**КУРС ЛЕКЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**«ТЕХНОЛОГИИ ФАСИЛИТАЦИИ ДЕТСКОГО РАЗВИТИЯ»**

**1. Введение в основные проблемы курса. Понятие фасилитации**

Фасилитация - это профессиональная организация процесса групповой работы, направленная на прояснение и достижение группой поставленных целей.

Происхождение термина «фасилитиация»:

- facil с латинского как упрощение, ускорение,

- с английского производного глагола Fasilitate-облегчать, помогать.

Процесс фасилитации приводит к повышению эффективности групповой работы, вовлеченности и заинтересованности участников, раскрытию их потенциала.

План фасилитации предполагает стимулирующее влияние одних людей на поведение, деятельность и общение других. В присутствии фасилитатора человеку легче действовать активно, раскованно и эффективно.

Эффект фасилитации возникает при положительном отношении к друг другу. Такие отношения складываются между друзьями, любящими родителями и детьми, квалифицированными педагогами и наиболее успешными учениками.

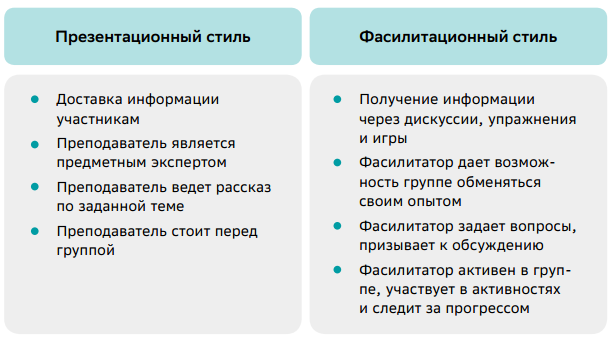
Зачем нужна фасилитация в обучении? В образовательной сфере фасилитация призвана обеспечить заинтересованность участников в самостоятельном достижении образовательных результатов и применении полученных навыков в жизни и работе. Техники фасилитации предполагают активное участие группы в процессе получения знаний; фасилитатор здесь выступает в роли сопровождающего.

Фасилитация хорошо зарекомендовала себя в обучении взрослых, однако педагогическую фасилитацию можно внедрять и в среде детей и подростков .

**Инструменты вовлечения.** Каждая встреча проходит три цикла:

**-** начало, основная часть и подведение итогов.

Когда мы говорим о вовлечении аудитории в дискуссию, важно не упустить начало. Майкл Вилкинсон утверждает, что у фасилитатора есть только 15 минут с начала встречи, чтобы вовлечь аудиторию. Если этого не сделать, то внимание участников рассеется, и встреча будет на грани провала.





4 шага на пути к успешному открытию встречи:

1 шаг – информирование;

2 шаг – воодушевление;

3 шаг – наделение полномочиями;

4 шаг – вовлечение.

Фасилитация — это практика улучшения группового взаимодействия с признанной эффективностью и долгой историей. Фасилитатор помогает группе прийти к креативной синергии, взаимоуважению, соглашению и реализации совместно найденного решения.

Фасилитация сегодня переживает бурный рост, связанный с масштабными и резкими изменениями, которые принес 2020 год. Подходы, которые фасилитаторы практиковали и оттачивали в течение нескольких десятилетий, в настоящее время как нельзя лучше отвечают потребностям организаций и команд, растерявшихся перед вызовами нового времени. В скором будущем фасилитация имеет все шансы стать привычным элементом организационного устройства любой компании.

В процессе обучения фасилитационные методы выступают в роли «швейцарского ножа», поддерживая навыки самостоятельного обучения, практику работы в группах, проектную деятельность, компетентностно-ориентированный подход.

Фасилитация как совокупность технологий, сопровождающих сотрудничество и процессы изменений, применима во многих областях деятельности человека: бизнесе, консалтинге, социально-общественной работе, образовании. Благодаря тому что фасилитационные методы универсальны и разнообразны, они встраиваются в большое количество образовательных подходов и повышают их эффективность.

Американскому социальному психологу немецкого происхождения Курту Левину принадлежит идея групповых тренингов как метода эффективного изменения поведения, что оказало большое влияние на формирование научного взгляда на фасилитацию. Основываясь на экспериментальных данных, Левин доказал, что любое изменение в поведении проходит через три стадии: размораживание, движение к новым паттернам, замораживание (то есть закрепление нового паттерна).

