение «Мельница»

Цель: развитие межполушарного взаимодействия.

И.п. – стоя. Предложите ребенку делать одновременные круговые движения рукой и ногой. Сначала левой рукой и левой ногой, правой рукой и правой ногой, затем левой рукой и правой ногой, правой рукой и левой ногой. Сначала вращение выполняется вперед, затем назад, затем рукой вперед, а ногой назад. Выполняйте так, чтобы рука и противоположная нога двигались одновременно с вращением глаз вправо, влево, вверх, вниз. Дыхание произвольное.

Игры, упражнения и техники, направленные на коррекцию тревожности и агрессивного поведения детей и подростков

Упражнения на развитие саморегуляции

Упражнение «Воздушный шар»

Цель: управление состоянием мышечного напряжения и расслабления.

Встаньте, закройте глаза, руки поднимите вверх, наберите воздух. Представьте, что вы – большой воздушный шар, наполненный воздухом. Постойте в такой позе 1–2 минуты, напрягая все мышцы тела. Затем представьте себе, что в шаре появилось небольшое отверстие. Медленно начинайте выпускать воздух, одновременно расслабляя мышцы тела: кисти рук, затем мышцы плеч, шеи, корпуса, ног и т. д. Запомните ощущения в состоянии расслабления. Выполняйте упражнение до достижения оптимального психоэмоционального состояния.

При сильном нервно-психическом напряжении можно выполнить 20–30 приседаний либо 15–20 прыжков на месте. Данный метод снятия психоэмоционального напряжения широко используется как спортсменами, так и артистами перед ответственными выступлениями.

Упражнение «Оловянный солдатик»

Ведущий объясняет детям: «Когда вы сильно возбуждены и не можете остановиться, взять себя в руки, встаньте на одну ногу, а другую подогните в колене, руки опустите по швам. Вы – стойкие солдатики на посту, честно несете свою службу. Оглянитесь по сторонам, заметьте, что вокруг вас делается, кто чем занят, кому надо помочь. А теперь поменяйте ногу и посмотрите еще пристальней. Молодцы!»

Упражнение «Муха»

Цель: снятие напряжения с лицевой мускулатуры.

Сядьте удобно: руки свободно положите на колени, плечи и голова опущены, глаза закрыты. Мысленно представьте, что на ваше лицо пытается сесть муха. Она садится то на нос, то на рот, то на лоб, то на глаза. Ваша задача: не открывая глаз, согнать назойливое насекомое.

Релаксационные игры как способ снятия психоэмоционального напряжения детей

Дети нередко находятся в состоянии высокого психоэмоционального возбуждения. Виной тому может быть адаптационный стресс, усталость и другие причины. Данные релаксационные игры помогут снять психоэмоциональное напряжение у детей, вызвать у них положительные эмоции и успокоят их.

Существуют разные релаксационные игры:

- игры, помогающие достичь состояния релаксации путем чередования сильного напряжения и быстрого расслабления основных мышц тела;
- игры, помогающие добиться состояния релаксации путем чередования ритмичного дыхания и дыхания с задержкой.

Игры на основе нервно-мышечной релаксации

Игра «Муравей»

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Все дети и взрослый сидят на ковре. Ведущий: «Мы сидим на полянке, ласково греет солнышко. Мы спокойно дышим – вдох, выдох. Вдруг на пальчики ног залез муравей. С силой потяните носочки на себя. Ножки прямые и напряжены. Прислушайтесь, на каком пальчике сидит муравей, задержите дыхание. Сбросим муравья с ножек, выдыхаем воздух. Носочки вниз, стопы в стороны, ножки расслаблены, отдыхают». Повторить несколько раз.

Игра «Мороженое»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

Дети стоят на ковре. Им предлагается поиграть в мороженое. Ведущий: «Вы – мороженое. Вас только что достали из холодильника. Мороженое твердое, как камень. Ваши руки напряжены, ваше тело ледяное. Но вот пригрело солнышко, мороженое стало таять. Ваше тело, руки, ноги стали мягкими, расслабленными. Руки бессильно повисли вдоль тела...».

