

Правило 5 часов



3 ключевых практики, которые следует выполнять в процессе самообучения

- **Чтение** (пометки – краткие конспекты, интересные мысли, ваши личные вопросы, замечания и идеи)
- **Обдумывание** (Как именно я могу применить полученные знания в жизни?)
- **Экспериментирование** (дополнение теоретических знаний чем-то реальным, имеющим подтверждение на практике).

Модель для самообучения SQ3R

Техника представляет собой пять элементов, которые нужно использовать при прочтении книги или статьи для того, чтобы лучше запоминать информацию:

- **Исследование.**
- **Вопросы.**
- **Чтение.**
- **Память.**
- **Обзор.**

7 компетенций для обучения

«Вы ничего не поймете, пока не изучите
это более чем одним способом»

Марвин Ли Минский



Логико-математический интеллект

Рекомендуемые стратегии обучения

- Создавайте последовательности
- Анализируйте информацию
- Используйте диаграммы и графики
- Используйте уравнения

Вербально-лингвистический

ИНТЕЛЛЕКТ

Рекомендуемые стратегии обучения

- Вербализуйте информацию
- Выливайте на бумагу все свои идеи во время мозгового штурма
- Находите новые вопросы при помощи мозгового штурма
- Перефразируйте информацию своими словами
- Записывайте

Визуально-пространственный интеллект

Рекомендуемые стратегии обучения

- Представьте, что пишете книгу
- Представьте, что выступаете с лекцией
- Визуализируйте

Физический интеллект (телесно-кинестический)

Рекомендуемые стратегии обучения

- Пишите на бумаге
- Двигайтесь во время обучения

Межличностный социальный интеллект

Рекомендуемые стратегии обучения

- Обсуждайте информацию с другими людьми
- Изучайте побочную информацию

Внутриличностный интеллект

Рекомендуемые стратегии обучения

- Правильные вопросы
- Саморефлексия и визуализация

Музыкальный интеллект

Рекомендуемые стратегии обучения

- Преобразуйте материал в стихотворение (синквейн)
- Слушайте расслабляющую музыку во время обучения

Рекомендуем!

- **Техники тайм-менеджмента,** целеполагания, декомпозиции, планирования и совместной работы, которые применяются известными успешными людьми и компаниями
- **Психическая саморегуляция** (возможность справляться со стрессом на работе и учебе, с трудными отношениями в коллективе, с волнением и страхом перед важными событиями, с апатией, сложностью сделать первый шаг)
- **Мнемотехники** (специальные приёмы запоминания информации с помощью ассоциаций, метода локаций и интервальных повторений. Эти техники работают на основе психических механизмов нашей памяти, помогают информацию по учёбе, эффективно готовиться к экзаменам и не забывать выученное через пару дней после сдачи)

Рекомендуем!

- **Сторителлинг** (возможность научиться увлекательно, аргументированно, оригинально и остроумно излагать свои мысли, чтобы вас было интересно читать и слушать, и чтобы после вашего рассказа люди делали то, что вы от них хотите)
- **Современная риторика** (возможность научиться применять традиционные и современные приёмы риторики для выступлений, презентаций, видеоблогинга, стендапов и пр).
- **ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)** – способы развития творческих способностей, возможность научиться применять творческие и изобретательские алгоритмы, решать нестандартные задачи не только в повседневной жизни, но и в других областях: от науки и образования до искусства и бизнеса)

Новые технологии, подходы, методы в соответствии с ФГОС ДО

- Пространство детской реализации,
- Образовательное событие,
- Утренний и вечерний круг,
- Развивающий диалог,
- Технология позитивной социализации,
- «Ровестничество»—технология создания детского сообщества и др.

ПДР(пространство детской реализации)

- Основной инструмент развития личности
- Обеспечивает развитие личности, поддержку ее индивидуальности, уникальности, неповторимости, предоставляет свободу способов самореализации, открывает путь самостоятельного творческого поиска (Н А Веракса)

Утренний круг

- Предоставляет большие возможности для формирования детского сообщества, развития когнитивных и коммуникативных способностей, саморегуляции детей. Проводится в форме развивающего общения (развивающего диалога).
- Это начало дня, когда дети собираются все вместе для того, чтобы вместе:
- порадоваться предстоящему дню,
- поделиться впечатлениями,
- узнать новости (что интересного будет сегодня?),
- обсудить совместные планы, проблемы,
- договориться о правилах и т.д.