Суть эксперимента состояла в следующем. К психологу обратилось правительство США с задачей повышения уровня потребления субпродуктов в пищу. В 30-е годы XX века субпродукты не пользовались особой популярностью: их употребление ассоциировалось с кормом для животных. Поскольку в то время за ведение хозяйства отвечали в основном женщины, Левин собрал две фокус-группы домохозяек. Одной группе он прочел лекцию о пользе субпродуктов и экономической выгоде, связанной с их употреблением. Второй группе прочли лекцию, дали возможность задать вопросы, получить на них ответы, дали время обсудить рецепты и новую информацию. В первой группе субпродукты стали использовать только 3 % участниц; во вто-рой — 30 %.

Полученные результаты позволили психологу развивать изучение изменения поведения в группе на фоне обсуждения информации и вовлечения в предмет разговора. Эти наблюдения имеют и явный прикладной смысл в контексте обучения: материал лучше усваивается, если он не только прочитан, увиден или услышан, но и обсужден.

Фасилитационные технологии могут комбинироваться с различными методами обучения и применяться как в содержательной учебной деятельности, так и в прочих образовательных аспектах:

**Проблемное обучение и фасилитационные методы** (например, мозговой штурм, приемы поиска и решения проблем и т. д.) хорошо вписываются в проектную деятельность, решение кейсов, выполнение командных работ.

**Активное и диалоговое обучение.** Фасилитация помогает проводить дискуссии, круглые столы, воркшопы, семинары, мастер-классы.

**Обучение в среде.** Концепции фасилитационного подхода помогают выстроить благоприятную атмосферу для самовыражения, личностного развития, свободы слова и действия.

**Самообучение.** Педагогическая фасилитация стимулирует самостоятельность, целеполагание, саморефлексию, мотивирует к са-моразвитию.

**Подготовка к использованию приемов фасилитации на занятии требуется введение игр из группы «ледокол».** Например, приемы «поздоровайся локтями», «придумай свой необычный способ приветствия и поздоровайся так «по цепочке» с классом», и др.

**2. Методический прием для сюжетосложения «Карты Проппа»**

Что такое карты Проппа? Известный исследователь сказок В. Я. Пропп проанализировал структуру русских народных сказок и выделил в них набор постоянных структурных элементов, или функций. При помощи карт Проппа можно легко проанализировать структуру сказки, снова разбив её на функции. Ребенку это поможет лучше усвоить содержание сказки и облегчит пересказ.

План действий.

1 этап: познакомить детей со сказкой как жанром литературного произведения. Объяснить общую структуру сказки: - присказка, зачин (приглашение в сказку); - повествование; - концовка сказки (возвращение слушателя в реальную действительность).

2 этап: чтение сказки и сопровождение чтения выкладыванием карт Проппа.

3 этап: пересказ сказки, опираясь на карты Проппа.

4 этап: на этом этапе можно попробовать самим сочинять сказки, используя карты Проппа. Для этого отбираются 5-8 карт, придумываются главные герои, выбирается кто будет главный герой, помощники героя и те, кто будут ему вредить. Начать можно со стандартной схемы волшебной сказки: «Герой, похожий на малыша, идет решать идентичную проблему, обретает друзей, навык и волшебное средство, с помощью чего побеждает злодея». Если не получится придумать, что случалось по дороге с главным персонажем, достаточно общей фразы «долго ли, коротко ли, а пришел наш герой…». Ребенок будет рад, если он сможет сам добавлять какие-то детали. Для этого, например, его можно специально подталкивать дополнять вашу историю: «Может быть, к подножью огромной горы? Или к избушке на курьих ножках?» И пусть ребенок сам скажет, куда же отправился его протагонист. Чем больше он включается в сочинение сказки, тем больше она ему нравится и тем лучше она работает. Главное – это соблюсти некоторые правила:

1. Главный герой всегда имеет элементы схожести с ребенком. Ему должен нравиться тот же цвет одежды или герой мультфильма, у него должна быть схожая комплекция и схожая проблематика. Это может быть его любимое животное или какой-то сказочный персонаж: эльф, фея, трансформер-бакуган или кто угодно еще.

