

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:

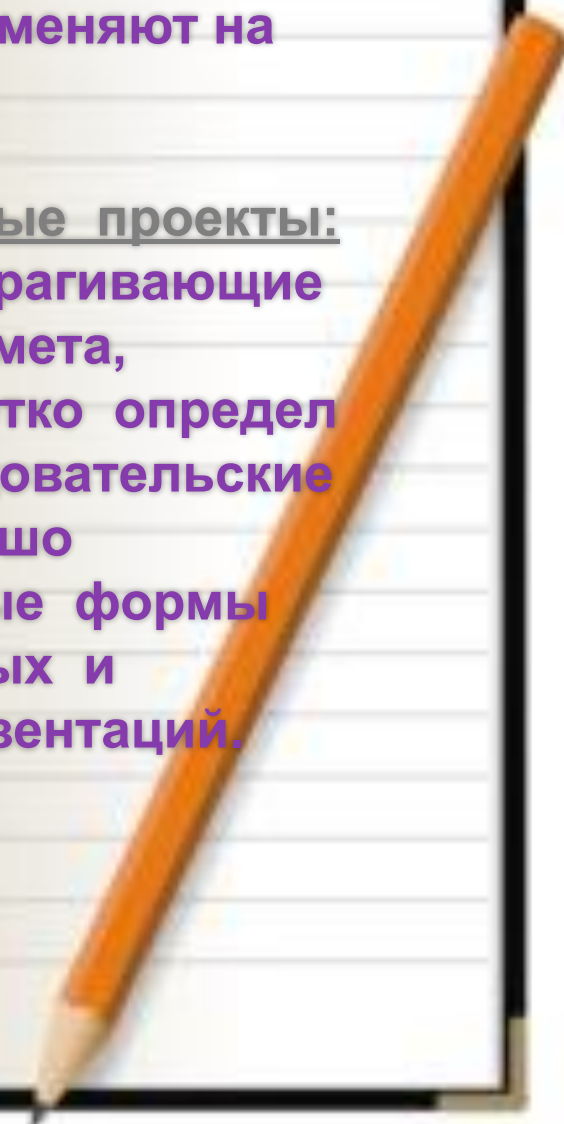
включают в себя лишь сбор информации;

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
Ульяме 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.

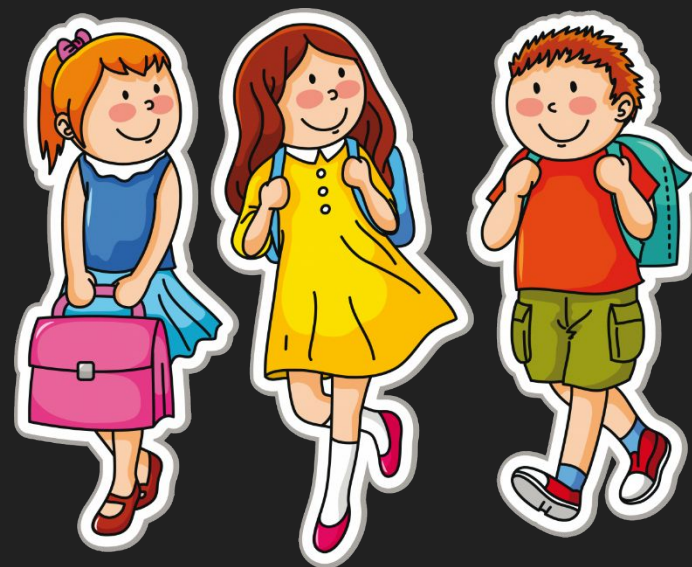
Ориентирующую функцию.

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!