

Управление по образованию  
администрации Ленинского района г.Минска  
Государственное учреждение образования  
«Центр дополнительного образования  
детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»



## **Толковый словарь актуальных форм педагогического взаимодействия**

*методические рекомендации  
по использованию  
современных форм и методов обучения*

Составитель:  
Солтанова К.В.,  
методист учебно-методического кабинета

**МИНСК**

**2025**

Рекомендовано методическим советом ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска», протокол №6 от 12.12.2025 года.

**Методические рекомендации по использованию современных форм и методов обучения «Толковый словарь актуальных форм педагогического взаимодействия» / К. В. Солтанова. – Минск : ЦДОДиМ «Маяк» г.Минска, 2025.**

Методические рекомендации разработаны с учётом современных тенденций развития системы образования и определяют специфику использования актуальных форм и методов обучения на занятиях в объединениях по интересам.

В формате толкового словаря и аннотированного каталога перечислены определённые педагогические технологии, даны их определения, указаны отличительные особенности и требования к их применению в образовательном процессе. Для повышения уровня наглядности и содержательности материалы сопровождаются тематическими иллюстрациями и QR-кодами.

Издание адресовано педагогам дополнительного образования, методистам УДО.

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение	<b>4</b>
Словарь актуальных форм педагогического взаимодействия	<b>7</b>
Аннотированный каталог современных форматов обучения	<b>29</b>
Заключение	<b>39</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Время не стоит на месте, как и потребности образования. Ученик сегодня не просто потребитель информации, а активный участник образовательного процесса. Лучшими учителями становятся не те, кто хорошо выступает, а те, кто умеет выстроить с аудиторией диалог. Ответом изменившимся потребностям образования могут стать отличные от обычных уроков и конференций более интерактивные форматы мероприятий, которые способны сделать процесс обучения увлекательным и интересным. Подбор нестандартных технологий для учебного процесса позволит включить учеников в обучение и удержать их внимание, мотивировать учащихся погрузиться в ту или иную тему более детально.

Кроме того, в мире технологий и инноваций школа больше не является единственным местом обучения. Формальное образование всё чаще сосуществует со своими нетривиальными «собратьями» — неформальным и информальным образованием, формируя тем самым известную образовательную триаду. С определением формального образования всё ясно, но два других малоизученных «зверя» вызывают неподдельный интерес и любопытство.

*Неформальное образование* — широкая категория, в которую попадают все альтернативные или дополнительные по отношению к системе формального образования курсы, тренинги и программы.

*Информальное обучение* отличается меньшей организованностью и структурированностью. Его планирует не специализированная образовательная организация на основе государственных стандартов, а сам человек, семья или другое сообщество. Это обучение на рабочем месте, дома, в повседневной жизни.

Также существует такое понятие как *открытое образование* – это наиболее рациональный синтез самых известных форм получения знаний, основанных на использовании телекоммуникационных и коммуникационных технологий. Открытое образование позволяет человеку учиться на протяжении жизни (в семье, школе, профессии, хобби) в любом месте, в любое время и в доступной форме, а также общаться с единомышленниками по всему миру на основе общности интересов. В формате сетевых клубов, сообществ и интенсивных погружений открытое образование даёт возможность поднять процесс получения знаний до уровня социального творчества.

Благодаря синтезу традиционных и нетрадиционных подходов современный педагог вполне способен превратить обучение в приятное увлекательное времяпрепровождение и достичь образовательного результата. Как писал французский журналист Альфред Мерсье: «То, чему мы учимся с удовольствием, мы никогда не забываем». При этом важно:

- создать комфортную атмосферу для учёбы;
- найти свой темп – формат коротких интенсивов или глубокого погружения в тему;
- начинать и заканчивать занятие с самого важного: доказано, что мозг лучше запоминает факты в начале и конце любого события;

-разбить крупную цель на промежуточные, чтобы конкретизировать, усовершенствовать план действий;

пользоваться ментальными картами, а не списками задач. Карты помогают структурировать данные и выстроить их приоритетность и взаимосвязь между собой;

-принимать любую задачу как интересную затею, а не проблему.

Инновационные методики, призванные активно вовлечь учащихся в учебный процесс, имеют свои преимущества использования:

-поощрение исследовательской деятельности;

-совершенствование критического мышления/навыков решения задач;

-дозирование информации;

-приобретение социальных компетенций;

-качественный контроль процесса обучения;

-рост осознанности и мотивации;

-яркие нестандартные уроки.

Однако, нельзя утверждать, что современные тактики эффективнее традиционных. Среди множества методов обучения нет «плохих» и «хороших» — каждый работает по-своему в конкретном образовательном контексте.

Не стоит слепо гнаться за модой, лучше подбирать приёмы, учитывая возраст учащихся, уровень знаний и направление обучения. Любой педагогический инструмент можно доработать и усовершенствовать под определённые нужды и аудиторию.

Главное условие успешного обучения – способность педагога постоянно совершенствоваться, находить новые подходы, приёмы обучения учащихся, позволяющие повышать познавательный интерес и качество знаний.

С точки зрения педагогики приёмы являются не более чем составной частью определенного стиля, технологии и метода преподавания, однако, это не умаляет их значимости в деле формирования у ребёнка реальных умений и навыков. Если метод решает определённую образовательную задачу, то отдельный приём отвечает за часть или этап этого решения.

