**РОЛЕВАЯ ИГРА**

Метод, используемый для отработки определенных навыков в сфере коммуникаций, для анализа определенной темы. Ролевая игра предполагает не менее 2-х учащихся, каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом из определенной заданной роли. Обычно берутся роли из ежедневной практической деятельности учащихся тренинга.

Для ролевой игры составляются 3 вида инструкций в письменном виде: 1. Инструкция группе, которая кратко описывает ситуацию. Инструкция зачитывается для всей группы, после чего учитель назначает 2-х учащихся, которые будут играть роли.

2. Инструкция активному участнику (АУ). Он играет роль в должности, в которой он сам реально состоит. В инструкции АУ всегда задана цель: указано, чего должен добиться АУ в ходе диалога.

3. Инструкция подыгрывающему участнику (ПУ). Это роль субъекта, с которым приходится вести переговоры АУ в ходе реальной деятельности.

Очень важно перед проведением ролевой игры выделить наблюдаемые параметры и сказать их классу, который во время проведения игры занимает позицию наблюдателей.

Время проведения 3 минуты на одну игру. Три игры. (15-20м)

**Алгоритм**

1. Организовать пространство
2. Дать инструкции участникам и критерии наблюдения
3. Запустить игру
4. Игра 3 мин
5. Задать вопрос АУ о цели и ПУ о чувствах
6. Перейти к анализу или видеоанализу

Влияние на групповую динамику – активизирует АУ и ПУ, заинтересовывает наблюдателей.

Место в ходе урока – активизация внимания, практика.

**ФАСИЛИТАЦИЯ**

Метод, применяемый для структурирования и интенсивного сбора мнений учеников по определенному локальному вопросу. Фасилитация используется обычно в начале новой темы перед мини-лекцией и позволяет учителю активизировать всех учеников, включить их мыслительную активность. Также фасилитация позволяет собрать весь спектр мнений учащихся с тем, чтобы потом учитель сфокусировал внимание класса на тех высказываниях, которые будут являться введением в новую тему.

Время проведения от 10 до 20 минут в зависимости от количества учеников и их активности.

**Алгоритм**

1. Пространство круга
2. Погрузить в ситуацию
3. Задать открытый вопрос о мнении
4. Собрать мнения
5. Выводы, логический мостик к лекции

Влияние на групповую динамику – вовлекает, создает интерес

Место в ходе урока – активизация внимания

**ВИДЕОАНАЛИЗ**

Метод в тренинге, позволяющий провести анализ видеоматериалов записи ролевых игр. Анализ, т.е. сопоставление наблюдаемых поведенческих реакций и выявление причинно-следственных связей. Это специальный метод коллективного обсуждения результатов ролевой игры, позволяющий участникам игры в ситуации «здесь и сейчас» увидеть себя со стороны, проанализировать с помощью учителя и класса особенности своего коммуникативного поведения, выявить сильные стороны и ресурс развития. Сильные стороны – т.е. то, что я «умею сейчас». Ресурс развития – т.е. то, чему надо учиться.

Время проведения – до 40 минут.

**Алгоритм**

1. Поставить цели анализа
2. Дать критерии анализа
3. Видеопросмотр фрагмента (паузы через равные интервалы)
4. Вопросы к классу – обсуждение по критериям наблюдения
5. Резюмирование, выводы (можно на доску)
6. Повторить п.п. 3-5
7. Общий вывод и логический мостик к дальнейшим действиям

Влияние на групповую динамику – заинтересовывает наблюдателей, к концу обсуждения энергия снижается, ученики утомляются. Однако АУ и ПУ (активный и пассивный участники ролевой игры) могут находиться в состоянии стресса.

Место в ходе урока – обратная связь

**МЕТОД КЕЙСОВ**

Особый метод организации обучающего пространства, который позволяет активно вовлечь всех учащихся в групповую работу за счет моделирования игровой ситуации, аналогичной жизненной ситуации учащихся класса.

Для проведения данного метода учитель должен иметь подготовленный раздаточный материал, включающий инструкции с необходимой информацией. Существует множество различных кейсов, моделирующих различные ситуации и вскрывающих различные закономерности влияния.

Время проведения – 10-15 минут.

**Алгоритм**

1. Инструкция на бланках
2. Групповая работа
3. Сравнение результатов с правильным решением
4. Выводы

Влияние на групповую динамику – вовлекает, поднимает энергию группы. Энергия может стать трудноуправляемой.

Место в ходе урока – активизация внимания, практика

**РАЗМИНКА**

Другое название метода – психогимнастическое упражнение.

Это непродолжительное упражнение, позволяющее каждому ученику проявить активность, и направленное на управление групповой динамикой. Обычно разминки применяются для изменения психофизического состояния учащихся.