2. Для героя необходимо создать безопасное волшебное пространство. Не все дети готовы слушать сказку про девочку, которая пачкает штанишки и получает двойки каждую неделю. Поэтому мы погружаем героя в «давным-давно, в некотором царстве», «На другой планете», «В одном обычном городе, только в Африке, где много диких обезьян». В волшебном мире совсем не страшно столкнуться со своей проблемой, но если он будет слишком похож на настоящий, то это станет повторением опасной ситуации, что не является ничем полезным для ребенка.

3. В сказке всегда присутствует друг героя – его помощник. Он может быть с ним с самого начала, а может прийти в «дороге». Как его придумать? Очень просто. Если у ребенка есть любимая игрушка. Скажем, Мишка, с которым он спит, то другу надо придать его черты. Например, сказать: «кстати он очень был похож на твоего котика Пуфина…» Очень хорошо, если он будет смешным – будет шепелявить, есть конфеты тоннами, падать в лужу и попадать в смешные ситуации. Смех, крик, дрожь, слезы, которые помогают ребенку прожить сказку со своим героем, разряжают эмоции и оказывают терапевтическое воздействие.

4. Герой со своим обретенным другом пытаются разрешить какую-то проблему. Для этого ему, например нужно выполнить три задания дарителя, спасти друзей, претерпеть удивительное преображение и получить волшебный артефакт для победы над злодеем.

5. В сказку вводится антигерой, злодей. Он никогда не должен быть слишком уж страшным, его можно победить каким-нибудь простым и доступным ребенком способом, этот способ можно проиграть тут же – нарисовать и разорвать, избить подушкой, рассмешить, чтобы он лопнул или применить полученное от дарителя волшебное средство.

6. Конец должен быть позитивный – проблема решена, герой вернулся домой, получил награду, женился и стал править королевством, где все рады и счастливы.

**Список основных мотивов, выделенных Проппом:**

1. Жили-были. Создаем сказочное пространство. (Каждая сказка начинается с вводных слов «давным-давно», «жили-были», «в тридесятом царстве»).

2. Особое обстоятельство («умер отец», «солнце исчезло с небосклона», «дожди перестали лить, и наступила засуха»).

3. Запрет («не открывай оконца», «не отлучайся со двора», «не пей водицы»).

4. Нарушение запрета (персонажи сказок и в оконце выглядывают, и со двора отлучаются, и из лужи водицу пьют; при этом в сказке появляется новое лицо — антагонист, вредитель).

5. Герой покидает дом (при этом герой может либо отправляться, отсылаться из дома, скажем, с благословения родителей разыскивать сестренку, либо изгоняться, например, отец увозит изгнанную мачехой дочь в лес, либо уходит из дома, превратившись в козлика после того, как запрет нарушен).

6. Появление друга-помощника (серый волк, кот в сапогах).

7. Способ достижения цели (это может быть полет на ковре-самолете, использование меча-кладенца и т.п.).

8. Враг начинает действовать (змей похищает царевну, колдунья отравляет яблоко).

9. Одержание победы (разрушение злых чар, физическое уничтожение антагониста — Змея, Кощея Бессмертного, победа в состязании).

10. Преследование (героев могут преследовать гуси-лебеди, Змей Горыныч, Баба-яга, Лихо Окаянное и прочие персонажи).

11. Герой спасается от преследования (прячась в печку, превращаясь в кого-то или с помощью волшебных средств и преодолевая огромные расстояния).

12. Даритель испытывает героя. И тут появляется новый персонаж – волшебник, гном, старушка, которой нужна помощь или нищий. Баба-яга дает девушке задание выполнить домашнюю работу, Змей предлагает герою поднять тяжелый камень.

13. Герой выдерживает испытание дарителя.

14. Получение волшебного средства (оно может передаваться, изготовляться, покупаться, появляться неведомо откуда, похищаться, даваться дарителем).

15. Отлучка дарителя (Баба яга отпускает с миром, волшебник исчезает, дракон прячется обратно в пещеру).

16. Герой вступает в битву с врагом (иногда это открытый бой - со Змеем Горынычем, иногда состязание или игра в карты).

17. Враг оказывается поверженным (в сказках антагониста не только побеждают в бою или состязании, но и изгоняют или уничтожают с помощью хитрости).

18. Героя метят (метку наносят на тело или дают особый предмет - кольцо, полотенце, образок, он что-то забирает у поверженного врага).

19. Герою дают сложное задание (достать перстень со дна моря; соткать ковер; построить дворец за одну ночь; принести то, не знаю что).