Игра «Поймай бабочку»

Цель: нервно-мышечная релаксация посредством чередования сильного напряжения и быстрого расслабления.

Ведущий показывает летящую бабочку, пробует поймать ее – выполняет хватательные движения над головой одной рукой, потом другой, обеими руками одновременно. Дети повторяют показанные движения. Затем медленно разжимают кулачки, смотрят, поймали бабочку или нет. Затем соединяют раскрытые ладони, представляя, что держат ее.

Игра «Улыбка»

Цель: снятие напряжения мышц лица.

Детям показывают картинку с улыбающимся солнышком. Ведущий: «Посмотрите, какое красивое солнышко, оно широко улыбается для вас. Давайте улыбнемся солнышку в ответ. Почувствуйте, как улыбка переходит в ваши ручки, доходит до ладошек. Улыбнитесь еще раз и попробуйте улыбнуться пошире. Растягиваются ваши губки, напрягаются щечки. Дышите и улыбайтесь. Ваши ручки и ладошки наполняются улыбающейся силой солнышка».

Игра «Лимон»

Цель: управление состоянием мышечного напряжения и расслабления.

Сядьте удобно: руки свободно положите на колени (ладонями вверх), плечи и голова опущены, глаза закрыты. Мысленно представьте себе, что у вас в правой руке лежит лимон. Начинайте медленно сжимать его до тех пор, пока не почувствуете, что «выжали» весь сок. Расслабьтесь. Запомните свои ощущения. Теперь представьте себе, что лимон находится в левой руке. Повторите упражнение. Вновь расслабьтесь и запомните свои ощущения. Затем выполните упражнение одновременно двумя руками. Расслабьтесь. Насладитесь состоянием покоя.

Литература

1. Байбородова, Л. В. Педагогические технологии: результаты исследований Ярославской научной школы: монография / под ред. Л. В. Байбородовой, В. В. Юдина. – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2015.– 453 с.

2. Биркенбиль, В. Коммуникационный тренинг: наука общения для всех / В. Биркенбиль. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2002. – 345 с.

3. Борисова, Н. В. Образовательные технологии как объект педагогического выбора в условиях реализации компетентностного подхода: учеб. пособие / Н. В. Борисова. – М., 2010. – 100 с.

4. Букатов, В. М. Нескучные уроки. Обстоятельное изложение социоигровых технологий обучения / В. М. Букатов, А. П. Ершова. – СПб.: Школьная лига, 2013. – 240 с.

5. Букатов, В. М. Педагогические таинства дидактических игр: учеб.-метод. пособие / В. М. Букатов. – М.: Московский психолого-социальный институт; Флинта, 2003. – 151 с.

6. Интерактивные технологии в профессиональном воспитании: учеб.-метод. пособие / З. И. Исламова, А. Р. Айдагулова, Д. С. Занин, Л. Р. Саитова [Электронный ресурс]. – БГПУ, 2012. – 212 с. – Режим доступа: http://pt.b-ok.org/book/2892492/f7cfe

7. Миляева, Л. М. Воспитательная деятельность классного руководителя / Л. М. Миляева. – М.: Кнорус; Астрахань: АГУ; Астраханский университет, 2016. – 71 с.

8. Нечаев, М. П. Диагностика результатов воспитательного процесса в школе: метод. пособие / М. П. Нечаев. – М.: Перспектива, 2008. – 128 с.

9. Нечаев, М. П. Директор школы в воспитательном процессе / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – М.: Педагогический поиск, 2013. – 304 с.

10. Нечаев, М. П. Игровые педагогические технологии в организации внеурочной деятельности обучающихся. М.: Перспектива, 2014. – 207 с.

11. Нечаев, М. П. Игровые технологии в работе классного руководителя / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. М.: – АСОУ, 2013. – 92 с.

12. Нечаев, М. П. Интерактивные технологии в реализации ФГОС. 5–11 классы / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – М.: ВАКО, 2016. – 208 с.

13. Нечаев, М. П. Методические рекомендации по организации деятельности классного руководителя: метод. рекомендации / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – М.: АСОУ, 2012. – Вып. 4. – 132 с.

14. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии / А. П. Панфилова. – М.: Академия, 2009. – 192 с.

15. Рабинович, П. Д. Практикум по интерактивным технологиям: метод. пособие [Электронный ресурс] / П. Д Рабинович, Э. Р. Баграмян. – М.: Педагогическая академия, 2010. – 156 с. – Режим доступа: http://ru.b-ok.org/book/3237121/1bc251

16. Романова, Г. А. Здоровьесберегающие технологии в работе классного руководителя: метод. рекомендации / Г. А. Романова. – М.: Педагогическая академия, 2012. – Вып. 5. – 68 с.

17. Романова, Г. А. Инновационные технологии в работе классного руководителя: метод. рекомендации / Г. А. Романова. – М.: АСОУ, 2015. – Вып. 13. – 96 с.

18. Романова, Г. А. Проблемы социализации детей и подростков в каникулярный период / Г. А. Романова. – LAP LAMBERT Academic Publishing Saarbrucken, Germany, 2014. – 113 с.

19. Романова, Г. А. Теория и технология воспитания: учеб. пособие / Г. А. Романова. – Орехово-Зуево: РИО ГГТУ, 2016. – 160 с.

20. Романова, Г. А. Технологии педагогической деятельности: учеб.-метод. пособие / Г. А. Романова. – Орехово-Зуево: РИО ГГТУ, 2017. – 102 с.

21. Романова, Г. А. Технологии проектирования в работе классного руководителя: метод. рекомендации / Г. А. Романова. – М.: АСОУ, 2017. – 116 с.

22. Романова, Г. А. В часы досуга: подвижные и спортивные игры: метод. пособие / Г. А. Романова, В. Г. Романов. – 2008. – 134 с.

23. Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / Хейзинга Йохан. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Приложение 1

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПОДХОДА К ОБУЧАЮЩИМСЯ

При взаимодействии с агрессивным ребенком:

- Принимайте ребенка таким, каков он есть.
- Предъявляя к ребенку свои требования, учитывайте не свои желания, а его возможности.
- Расширяйте кругозор ребенка.
- Включайте ребенка в совместную деятельность, подчеркивая его значимость в выполняемом деле.
- Игнорируйте легкие проявления агрессивности, не фиксируйте на них внимание окружающих.
- Бороться с агрессивностью необходимо терпением – это самая большая добродетель, какая только может быть у родителей и учителей; объяснением: подскажите ребенку, чем интересным он может заняться; поощрением: если вы похвалите своего воспитанника за хорошее поведение, то это пробудит в нем желание еще раз услышать эту похвалу.

Если ребенок испытывает страх:

- Принимайте ребенка таким, какой он есть, давая ему возможность измениться.
- Развивайте в ребенке положительные эмоции, чаще дарите ему свое время и внимание.
- С пониманием относитесь к переживаниям и страхам ребенка; не высмеивайте их и не пытайтесь решительными мерами искоренить этот страх.
- Заранее проигрывайте с ребенком ситуацию, вызывающую тревогу.

Если ребенок лжет:

- Чаще хвалите, ободряйте ребенка, поощряйте его за хорошие поступки.
- Если вы уверены, что ребенок лжет, постарайтесь вызвать его на откровенность, выяснить причину лжи.
- Найдя возможную причину лжи, постарайтесь деликатно устранить ее.
- Не наказывайте ребенка, если он сам сознается во лжи, даст оценку собственному поступку.

Нормы педагогической поддержки

1. Любовь к ребенку и, как следствие, безусловное принятие его как личности и индивидуальности; душевная теплота, отзывчивость, умение видеть и слышать, сопереживание, милосердие, терпимость и терпение, умение прощать.

2. Приверженность диалоговым формам общения с детьми, умение с ними говорить по-товарищески, без «сюсюканья» и без панибратства, умение слушать, слышать и услышать.

3. Уважение достоинства и доверие, вера в предназначение каждого ребенка.

4. Ожидание успеха в решении проблемы, готовность оказать содействие и прямую помощь при решении проблемы.

