

Реализация программ
среднего профессионального образования и программ
дополнительного образования в условиях внедрения
программ наставничества

Абрамова Дарья Андреевна, зав.отделением ЗО и ДПО

**Трусова Наталья Владимировна, преподаватель,
педагог-психолог, канд. псих. наук**

Цели и задачи проекта

Цели

Повышение качества академической успеваемости

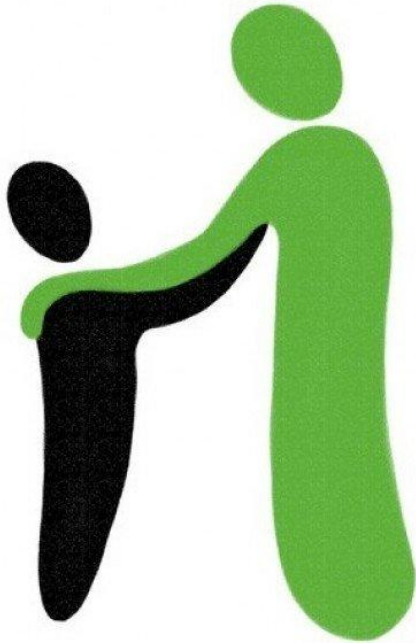
Создание условий для самоопределения и самореализации обучающихся

Задачи

Улучшение показателей обучающихся в образовательной, социокультурной, спортивной и других сферах

Формирование базы потенциальных наставников

Методология (целевая модель) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования



НАСТАВНИЧЕСТВО

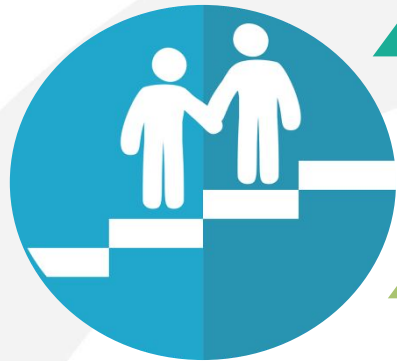
Наставничество

универсальная технология передачи опыта, знаний, формирования навыков, компетенций, метакомпетенций и ценностей через неформальное взаимообогащающее общение, основанное на доверии и партнерстве.

Форма наставничества

способ реализации целевой модели через организацию работы наставнической пары или группы, участники которой находятся в заданной обстановке ролевой ситуации, определяемой основной деятельностью и позицией участников.