20. Герой исполняет задание (а как же иначе?).

21. Герою дается новый облик (частый прием -погружение в кипящую воду или горячее молоко, которое делает героя еще краше).

22. Герой возвращается домой (обычно это происходит в тех же формах, что и прибытие, но это может быть и победный прилет на поверженном драконе).

23. Героя не узнают дома (иногда вследствие произошедших с ним внешних изменений, наведенного заклятья, увечья, взросления).

24. Появляется ложный герой (то есть тот, кто выдает себя за героя или присваивает себе его заслуги).

25. Разоблачение ложного героя (это может произойти в результате специальных испытаний или свидетельства авторитетных лиц).

26. Узнавание героя (и тут обнаруживается подмена; ложный герой с позором изгоняется, а нашего персонажа принимает в объятия любящая королевская чета).

27. Счастливый конец (пир на весь мир, свадьба, пол царства в придачу).

28. Мораль (какой вывод можно сделать из случившейся истории).

**3. Методический прием «Живые картины»**

«Живые картины» — это игра, которая была распространена среди русского дворянства и интеллигенции XIX — начала XX в. Она упоминается в произведениях многих классиков отечественной литературы. Известно, что в светском обществе XIX века «Живые картины» были очень популярны. Современники Пушкина А.С. (да и он сам) играли в неё часто и с удовольствием. «Живые картины» остаются одной из форм развлечений в России до настоящего времени. В США и Европе постановка «живых картин» имеет место в рамках городских и школьных праздников. Раз в год в Лос-Анджелесе происходит грандиозное шоу «California’s Pageant of the Masters». Добровольцев несколько часов гримируют, а затем готовых «героев» картин помещают в декорациях.

Правила просты: как можно точнее «скопировать» известную картину, или скульптуру, используя  в качестве материала живых  людей. Материалом для копирования могут быть и подлинные произведениями искусства (картины, скульптуры, произведения мелкой пластики). И композиции, представленные на  цветных или чёрно-белых репродукциях. Сюжеты могут быть и простыми, и сложными, многофигурными – в зависимости от поставленных задач и степени подготовленности участников.

При постановке «живых картин» используется реквизит: некоторые предметы, изображенные на картине, платки, накидки, шляпы, муляжи фруктов, посуда, палки, трости, которые могут «превращаться» в фантазии «артистов» в различные предметы — оружие, коней и т. д.

При вживании ученика в образ изображаемого им персонажа он осуществляет эмоционально-образное исследование произведения, познает характер действующего лица, оценивает его действия, одобряет или осуждает, изучает позу, жесты, их выразительность, их пластику, учится видеть «своего» персонажа в связи с другими изображенными на картине людьми, во взаимодействии с ними. Происходит процесс изучения жизни, отношений между людьми; при этом хорошо запоминается композиция произведения искусства, его сюжет и т. д.

Постановка «живых картин» может являться заключительным этапом занятия по изучению различных аспектов изобразительного искусства, для закрепления пройденного материала — изучения жанров изобразительного искусства, особенностей композиции, творчества того или иного художника.

Варианты проведения игры «Живые картины»

а) Простое разделение на две группы: показывающие (дети) и зрители (родители или дети).

б) Сложное распределение структурированных ролей. Например:

- фигуры живой картины;

- мастер (художник, скульптор), создающий «картину»;

- подмастерья, которым доверяется работа над мелочами (аксессуарами, складками драпировки и.т.п.)

- посетители «выставки», включающие поклонников, критиков, журналистов, ведущих «в прямом эфире» репортаж с места событий;

- экскурсоводы.

в) Игра-импровизация - проводится с целью закрепления пройденного материала (например, «мифы Древней Греции»); команды детей поочерёдно показывают друг другу подготовленные «здесь-и-сейчас» импровизации, чтобы «зрители» смогли догадаться и назвать изображённый миф или произведение искусства.

г) Игра-соревнование - за отведённое время художники в каждой подгруппе подготавливают свою версию изображения одного и того же произведения искусства (можно по репродукции); Все версии выставляются на обозрение (по хлопку-сигналу СТОП-ЗАМРИ), а художники от каждой группы собираются в группу ЗРИТЕЛЕЙ-СУДЕЙ, которые обсуждают правильность, точность и узнаваемость застывших версий.