Разминки позволяют учителю:

* Повышать внимание учащихся к излагаемому материалу
* Снимать напряжение, утомление
* Повышать групповую сплоченность
* У учащихся размять как мышцы, так и внимание, память или творческую активность

**Цели разминок:**

**А –** на контакт; вовлечь учащихся в процесс урока, замотивировать на работу, пробудить желание быть активным

**Б –** на интерес; подготовить к восприятию новой информации

**В –** на переключение внимания; встряхнуть, пробудить ото сна, переключить энергию от желудка к голове, помочь перейти от рассеянного внимания к сфокусированному.

**Г –** на снятие напряжения; сплотить класс, поддержатьгрупповое взаимодействие, взаимопомощь, снять напряжение и усталость**,** накопившуюся в процессе дня.

**Д –** на эмоциональное позитивное реагирование; дать позитивную обратную связь, закрепить полученный за урок материал, объединить, поддержать, сплотить.

Время проведения 3-10 минут.

**Алгоритм**

1. Организовать пространство
2. Дать инструкцию с демонстрацией
3. Игра
4. Остановка игры
5. Логический мостик к дальнейшим действиям

Влияние на групповую динамику – создает ресурсное состояние у всей группы

Место в ходе урока – активизация внимания

**СОЦИОМЕТРИЯ**

Метод измерения различных процессов, происходящих внутри малых групп людей, в том числе и в классе, так как на уроке мы имеем дело с группой обучения учащихся.

Поскольку группа всегда уникальна, то учителю важно импровизировать, видоизменять конкретный процесс урока, чтобы обучение было живым, актуальным.

Применяя этот метод, учитель всего за 10 минут сможет быстро сориентироваться как в мотивах учащихся, их готовности учиться, так и в компетентности по темам урока, а также определить, кто претендует на роли экспертов или лидеров. Также с помощью социометрии можно замерить уровень усвоения уже полученных знаний после тематического модуля. Некоторые формы социометрии позволяют сделать не только диагностику, но провести еще и «лечение», если в классе идут не совсем благоприятные для обучения процессы. Так, социометрия может выровнять чувства учащихся, создать настрой на групповое обучение. Или привнести ценности в класс, важные для эффективного обучения.

Время проведения от 5 до 15 минут.

**Алгоритм**

1. Инструкция
2. Работа по одной из форм
3. Выводы

Используются следующие шаблоны социометрии: шкала, система координат, дерево, медали, картина, город мастеров.

Влияние на групповую динамику – поднимает и выравнивает энергию класса

Место в ходе урока – активизация внимания и обратная связь

**МИНИ-ЛЕКЦИЯ**

Метод урока, используемый для предоставления ученикам новой информации, которая в дальнейшем будет использоваться в практической деятельности.

В ходе мини-лекции формируется позитивная установка на то, что все сказанное учителем действительно соответствует реальности. Материал подается в ходе мини-лекции таким образом, что слушающим хочется воспользоваться получаемой информацией. Хочется использовать на практике то, что они только что прослушали. Ученики готовы к следующему этапу – практическим упражнениям, которые следуют за мини-лекцией и направлены на отработку практических навыков.

Время проведения – от 5 до 15 минут.

**Алгоритм**

1. Назвать тему
2. Обратиться к классу
3. Описать информацию по этапам. Привести доказательства. В случае необходимости использовать опровержение
4. Использовать воззвание
5. Резюмировать
6. Сделать выводы вместе с классом

В ходе изложения материала используются следующие методы: сквозная структура – ступенчатая, хронологическая, концентрическая; локальная структура – индуктивная, дедуктивная, традуктивная (по аналогии)

Влияние на групповую динамику – информирует, мотивирует

Место в ходе урока – информация

**ТЕМАТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ**

Тематические упражнения – это определенным образом организованная активность учащихся, направленная на поэлементную отработку новых навыков.

В каждом тематическом упражнении есть:

* Инструкция, в которой учитель объясняет задачу и процедуру упражнения.
* Самостоятельная работа каждого ученика.
* Наблюдение каждого ученика за действиями других учащихся, что позволяет провести обмен мнениями и результатами и быстрее усвоить как исправлять ошибки и как точно выполнять задание.
* Контроль за результатом, который осуществляют также сами ученики под руководством учителя.
* В конце упражнения учитель резюмирует то, что происходило в классе, еще раз останавливаясь на том, где и как это происходит в реальной деятельности учащихся.
* Учитель сам объявляет, когда следует закончить выполнение упражнения.

Существует несколько шаблонов организации тематического упражнения: домашняя заготовка, мяч, соревнование команд, презентация, «пила», «карусель», «троечки», «яичница».

Время проведения – 25 минут.

**Алгоритм**

1. Инструкция
2. Организация пространства по шаблону
3. Работа в группах
4. Обратная связь
5. Выводы

Влияние на групповую динамику – вовлекает, поднимает энергию группы

Место в ходе урока - практика

**МОЗГОВОЙ ШТУРМ**

Специализированный метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующих творческое мышление каждого ученика.

