

# Социальные технологии обучения



«Учитель лишь открывает  
дверь, а войти ученик должен  
сам»



# В чем же состоит главная **цель** обучения?




**Главной целью обучения** является формирование всесторонне развитой личности, которая умеет учиться, а также практически применять, накопленные знания.



# Социальные технологии.

## Что же это?



**Социальные технологии** – это совокупность методов и приемов, которые позволяют решать задачи на уроке при взаимодействии обучающихся друг с другом при минимальном воздействии учителя.



В основе обучения лежит не соревнование, а сотрудничество.

# Виды социальных технологий



# Для социальной технологии обучения предусматривается выполнение следующих этапов:



**Подготовительный:** введение в ситуацию, формулировка проблемы, мотивация учащихся

**Организационный:** формирование групп, раздача плана действий, распределение заданий между каждым членом группы

**Заключительный:** получают памятку, содержащие правила по его презентации, а также речевые опоры для дискуссии

**Рефлексии:** в письменной форме назвать несколько наиболее удачных достижений своего проекта, выбрать наиболее интересный проект, аргументировать свое мнение







# Условия эффективности социальных технологий на уроке



# Способы использования социальных технологий

1) Группы учащихся формируются учителем **до урока, разнородно**. Так как в каждой группе должны быть сильный, средний и слабый ученик, девочки и мальчики.

2) Группе дается одно задание, и только **в течение** его **выполнения** предусматривается **распределение ролей** между членами группы.

3) **Оценивается работа** не одного ученика, а **всей группы**. Важно, что первоначально оцениваются не столько знания, сколько усилия учащихся. При этом в большинстве случаев можно предоставить ребятам оценивать результаты друг друга самостоятельно.

4) Учитель **выбирает учащегося** группы, который должен **отчитаться за задание**. В ряде случаев это может быть слабый ученик. Если слабый ученик в состоянии корректно изложить результаты совместной работы группы, значит, цель достигнута.

# Проектные технологии:



Проектная технология включает в себя деятельность учащихся, направленную на исследование и изучение социально-значимой проблемы, предусматривающая самостоятельную познавательно-поисковую работу.



# Свойства проектной технологии

**Личностно-ориентировано**, грамотный учет возрастных особенностей при подборе темы для практической и общественной пользы, которая была бы привлекательна для подростка;

**Познавательно**, позволяет учиться на собственном опыте и опыте других в конкретном деле;

**Самотививируемо**, так как по мере выполнения работы у учеников возрастает степень увлеченности ею;

**Продуктивно**, приносит удовлетворение ученикам, видящим результаты (продукт) своего собственного труда.

# Виды проектов

## Исследовательские проекты:

хорошо продуманная структура работы с результатом;

## Творческие проекты:

отсутствует лишняя детальность в работе;

## Информационные проекты:

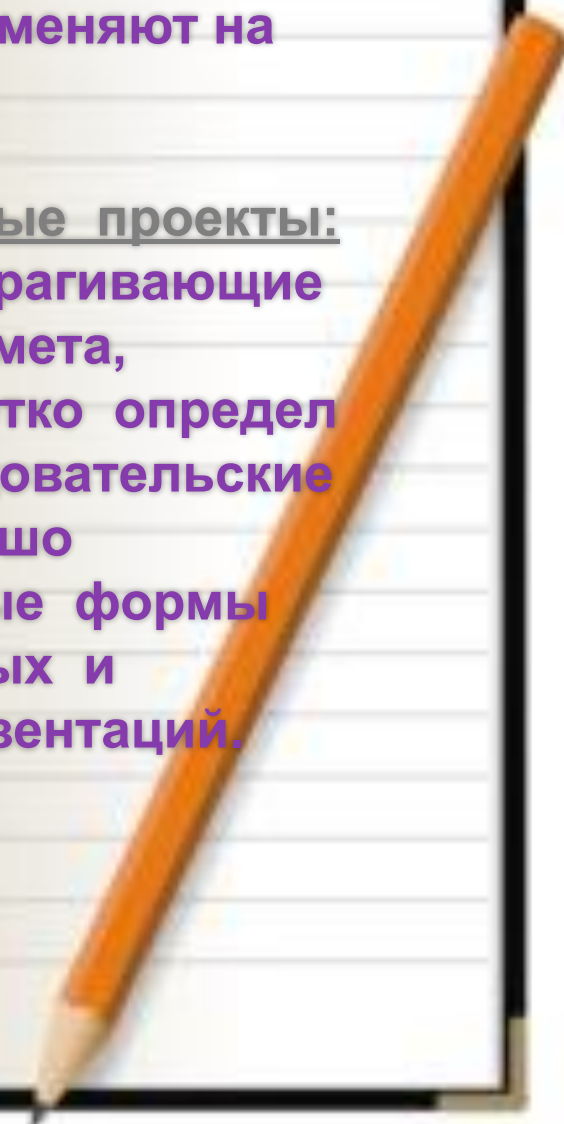
включают в себя лишь сбор информации;

## Игровые проекты:

учащиеся применяют на себя роли;

## Межпредметные проекты:

проекты, затрагивающие два-три предмета, имеющих четко определенные исследовательские задания, хорошо проработанные формы промежуточных и итоговых презентаций.