5. Признание права на свободу поступка, выбора, самовыражения; признание воли ребенка и его права на собственное волеизволение (права на «хочу» и «не хочу»).

6. Поощрение и одобрение самостоятельности, независимости и уверенности в его сильных сторонах, стимулирование самоанализа.

7. Умение быть ему товарищем, готовность и способность быть на его стороне (выступая в качестве символического защитника и адвоката), готовность ничего не требовать взамен.

8. Собственный самоанализ, постоянный самоконтроль и способность изменить позицию и самооценку.

Заповеди воспитания
(от Дэвида Льюиса)

- Примите все, что есть в ребенке (кроме того, что угрожает его жизни, здоровью).
- Ищите истину вместе с ребенком, старайся ничему не учить ребенка напрямую – учись сам.
- Искренне восхищайтесь всем красивым, что есть вокруг.
- Считайте своим основным педагогическим методом осознанное наблюдение за ребенком.
- Помните, серьезное разрушается смехом, смех – серьезным.
- Помните, что вы существуете ради ребенка, а не он ради вас.
- Воспринимайте вопросы и высказывания ребенка всерьез.
- Покажите ребенку, что его любят и принимают безусловно, т.е. таким, какой он есть, а не за успехи и достижения.
- Помогайте ему строить свои собственные планы и принимать решения.
- Не унижайте ребенка, не давайте ему почувствовать, что он чем-то хуже вас.
- Приучайте ребенка мыслить самостоятельно.
- Хвалите ребенка только за конкретные успехи и поступки и делайте это искренно.
- Давайте ребенку возможность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за них.
- Учите ребенка общаться со взрослыми любого возраста.
- Развивайте в ребенке позитивное восприятие его способностей.
- Поощряйте в ребенке максимальную независимость от взрослых.
- Верьте в здравый смысл ребенка и доверяйте ему.

Приложение 2

АЛГОРИТМ ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ РОДИТЕЛЬСКОГО СОБРАНИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Включает следующие этапы:

I. Конструирование родительского собрания (деловой игры):

1. Диагностика состояния воспитательного процесса в классе.

2. Постановка педагогической проблемы на диагностической основе, определение названия игры (темы родительского собрании, совета).

3. Составление плана и сценария деловой игры.

4. Определение правил (условий) игры.

II. Вхождение в игру:

1. Разъяснение смысла игры, ее цели и задач.

2. Знакомство участников игры с правилами, условиями и регламентом.

3. Выдача задания, формирование рабочих групп, распределение ролей (групповых и личных).

4. Назначение экспертной группы.

III. Работа в группах над заданиями игры:

1. Поиск информации.

2. Разыгрывание ситуации.

3. Мозговой штурм в свободной дискуссии.

4. Принятие внутригруппового решения.

5. Подготовка спикера группы.

IV. Коллективная (межгрупповая) дискуссия:

1. Выступление спикеров групп.

2. Свободный микрофон (выступление тех участников игры, чье мнение отличается от группового; озвучивание новых идей, пришедших во время дискуссии).

V. Анализ, систематизация и обобщение результатов продуктивной деятельности:

1. Коллективный анализ, оценка и обобщающие выводы экспертной группы.

2. Рефлексия (индивидуальная и коллективная).

3. Подготовка проекта решения родительского собрания.

VI. Последействие:

1. Принятие решения родительского собрания.

2. Организационно-исполнительская деятельность по реализации решения родительского собрания.

3. Реализация решения родительского собрания.

ОТКЛОНЕНИЯ В ХАРАКТЕРЕ И ПОВЕДЕНИИ ДЕТЕЙ

• *Расторможенность, гиперактивность*. Двигательная расторможенность довольно часто может сочетаться с психической незрелостью (инфантилизмом).

• *Повышенная эмоциональная возбудимость* (аффективность). Проявляется в повышенной обидчивости, необузданности эмоций смеха и плача, капризах, упрямстве, остро выраженных симпатиях и антипатиях к людям, импульсивности поступков и побуждений ребенка. Аффективное поведение проявляется в склонности детей к частым, острым и разрушительным эмоциональным состояниям.