д) «Говорящие фрагменты» с карточками-заданиями - рассчитано на подготовленную аудиторию подростков, хорошо контактирующих друг с другом.

Участники вытягивают (как на экзамене)  карточки  со значками, указывающими на художественное произведение, будущую роль и партнёров. Карточки пронумерованы – это указание на очерёдность выступления.

Каждая фигура живой картины дополнительно получает свой фрагмент (картины, гравюры, скульптуры) и в процессе поиска, волей-неволей, начинает внимательно изучать само произведение.

Персонажи, которым по роли предстоит произносить взаимозависимый текст, по маркировке на своих карточках объединяются в рабочие  группки. И получают разрезанные карточки с текстами. По конфигурации карточки, или (если вы хотите усложнить поиск) – по смыслу текста, находят последовательность текста. И начинают осваивать свои роли.

Критики, журналисты и экскурсоводы тоже знакомятся со своими текстами, осваивая их. Часть его им нужно будет пересказать, а какую-то часть своего выступление – сымпровизировать, отталкиваясь от конкретной ситуации.

.В зависимости от размера группы, возраста участников и окружающих обстоятельств (праздник, урок, экскурсия в музее) продолжительность и сложность «действа» может сильно меняться. От этого же будет зависеть и сложность подготовительной работы: подобрать реквизит (предметы, детали одежды, репродукции и.т. п.); написать тексты-роли для «критиков», «журналистов», «экскурсовода». Если участников мало или их возраст невелик, то роль скульптора (художника) могут выполнять сами фигуры. Но помимо самой «живой картины» обязательными остаются и зрители-ценители.

Таким образом, вариативность игры-драматизации «Живые картины», обеспечивают игровые ракурсы:

– в искусствоведческом просвещении детей;

– в развитии у них наблюдательности, зрительной памяти, привычки изучать, dсматриваясь, а не скользить взглядом;

– в тренировке умения работать друг с другом, договариваться, творить сообща;

– в развитии речи и способности к импровизации (например, если живая картина в процессе её осмотра, начинает непроизвольно двигаться,  «экскурсовод» или «репортёр» обязаны обыграть это, то есть прокомментировать «феномен», на ходу придумав ему объяснение);

– в знакомстве школьников с языком движения, возможностью передавать чувства и эмоции пластическими средствам

По материалам Оглоблина О.Г. От игровой эмпатической методики «живые картины» к восприятию изобразительного искусства. // Вопросы психологии. 2005.

**4. Методический прием «Рядом с художником»**

- методический прием из группы методов проблемного обучения с элементами дискуссии, направленный на сближение обучающихся с авторами изучаемых произведений, участниками проблемных ситуаций, предполагаемыми клиентами с помощью заданий и вопросов, призванных развивать воображение и эмоциональное сопереживание автору, героям ситуаций, активную жизненную позицию. Предназначен для использования с обучающимися от среднего школьного возраста.

Пример используемых вопросов и искусственно создаваемых ситуаций:

* Опишите портрет писателя (известного мецената, представителя девиантной группы населения): выражение лица, взгляд. Как вы думаете, какие черты характера присущи этому человеку?  Представьте, о чем он думает. Хотели бы вы дружить с этим человеком? Почему? В какой помощи он нуждается? Что лично Вы смогли бы сделать для него?
* Вы видите два портрета поэта (к примеру, А. Блока — 1903 и 1921 гг.) (или благотворителя, известного мецената). Сравните их. Что изменилось в человеке за это время? Как вы думаете, с чем связаны эти перемены?
* Напишите письмо автору (герою, исторической личности, связанной с социальной работой). Расспросите о том, что вас интересует больше всего.
* Составьте монолог от лица друга или родственника (например, брата, сестры, мамы и др.) писателя (героя, представителя определенной социальной группы).
* Подумайте над монологом от лица героя произведения.
* Напишите письмо читателю от лица литературного героя (Е. Онегина, Г. Печорина, князя Мышкина), известного мецената, и др.

**5. Методический прием «Корзина идей»**

*Цель:* определение «поля интересов» обучаемых на начальном этапе знакомства с новым материалом.