Формы наставничества

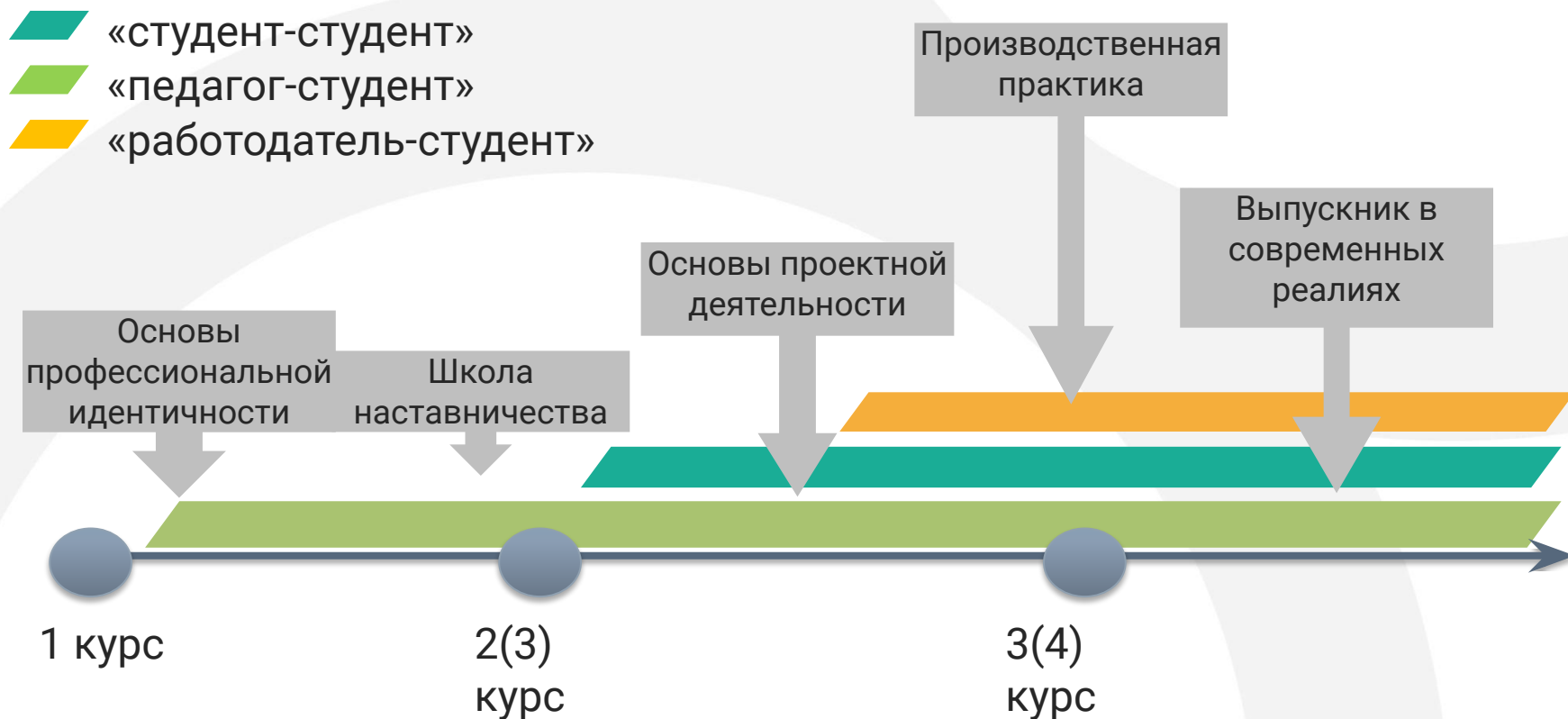


«Студент-студент»

«Педагог - студент»

«Работодатель - студент»

Внедрение форм наставничества в ГБПОУ ЧСПК «Сфера»



Школа наставничества

Основные мероприятия

- Постановка задач, целей, ожидаемых результатов при реализации проекта
- Создание эмблемы Наставников
- Разработка методических рекомендаций «Памятка первокурснику»
- Методическая разработка адаптационной игры для 1 курса



Мастер-класс по подготовке наставников «Новые грани профессионализма»

Абрамова Дарья Андреевна, зав.отделением ЗО и ДПО

**Трусова Наталья Владимировна, преподаватель,
педагог-психолог, канд. псих. наук**

1. Знакомство. Цели и задачи проекта «Я-наставник» (форма встречи – тренинг)