• *Застенчивость, пугливость, наличие болезненных страхов (фобий), пассивность*. Это может быть выражено в разных формах и разной степени; постоянное недовольство собой и окружением создает множество проблем в общении и решении конкретных задач.

• *Аутичное поведение* (погружение в себя, отчужденность от окружения). Подобные дети относятся к категории «трудных», поскольку обычные способы взаимодействия и воспитательного воздействия не всегда ими принимаются.

• *Чрезмерная импульсивность* проявляется в том, что действие непроизвольно вырывается у субъекта, он не может сознательно регулировать свои намерения, взвешивать и обдумывать их; иногда подобное может приниматься за решительность, однако сильное импульсивное необдуманное действие быстро ослабевает, как только встречается с противодействием, требующим длительного усилия.

• *Повышенная внушаемость* – некритическая податливость действию внушения, готовность подчиняться внушающим воздействиям окружающих, рекламы.

• *Негативизм* проявляется в немотивированном сопротивлении любому влиянию, исходящему от других; возникает как защитная реакция на воздействия, которые противоречат потребностям человека; отказ от выполнения требования есть своеобразный способ выхода из конфликта; психологи выделяют две формы негативизма: пассивный, выражающийся в отказе выполнять предъявляемые требования, и активный, при котором совершаются противоположные действия; негативные реакции при длительном эмоциональном неблагополучии ребенка могут стать качеством его личности.

• *Жестокость, деспотизм, агрессивность* выражаются в драках, разрушительном отношении к вещам, оскорблениях, брани, стремлении мучить слабого или животных; агрессия может быть физическая и вербальная, прямая и косвенная.

• *Бесцельная ложь*, когда ребенок не знает причины своей неправдивости, не связывает ее с каким-либо умыслом; это непреднамеренная ложь, от которой ребенок не может воздержаться.

• *Бесцельное воровство* – это зачаточная форма явления, которое специалисты называют клептоманией.

• *Страсть к бродяжничеству* может быть патологическим влечением психопатических или истерических личностей, но может быть и привычкой при отсутствии болезненного предрасположения; страсть к бродяжничеству развивается иногда в раннем возрасте и начинается с того, что ребенок неоднократно после уроков не возвращается домой и до ночи где-нибудь бродит.

• *Лень* как состояние бездеятельности, душевной вялости, пассивности имеет разную природу и может быть «нормальной» и патологической; признаки лени как патологии – малоподвижность, низкая работоспособность, расстройство воли, равнодушие к жизни, высокая подчиняемость другим; частой причиной такого состояния является соматогенная астения, то есть физическая и психическая слабость, вызванная соматическим заболеванием. У здоровых школьников причина лени – прямое нерасположение к той деятельности, к которой его призывают взрослые (по К. Д. Ушинскому): если к ребенку предъявляются серьезные требования, на него обрушивается множество обязанностей, нисколько для него не интересных, к выполнению которых он не готов, но которые он должен выполнить как долг; постоянное внушение ребенку его обязанностей, требований долга может вызвать обратное действие. К. Д. Ушинский отмечает, что лень образуется «от неудачных попыток в ученье», систематические неуспехи пугают ребенка и делают его ленивым. Однако, если ребенок добивается успеха, не прилагая никаких усилий, он тоже может стать ленивым, и в этом случае тоже виновато воспитание.

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
КЛАССНЫХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

В ы п. 28

Нечаев М. П., Романова Г. А.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С РОДИТЕЛЯМИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Методические рекомендации

Художественный редактор *И. А. Пеннер*
Редактор *Е. Ю. Лосевская*
Оригинал-макет подготовила *Т. Л. Самохина*

Изд. № 1658. Формат 60×90/16. Печать офсетная.
Уч.-изд. л. 5,61. Усл. печ. л. 6,25. Тираж 200 экз. Заказ № 1522

Академия социального управления
Юридический адрес: Московская обл., г. Мытищи, ул. Индустриальная, д. 13.
Фактический адрес: Москва, ул. Енисейская, д. 3, корп. 5