*Задачи:*

- актуализация знаний по теме — «вызывается» из памяти все, что имеет отношение к заявленной теме, происходит обобщение накопленного опыта и подготовка к восприятию нового материала;

- мотивация слушателей, самостоятельно определяющих цель встречи;

- развитие навыков внимания и анализа воспринимаемой информации – так как термины и предлагаемые идеи не должны повторятся, каждый вынужден внимательно слушать других, и попутно анализировать свои знания, отмечая, что он тоже знает, а что для него является незнакомым.

*Алгоритм работы:*

1. объявляется тема урока.

2. каждый участник тезисно записывает в тетради все, что ему известно по теме (2-3 минуты);

3. обмен информацией по парам или группам, выясняя, в чем совпали их мнения, а в чем возникли разногласия (3 минуты);

4. каждая группа высказывает свое мнение по теме, приводит свои знания или высказывает идеи по данному вопросу; причем ответы не должны повторятся. Все высказывания учитель кратко записывает на доске.

В «корзину» скидывается все, что имеет отношение к теме урока: идеи, имена, даты, факты, предположения, термины и т.д. При этом предложения, предположения и идеи не критикуются и не оцениваются. На данном этапе идет просто сбор информации.

Все идеи и предложения осмысливаются и анализируются в дальнейшем ходе урока. Постепенно из «корзины» должны исчезнуть все неправильные или некорректные утверждения, а остаться "выжимка" из верных. Позже можно снова обратиться к «Корзине идей», чтобы подвести итог урока.

*Примеры использования приема «Корзина идей».*

Тема: семья. На доске рисуется корзина (либо прикрепляется картинка). После обсуждения в группах в корзину попадают примерно следующее: «Семья – ячейка общества», «Семья ограничивает личную свободу своих членов», «Семья без любви невозможна», «Семья облегчает материальное существование людей» и т.д. Далее, в процессе урока каждое утверждение анализируется и осмысливается

**6. Методический прием «Снежный ком»**

*Цель:* наработка и согласование мнений всех членов группы. При использовании этой техники в активное обсуждение включа­ются практически все участники. Количество человек может дос­тигать 30-35.

*Алгоритм работы:*

Для проведения этого вида дискуссии понадобятся большое количество карточек (половина листа А4) и маркеры.

1. Участникам раздается по 4-8 карточек. Каждому предлагает­ся написать по 4-8 вариантов решения какого-либо вопроса (на­пример, перечислить критерии оценки деятельности студента, профессионально значимые качества будущих специалистов, профессиональные компетенции выпускника и др.). На каждой карточке пишется только один вариант.

1. Участники объединяются в пары. В результате обсуждения пара отбирает наиболее согласованные предложения-карточки. Их должно быть чуть больше половины от общей суммы карточек (на­пример, из 10 карточек оставить только 6).
2. На третьем этапе участники объединяются в четверки и так­ же путем дискуссии в микрогруппе оставляют чуть больше поло­ вины карточек от общей суммы (например, из 12 оставить 7).
3. Представитель от группы защищает общие наработки, демонстрируя карточки аудитории. После этого карточки, зафикси­рованные скотчем на доске, комментируются каждой группой, а затем проводится классификация и систематизация предложений, выделяются сходные варианты.

*Варианты работы:*

1. Если группа многочисленная, то может использоваться схема: индивидуальная работа - работа в тройках - работа в шестерках - пленарное обсуждение наработок.
2. Представление карточек со своими наработками группы могут осуществлять по принципу дополнения: после того как представит свои предложения микрогруппа, первой выполнившая задание, все остальные сопоставляют свои карточки с выставленными на доске и убирают совпавшие предложения. Точно такую же работу участни­ки проводят после выступления каждой последующей микрогруп­пы, выставляя на доску только не повторяющиеся предложения.

*Примечание:*

При индивидуальной работе и работе в парах записи на кар­точках могут вестись ручкой. Для представления согласованных мнений от микрогруппы в 4-6 человек записи делаются марке­ром с соблюдением следующих правил:

1. писать следует печатными буквами, чтобы было понятно всем;
2. размеры букв должны быть такими, чтобы текст можно было прочитать с расстояния 7 —8 м;
3. на карточке в пол-листа формата А4 должно быть не более трех строчек.

**7. Методический прием «Квадро» (по В.Мюллеру, С.Вигман)**

*Цель:* выяснение и обсуждение мнений в группе (получение обратной связи) относительно высказанных преподавателем или кем-то из обучающихся тезисов и суждений.

*Задачи:*

- развитие навыка самостоятельности мышления;

- развитие навыков аргументации своей позиции;

- метод активизации слушателей на лекции.