1. Вводная часть. Мотивирование

2. Основная часть

✓ Знакомство

✓ Игровое действие

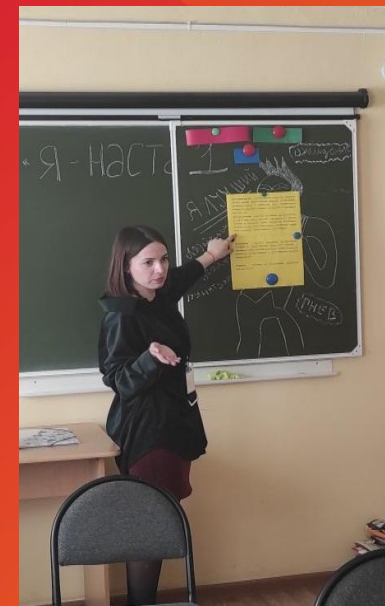
✓ Теоретическая часть

✓ Игровое действие

3. Финальная часть

4. Шеринг



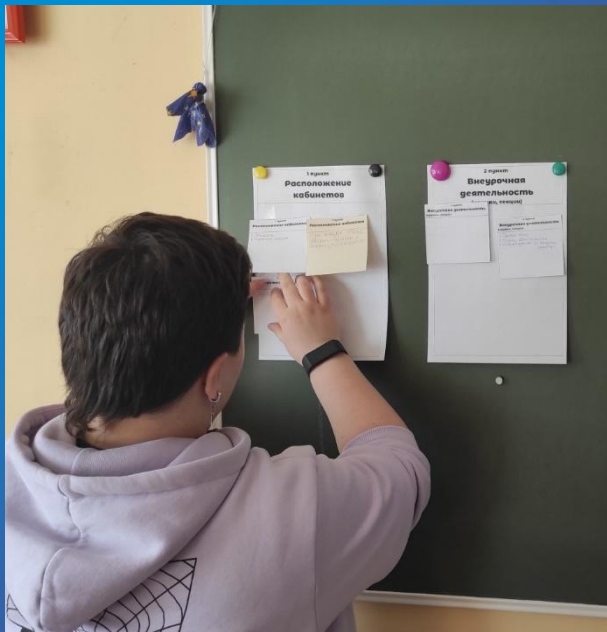


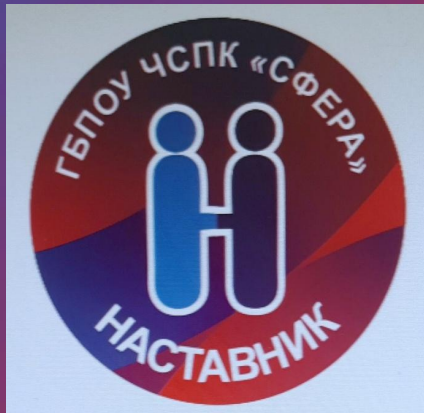
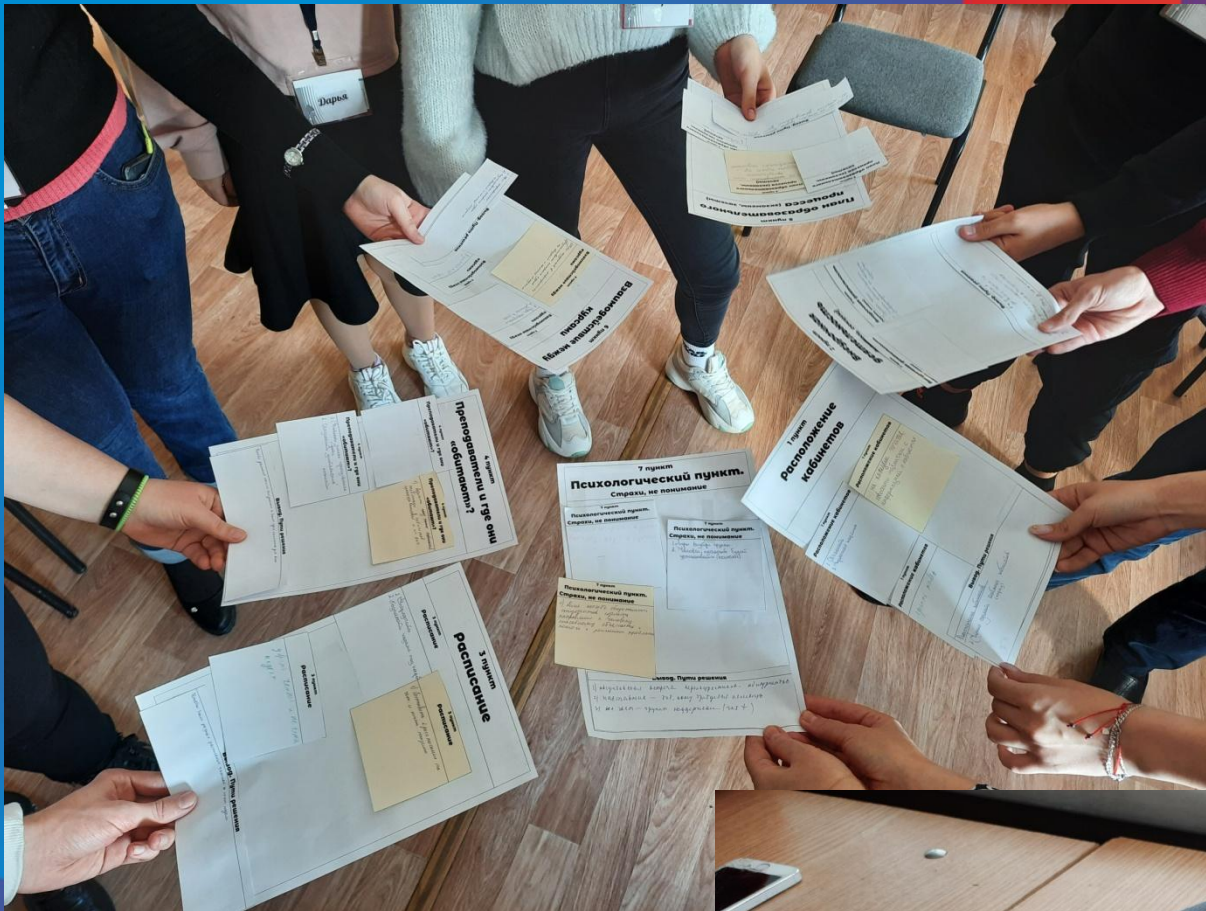
2. Мозговой штурм: Поиск решения проблем

**3. Проектная деятельность:
создание модели «Памятка первокурсника»**

**4. Проектная деятельность:
доработка модели «Памятка первокурсника»,
создание алгоритма адаптационной игры «Группа мечты»**

1. Разминка
2. Основная часть
3. Финальная часть
4. Шеринг









СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

© ГБПОУ «Челябинский
социально-профессиональный
колледж «Сфера»