Время проведения- от 5 до 20 минут.

**Алгоритм**

1. Дать задание
2. Первый этап – генерация идей. Необходимо собрать максимальное количество идей и предложений на тему. При этом не допускать обсуждения, критики и неприятия предложений.
3. Второй этап – анализ идей. Необходимо расклассифицировать выработанные идеи и предложения, отсеять заведомо нереализуемые решения, проработать конкретные пути реализации этих решений, определить средства, необходимые для осуществления этих решений.
4. Третий этап – подготовка к презентации. Необходимо подготовить выступление с использованием ватмана, маркеров и других средств наглядного изображения предложений.
5. Четвёртый этап – презентация. Представление идеи так, чтобы все слушающие их поняли и приняли.
6. Ответы на возможные вопросы.

Влияние на групповую динамику – вовлекает, к концу работы энергия падает

Место в ходе урока – практика

**МОДЕРАЦИЯ**

Метод урока, позволяющий группе выработать новое понятие с едиными критериями, одинаково понимаемыми и принимаемыми каждым учеником. Чтобы снять противоречия между пониманием и принятием ключевых понятий учитель пользуется модерацией. Модерация позволяет мыслительные процессы, обычно скрытые от внешнего наблюдателя, сделать наглядными и внешне наблюдаемыми. Также модерация позволяет свернутый во времени процесс мышления развернуть и представить в виде последовательности этапов, что очень важно в обучении.

Время проведения – до 45 минут.

**Алгоритм**

1. Погрузить в ситуацию
2. Разделить на группы
3. Инструкция с карточками
4. Групповая работа 10 мин.
5. Подсчет карточек, выявление победителей
6. Инструкция к презентации
7. Презентация команд
8. Классификация от учителя
9. Выводы

Влияние на групповую динамику – вовлекает, к концу работы энергия падает

Место в ходе урока – активизация внимания, информация, практика

**КИНОМЕТАФОРА**

Метод групповой работы, вовлекающий класс в тему обсуждения/изучения за счет яркости и наглядности кинофрагмента, отражающего наиболее существенные аспекты изучения. Кинометафора представляет из себя показ кинофрагмента с определенной целью просмотра и последующим обсуждением – анализом.

Время проведения – 10-15 минут.

**Алгоритм**

1. Организация пространства для просмотра
2. Тема – задание. Инструкция к просмотру и наблюдению
3. Кинопросмотр
4. Анализ фрагмента. Анализ может проводиться через использование следующих методов:
* в общем кругу
* с помощью модерации
* с организацией работы в командах с ватманом, маркерами и последующей презентацией групповых решений спикерами
1. Логический мостик к следующей деятельности

Влияние на групповую динамику – вовлекает, поднимает энергию группы

Место в ходе урока – активизация внимания, информация, практика

**ТЕСТЫ**

Метод работы учителя, повышающий вовлеченность учащихся в последующую тему урока или помогающий ученикам исследовать самих себя. В зависимости от цели тесты бывают лабилизационными (позволяют сделать учащихся лабильными, гибкими к восприятию информации) или диагностическими (позволяют диагностировать те или иные знания, проявление тех или иных навыков).

Ограничения лабилизационных тестов в том, что они проводятся один раз для одних и тех же учащихся. Далее ученики уже знают правильный ответ и им становится неинтересно.

Диагностическим тестом можно открывать новую тему, также преподносить информацию через разбор ключа, а также практиковаться в формировании новых навыков.

Время проведения – от 5-15 минут.

**Алгоритм**

1. Дать стимульный материал
2. Самотестирование под инструкцию учителя
3. Самоанализ по ключам под инструкцию учителя
4. Выводы

Влияние на групповую динамику – вовлекает, вскрывает проблемы, поднимает энергию класса.

Место в ходе урока – активизация внимания, информация, практика

**АНАЛИЗ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

1. Вопрос АУ, насколько реализована цель и вопрос ПУ о чувствах, насколько комфортно было общаться.
2. Учитель просит зачитать инструкции.
3. Вопросы классу по алгоритму обратной связи, насколько реализована цель и по критериям наблюдения. Фиксация.
4. Итоговое резюме учителя о влиянии АУ на ПУ. Что продвигало АУ к цели.
5. Вопрос о том ценном, что выносит АУ. Благодарность учителя.

**Алгоритм поддерживающей развивающей обратной связи как основа проведения анализа**

1. Что понравилось, что продвигало к цели? – вопрос задается АУ, ПУ и наблюдателям.
2. Что можно сделать еще, что можно добавить? – вопрос задается АУ, ПУ и наблюдателям.
3. Что было самым ценным, что берете для себя? – вопрос задается АУ и наблюдателям.
4. Благодарность учителя всем, с акцентом на АУ и ПУ

Время проведения – до 30 минут

Влияние на групповую динамику – заинтересовывает наблюдателей, к концу обсуждения энергия снижается

Место в ходе урока – обратная связь