*Алгоритм работы:*

1. На плакате или доске записывается тезис, например: «Воспитать конкурентоспособного специалиста может только тот преподаватель, который сам успешен на рынке труда».

2.Все участники одновременно показывают цифру на карточке «квадро», отражающую их мнение по этому тезису:



1. - согласен
2. - согласен, но...
3. - не согласен, но... (вариант — затрудняюсь)
4. - не согласен

3. Защита своих мнений. Сначала высказывают свои аргументы те участники, которые согласны с выдвинутым тезисом (показали цифру 1), их до­полнят участники, показавшие мнение 2 («согласен, но...»), и т.д.

*Варианты:*

1. При большом количестве участников проработка тезисов происходит в микрогруппах по 5-6 человек. На карточке демонстрируется мнение всей группы. Спорные вопросы выносятся на общую дискуссию.

1. Участники получают тезисы, напечатанные на листе бумаги (до 15 тезисов). Сначала работа с тезисами осуществляется индивидуально. Затем все садятся в круг. Зачитывается одно высказывание. Все участники обозначают свою позицию, и начинается дискуссия.
2. Вариантом «Квадро» выступает техника *«Светофор».*

Каждый участник получает карточки. Преподаватель зачитыва­ет тезисы по одному. Участники, согласные с тезисом, поднима­ют зеленую карточку; несогласные - красную; сомневающиеся и воздерживающиеся от решения - желтую.

*Примечания:*

- этот метод позволяет узнать мнения всех участников: никто не остается только зрителем;

* у многих участников уже вскоре после начала игры возникает живой интерес, обусловленный желанием узнать причины расхождения во взглядах и обосновать свое мнение;

- желательно подготавливать такие тезисы, к которым у членов группы предположительно несходное отношение. Если мнение всех участников по какому-то вопросу в основном совпадает, то интерес к игре быстро остывает;

* всякий раз необходимо предоставлять участникам несколько минут на обдумывание решения. Если тезис требует обсуждения, участников просят обосновать их положительную или отрицательную реакцию. Если дискуссия угасает, следует переходить к следующему тезису;
* этот метод не применяется, если по условиям времени нет возможности провести дискуссию. Простое поднятие карточек малорезультативно.

**8. Методический прием «Шесть шляп»**

Эта методика является разновидностью ролевой дискуссии, только вместо исполнения ролей предлагается участвовать в дис­куссии в соответствии с определенной мыслительной стратегией.

*Цель:* отработка умений видеть и принимать разные мысли­тельные стратегии и подходы к решению проблемы.

*Материалы:* шапки или эмблемы из цветной бумаги, пла­каты, бумага для записей, мел для очерчивания внутреннего и внешнего кругов. Вместо шапок из бумаги можно использовать эмблемы (бумаж­ные кружки) того же цвета.

*Алгоритм работы:*

Пять шапок разных цветов символизируют пять различных под­ходов к анализу проблемы, поиску решений и аргументации:

белый — призывает «нейтральные» факты, цифры и информа­цию, аргументирует «весом фактов»;

красный — выражает эмоции и чувства, наполнен интуицией и догадками (позитивными и негативными);

черный — рассматривает трудности, проблемы, слабые стороны тезиса, невозможность решения, негатив­ные оценки;

голубой — означает холодную удаленность, контроль над собой и над другими «шапками» (держит внутренний стержень дискуссии);

желтый— характеризуется оптимизмом, радостью жизни, ожи­данием будущего; позитивен и конструктивен.

Пятеро участников выбирают себе шапки, надевают их и тем самым обозначают свою позицию в разговоре. После небольшой подготовки они проводят первый раунд дискуссии. Через 10 мин участники меняются шапками и, соответственно, линией аргу­ментации (два раза по кругу). Остальные слушатели наблюдают за дискуссией из внешнего круга. Для них возможны следующие за­дания: использование невербальных средств общения, качество аргументации, воздействие смены позиций на отдельных спорщиков. По окончании слово представляется не­посредственным участникам, а затем наблюдателям.

Эта методика может иллюстрировать смену перспектив и мно­жественность точек зрения и способов мышления.

*Варианты проведения:*

- Пары или маленькие группы выбирают один цвет, потом совместно представляют свою позицию согласно цвету «шляпы».