Вечерний круг

- Проводится в форме рефлексии— обсуждения с детьми наиболее важных моментов прошедшего дня.
- Помогает детям научиться осознавать и анализировать свои поступки и поступки сверстников. Дети учатся справедливости, взаимному уважению, умению слушать и понимать друг друга.

Образовательное событие (взрослый участвует в процессе наравне с детьми)

- **Новый формат совместной детско-взрослой деятельности.** Организационная и направляющая роль взрослого в этом процессе очень велика, но для детей совершенно незаметна.
- **Событие**—это захватывающая, достаточно длительная (от нескольких дней до нескольких недель) игра, где участвуют все, и дети, и воспитатели. Причем взрослые и дети в игре абсолютно наравне, а «руководят» всем дети.
- **Задача взрослого** найти и ввести в детское сообщество такую проблемную ситуацию, которая заинтересует детей и подтолкнет их к поиску решения.

Музейная педагогика (немецкий учёный Г. Фройденталь)

- Приобщение к музею и музейной культуре с раннего возраста.
- Формирование потребности в общении с культурным наследием и ценностного отношения к нему.
- Активизация творческих способностей личности и творческой деятельности в музее.
- Поиск новых форм общения с культурным наследием.
- Создание многоступенчатой системы музейного образования (школа – музей – учреждения дополнительного образования - вуз).



Программа «НАУСТИМ— цифровая интерактивная среда»

- Парциальная образовательная программа «НАУСТИМ — цифровая интерактивная среда» предусматривает перевод образования на качественно новый уровень за счёт организации цифровой **интерактивной развивающей среды** и реального обеспечения индивидуализации образовательного процесса.





- STEAM—один из ключевых трендов в мировом образовании, который подразумевает смешанную (интегрированную) среду обучения и позволяет показать ребёнку, каким образом наука и искусство тесно переплетаются в повседневной жизни.
- Внедрение STEAM-образования помогает детям научиться быстро ориентироваться в огромном потоке информации и реализовывать полученные знания и навыки на практике, легко адаптируясь к современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр позволяют максимально раскрыть творческий потенциал каждого ребёнка.

SCRUM- технология

- Одна из самых популярных на сегодня гибких технологий в работе над проектами
- Дети учатся сами управлять своим временем, отвечать за результат деятельности
- Дети начинают эффективнее общаться и быстрее социализируются. Они — команда, они заинтересованы в том, чтобы каждый достиг успеха
- Учитель освобожден от организационных моментов, у него есть возможность и время присоединиться то к одной, то к другой команде и вместе заняться поиском решения.

Интерактивные технологии обучения

- Интерактивная технология обучения опирается на взаимодействие, общение и диалог. Она включает в себя такие методы, как: проектный метод; кейс-метод; исследовательский метод; дискуссию; игры; «мозговой штурм» и др.



Смешанное обучение

- «Смешанное обучение – это образовательная технология, в которой сочетаются и взаимопроникают очное и электронное обучение с возможностью самостоятельного выбора учеником времени, места, темпа и траектории обучения».
- «Ротация» и модели группы «Личный выбор», реализующие персонализированный подход. Среди моделей группы «Ротация» выделяются модели «Автономная группа», «Перевернутый класс», «Смена рабочих зон».



Модель «Перевернутый класс» (учителя естественных наук - Джонатан Бергман и Аарон Самсу

- Процесс обучения становится осмысленным, и дети всегда знают, зачем они изучают конкретный предмет или тему. Это позволяет сосредоточиться на качественной информации, которой можно пользоваться в реальной жизни.
- Обучающиеся приобретают навык самостоятельного обучения и поиска нужных данных.
- Дети приобретают навык сотрудничества и могут совместными усилиями решать общие задачи.