# Этапы действий учителя

## для подготовки создания проектов детьми

1. Учитель предлагает **тематическое поле** для выбора учениками более интересной на их взгляд темы.

2. Учитель призывает к **обсуждению** учащимися, а дети **аргументируют выбор своей темы** и ее актуальность

3. Учитель предлагает **схемы анализа** выбранной проблемы.

4. Учитель **направляет процесс поиска**: для детей младшего и среднего возраста определяет круг источников информации в раздаточных материалах; для детей старших классов предлагает поиск источников самостоятельно; **!!!** Однако **при высоком уровне сложности темы** для старшеклассников необходимо также прибегнуть к выдаче определенного списка ресурсов.

5. Учитель помогает **скорректировать цель и этапы** будущего проекта

# Технология творческих мастерских



**Технология творческих мастерских** – это продуманная во всех деталях модель совместной деятельности, которая позволяет учащимся индивидуально или в коллективе прийти к открытию, построению знания.

Главное в технологии – не сообщать информацию, а передавать способы работы.

# Принципы построения мастерской

1. Равенство  
всех,  
включая  
мастера

2. Отсутствие  
соревнования,  
соперничества

3. Безоценочность,  
отсутствие  
критики в адрес  
любого участника  
мастерской

4. Чередование  
индивидуально  
й и  
коллективной  
работы.



# Технологические этапы

## построения мастерской имеют особый порядок:

### 1. Индукция

Учитель создает эмоциональный настрой, подготавливает к раскрытию проблемной ситуации;

### 2. Самоконструкция

Учащиеся работают индивидуально, выдвигают гипотезы;

### 3. Социоконструкция

Учащиеся работают в группах, обмениваются идеями.

### 4. Социализация

Учащиеся знакомятся с результатами работ разных групп, сопоставляют, оценивают, корректируют.

### 5. «Разрыв»

Учащиеся сопоставляют свои работы с текстами специалистов: на видео, текстах, аудио, сравнивают старые знания и новые.

### 6. Рефлексия

Учащиеся оценивают работу индивидуальной и совместной деятельности.

### 7. Панель

Финальное открытие, обсуждение готовых продуктов мастерской.



Пример подачи поставленной проблемной ситуации  
учителем для технологии творческих мастерских  
МОЖЕТ ЗВУЧАТЬ ТАК:

Перед просмотром фильма об  
Уильяме Шекспире:  
*«Представьте, что у вас есть  
возможность поговорить с  
Шекспиром. Напишите 3 вопроса,  
получите ли вы ответы после  
видео».*



*«Просмотрите карту Лондона,  
проложите кратчайший маршрут  
от Хайд Парка до Трафалгарской  
площади, посетив максимальное  
количество  
достопримечательностей».*



# Ролевая игра



**Ролевая игра** – форма моделирования ребенком социальных отношений: свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам и неизменным условиям.



# Функции сюжетно-ролевой игры

## **Мотивационно-побудительную функцию.**

Ролевая игра вызывает огромную потребность в общении детей, вызывает их любопытство в том, каким же образом поведет себя знакомый одноклассник в незнакомой ситуации.

## **Воспитательную функцию.**

В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребёнка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу.

## **Обучающую функцию.**

Ролевая игра в значительной степени способствует развитию речевых навыков и умений на уроках языка, истории, литературы. Обучает моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях.