- Носитель голубой шапки имеет компетенцию «ведущего дискуссии» внутри раунда. Он регулирует время смены шапок (позиций) в зависимости от течения и интенсивности дискуссии.

**9. Методический прием «Фишбоун» («Рыбная кость» или «Скелет рыбы»)**

*Цель:* развитие критического мышления учащихся в наглядно-содержательной форме.

*Задачи:*

- установление причинно-следственных взаимосвязей между объектом анализа и влияющими на него факторами,

- совершение обоснованного выбора,

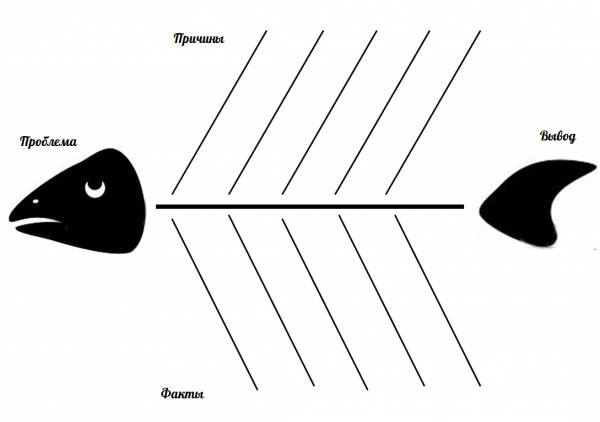
- развитие навыков работы с информацией и умение ставить и решать проблемы.

Начало формы

Конец формы

В основе Фишбоуна — схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета (диаграмма Исикавы). Исикава - японский профессор, который изобрел метод структурного анализа причинно-следственных связей. Схема Фишбоун представляет собой графическое изображение, позволяющее наглядно продемонстрировать определенные в процессе анализа причины конкретных событий, явлений, проблем и соответствующие выводы или результаты обсуждения. С помощью схемы можно найти решение из любой рассматриваемой сложной ситуации, при этом возникают каждый раз новые идеи. Схема включает в себя основные четыре блока, представленные в виде головы, хвоста, верхних и нижних косточек. Связующим звеном выступает основная кость или хребет рыбы.

* Голова — проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.
* Верхние косточки (расположенные справа при вертикальной форме схемы или под углом 45 градусов сверху при горизонтальной) — на них фиксируются основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.
* Нижние косточки (изображаются напротив) — факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.
* Хвост — ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

[](http://katti.ucoz.ru/_pu/57/72771529.jpg)

Прием Фишбоун предполагает ранжирование понятий, поэтому наиболее важные из них для решения основной проблемы располагают ближе к голове. Все записи должны быть краткими, точными, лаконичными и отображать лишь суть понятий.

*Формы работы на уроке:*

- индивидуальная работа - всем учащимся раздается для анализа одинаковый текст и перед каждым ставится цель - заполнить схему «Рыбий скелет» на протяжении 10 минут. Затем проходит обсуждение результатов, обмен мнениями и заполнение общей схемы на доске.

- работа в группах. Каждая из групп получает свой текст. Чтение текста происходит индивидуально, а его обсуждение – в группах. Общая схема Фишбоун заполняется на основе мнений групп.

**10. Методический прием ПОПС**

*Цель:* развитие навыка выражать свое мнение в сжатой, аргументированной форме.

*Задачи:*

- развитие навыков устной речи;

- развитие навыка логически мыслить;

- позволяет узнать меру усвоения учащимся материала;

- способствует активизации внимания и развитию самостоятельного мышления участников;

- помогает воспитывать уверенность в себе при устных ответах;

- позволяет за короткое время опросить учащихся.

Подходит для использования на всех стадиях освоения материала. Приём был разработан Дэвидом Майккойд-Мэйсоном, специалистом в области юриспруденции из ЮАР. Аркадий Гутников переводит название:

П — позиция;

О — объяснение;

П — пример;

С — следствие/суждение.

Например. «Я думаю, что брать потребительский кредит не следует. Потому что назвать кредит выгодным вложением сложно. Могу доказать это тем, что возвращать приходится значительно большую сумму. Получение быстрых денег не приносит удовлетворения от результата усилий по заработку средств, а также может произойти ситуация, когда оплачивать кредит станет нечем. Таким образом, вместо того чтобы отдавать большие проценты, лучше накопить собственные средства на покупку».