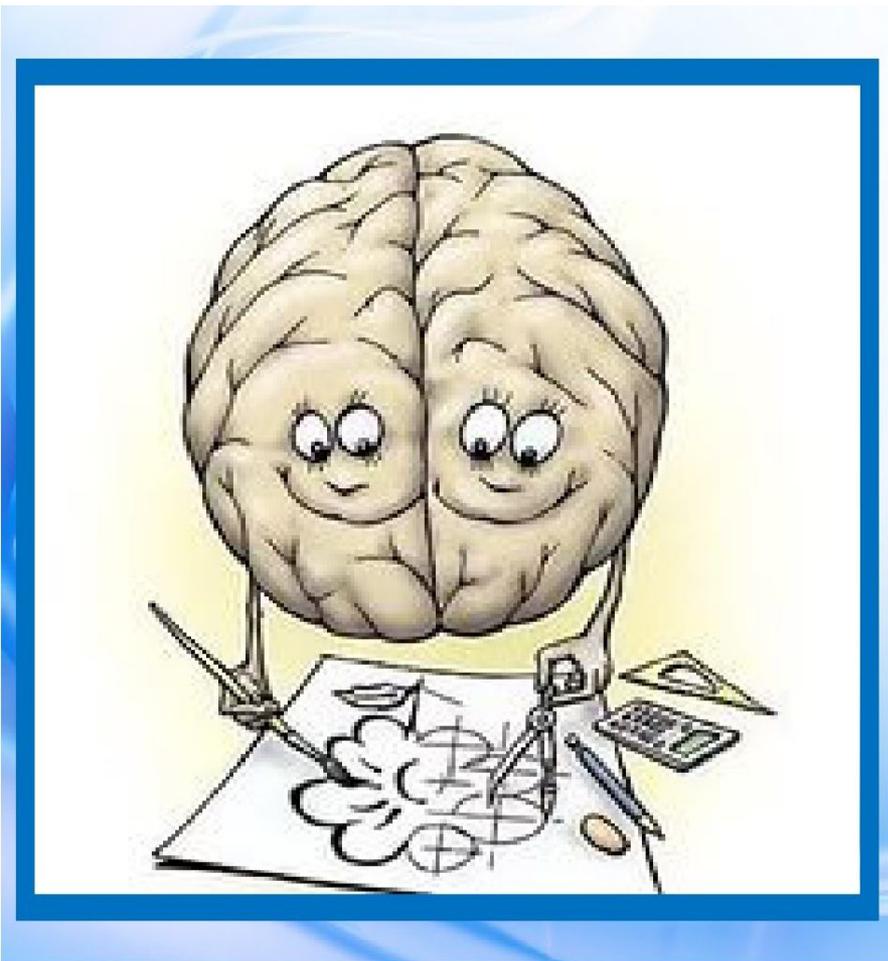
Техника «Групповой пазл» (Jigsaw technique, американский соц психолог, доктор философии по психологии, профессор Эллиот Аронсон)

- Это метод для организаций занятий в классе, при котором все зависят друг от друга. Он был разработан социальным психологом и профессором Эллиотом Аронсоном в 1971 году.
- Педагог разбивает класс на группы, а задания на части, которые обучающиеся должны собрать вместе как головоломку. Возникает коллективная ответственность.
- Это эффективный способ изучить материал. Что еще более важно, процесс складывания пазла (головоломки) поощряет активное слушание, участие и сопереживание, предоставляя каждому члену группы существенную роль в академической деятельности.



Эйдетика (автор- учёный Виктор Урбанчич из Сербии)

- Это методика для развития памяти, мышления и воображения посредством ярких образов. Она позволяет активно запоминать и быстро воспроизводить любые детали. Но самое главное — она признана одним из ведущих направлений, способствующих формированию неординарного мышления.



Технология коллективной мыследеятельности

(автор Вазина Кима Яковлевна, профессор)

- Непрерывный процесс управления развитием потребностей и способностей обучаемых. Главная цель – научить детей деятельности в командной работе
- Состоит из системы проблемных ситуаций, которая обеспечивается системой модулей: именно модули позволяют дозировать технологический процесс и делать его непрерывным.



Рекомендуем!

- Технология деятельностного метода: построение процесса обучения на основе учебных ситуаций
- Технология учебного диалога
- Технология уровневой дифференциации: дифференциация учебных заданий по уровню творчества, по уровню трудности, по объёму учебного материала; организация дифференцированной работы по степени самостоятельности, по характеру помощи учащимся, по форме учебных действий
- Технология выявления результатов образования в форме новых контрольно-измерительных материалов – итоговых интегрированных контрольных работ
- Педагогические технологии по выявлению и поддержке одарённых детей
- Психолого-педагогическая технология «Организация учебно-исследовательской деятельности младших школьников»
- Игровые технологии: игропрактика
- Тьюторские технологии

Рекомендуем!

- <https://vk.com/public171338299>
- Радуга Я. Мастерская гуманной психологии и педагогики, гор. Каменск-Уральский, педагогический колледж, 2018-2021 гг