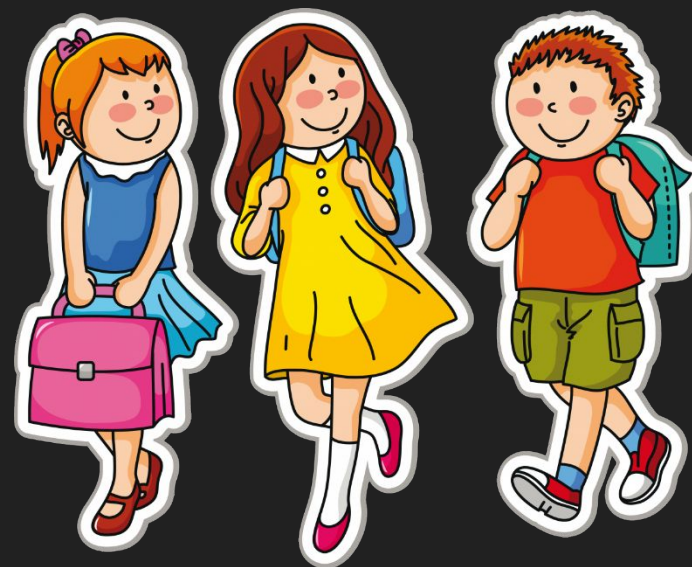
## **Ориентирующую функцию.**

Сюжетно-ролевая игра формирует у школьника способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с другой стороны, понять, хотел бы он так жить в дальнейшем, исполняя похожую роль.

# Функции сюжетно-ролевой игры

## *Компенсаторную функцию.*

Дети стремятся к общению, к взрослости, и сюжетно-ролевая игра даёт им возможность выйти за рамки своего сюжета и расширить его, реализовав тем самым свои желания и амбиции.



# Как же обучить детей использованию ролевых игр?

## Первый принцип организации сюжетно-ролевой игры:

Для того чтобы дети овладели игровыми действиями, учителю необходимо первоначально играть вместе с ними.

## Второй принцип организации сюжетно-ролевой игры:

Учитель должен играть с детьми так, чтобы детьми сразу “открывался” и усваивался новый, более сложный способ её построения, но делать это первоначально необходимо поэтапно, в небольших группах.



# Как же обучить детей использованию ролевых игр?



## Третий принцип организации сюжетно-ролевой игры:

Учителю необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка на осуществление его видения игры в соответствии с их собственными желаниями и интересами, полагаться на его собственный опыт, не навязывая свои знания.



# Кейс-технология



**Кейс-технология** – современная образовательная технология, в основе которой лежит анализ какой-либо проблемной ситуации.

# Основные этапы кейс-технологии:


*-индивидуальная работа* обучаемых с материалами кейса (поиск проблемы, формулирование альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);

*-работа в малых группах* по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;

*-презентация и экспертиза результатов* малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).



# Пакет кейс-технологии:

- 
1. **Вводный кейс** (сведения о наличии проблемы, ситуации, явления; описание границ рассматриваемого явления);
  2. **Информационный кейс** (объем знаний по какой-либо теме (проблеме), изложенный с той или иной степенью детальности);
  3. **Стратегический кейс** (развитие умения анализировать среду в условиях неопределенности и решать комплексные проблемы со скрытыми детерминантами);
  4. **Исследовательский кейс** (аналогичен групповым или индивидуальным проектам — результаты анализа некоторой ситуации представляются в форме изложения);
  5. **Тренинговый кейс** (направлен на упрочение и более полное освоение уже использованных ранее инструментов и навыков - логических и т.п.).

# Преимущество кейс-технологии - ДИСТАНЦИОННОСТЬ:

Многим детям  
необходим  
индивидуальный темп  
обучения, ускоренный  
или замедленный, и  
не каждый ребенок  
способен работать в  
коллективе на  
начальном этапе.

В этом случае  
учитель  
использует:

- возможность работы с  
материалом, обеспеченного  
гиперссылками.
- звуковое сопровождение  
материала;
- наличие наглядности:  
красочные иллюстрации,  
видеофрагменты,  
мультимедиа-компоненты,  
схемы, текст с  
выделенными важными  
определениями и т.д.;

# Выводы. Ценность использования социальных технологий сегодня:

1) психологический комфорт (отсутствие страха, возможность обсуждения темы-проблемы в команде);

2) социализация обучающихся (у учащихся успешно развивается коммуникативная компетенция);

3) деятельностный подход (дети создают собственный продукт, решив проблемную ситуацию самостоятельно);



# Выводы. Ценность использования социальных технологий сегодня:

4) развитие разного рода компетенций (прагматическая, когнитивная, информационная и социальная компетенции, которые обеспечивают полноценное становление всесторонне развитой личности);

5) готовность учащихся к работе в команде сейчас и в будущей профессиональной деятельности, а также решать неординарные задачи;



# Социальные технологии



Одно из лозунгов **СОЦИАЛЬНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ:**

*«Настоящий урок начинается  
не со звонка, а с того момента,  
когда вспыхивает детская  
мысль!»*

Лишь правильный подбор методов и технологий в обучении позволит ребенку овладеть необходимыми знаниями и позволит ему научиться мыслить самостоятельно!