Одни приёмы могут быть универсальны и входить в самые разные методы, а другие — быть специфичными для конкретного метода.

Педагогические приёмы помогают сделать обучение эффективным и интересным. А творческий подход к делу — создаёт множество уникальных вариантов, способствующих решению определённых образовательных задач.

Сегодня педагогу всё сложнее удержать внимание учащихся — конкуренцию составляют гаджеты. Доказано: 50% новой информации ученики забывают спустя 20 минут после окончания урока. Через 10 часов в памяти остаётся не больше 40% выученного, а через месяц этот показатель сокращается до 24%.

Аудитория всё больше хочет интерактива, креатива, включения элементов геймификации, командной работы, нешаблонного преподнесения материала.

Для удержания внимания и развития познавательного интереса учащихся важно: правильно выбрать формат обучения, разнообразить занятия

современными методами и формами, эффективно организовать взаимодействие, чтобы учёба была информативной и нескучной.

Форматы занятий и мероприятий, как жанры в кино, имеют свои формальные и содержательные особенности: конкретное время и место; особые роли (гости, эксперты, спикеры) и действия (регистрация, кофе-пауза, доклад, обсуждение); а также проблематику.

Чтобы определиться с форматом необходимо учитывать цель события, его тематику и особенности, количество участников, оптимальную длительность, потребность в оборудовании. Форматы могут быть гибкими и жёсткими, традиционными и экспериментальными.

Вот лишь несколько идей для креативного ивента:

- необычная локация и дресс-код с учётом темы и идеи мероприятия;
- применение айсбрейкеров для налаживания взаимодействия участников;
- проекционный дизайн и видеомapping. Программа POGUMAX Designer вам в помощь;
- фото- и видеофиксация, фотозонирование;
- включение интерактива в обучение. Задача — сделать аудиторию главными героями мероприятия, дать возможность участникам создать материальное воспоминание о мероприятии, вызвать эмоции;
- современные технологии и гаджеты: геймификация, дроны, искусственный интеллект, виртуальная реальность.

Не бойтесь экспериментировать с форматами, пробовать технологические новинки, чтобы удивлять и удивляться.

## СЛОВАРЬ АКТУАЛЬНЫХ ФОРМ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

### НЕТВОРКИНГ

*Единственная разница между тем, кто вы сейчас и кем вы будете через год, заключается в книгах, которые вы читаете, и в людях, которых вы встретите. ©*

Коммуникация в современном мире – это инвестиция в будущее. Чем шире круг общения - тем больше возможностей.

Нетворкинг — это создание и развитие сети полезных знакомств, чтобы максимально быстро и эффективно решать сложные жизненные задачи. Каждый из нас занимается нетворкингом, но не все знают, как из простого общения извлечь пользу, а ведь это самая мощная сила, помимо фактического опыта, которая может повлиять на жизнь и карьеру.

В основе лежит теория 6 рукопожатий, разработанная американскими психологами Стенли Милгрэмом и Джеффри Трэверсом. Каждый из нас знаком с любым другим жителем планеты через цепочку общих знакомых из шести человек.

Чем сильнее ваше присутствие в профессиональном сообществе, тем больше пользы можно из этого извлечь. Каждый владеет определенными ресурсами, интеллектуальным и социальным капиталом.

Любой новый контакт обладает потенциалом для взаимовыгодного сотрудничества.

Ключевой принцип: *рассказывать о себе и узнавать о других.*

**ВОЗМОЖНОСТИ НЕТВОРКИНГА:**

- ✓ постоянный доступ к экспертам;
- ✓ повышение осведомленности и мотивации;
- ✓ возможности для трудоустройства;
- ✓ потенциальное партнерство и инвестиции.

**ВАЖНО:** *заводить новые контакты и постоянно оставаться в поле зрения.*

Доказано: по-настоящему сильные связи формируются не в светских беседах, а в ситуациях, когда людьми вовлечены в важную совместную деятельность. Самый эффективный нетворкинг связан с совместной работой и досугом.

**МЕСТА ДЛЯ НЕТВОРКИНГА:**

- ✓ образовательные программы и профессиональные соревнования, где участники объединяются в группы;
- ✓ отраслевые выставки, форумы и конференции, где люди обмениваются опытом, делятся лучшими практиками и рассказывают о своих достижениях;
- ✓ социальные сети типа LinkedIn, Профессионалы.ru, Facebook и другие;

✓ специальные приложения вроде Random Coffee помогают найти близких по интересам людей. Программа-бот подбирает вам собеседника и предлагает организовать встречу;

✓ любые сообщества и клубы: от спортивных до научных.

## **ТИМБИЛБИНГ**

*Сила команды в каждом отдельном её члене. Сила каждого отдельного члена в команде©*

Положительные изменение почти невозможны без всестороннего сотрудничества, кооперации и единодушия в любой сфере жизни, в любом коллективе.

ТИМБИЛДИНГ – это комплекс действий, направленных на повышение эффективности команды во имя достижения общих целей.

МИССИЯ – создать команду, в которой:

- ✓ люди точно понимают стратегию и цели общего дела,
- ✓ эффективно взаимодействуют друг с другом,
- ✓ взаимодополняют друг друга в плане навыков и функций,
- ✓ эффективно коммуницируют и решают проблемы,
- ✓ доверяют друг другу,
- ✓ открыто выражают идеи.

ВИДЫ:

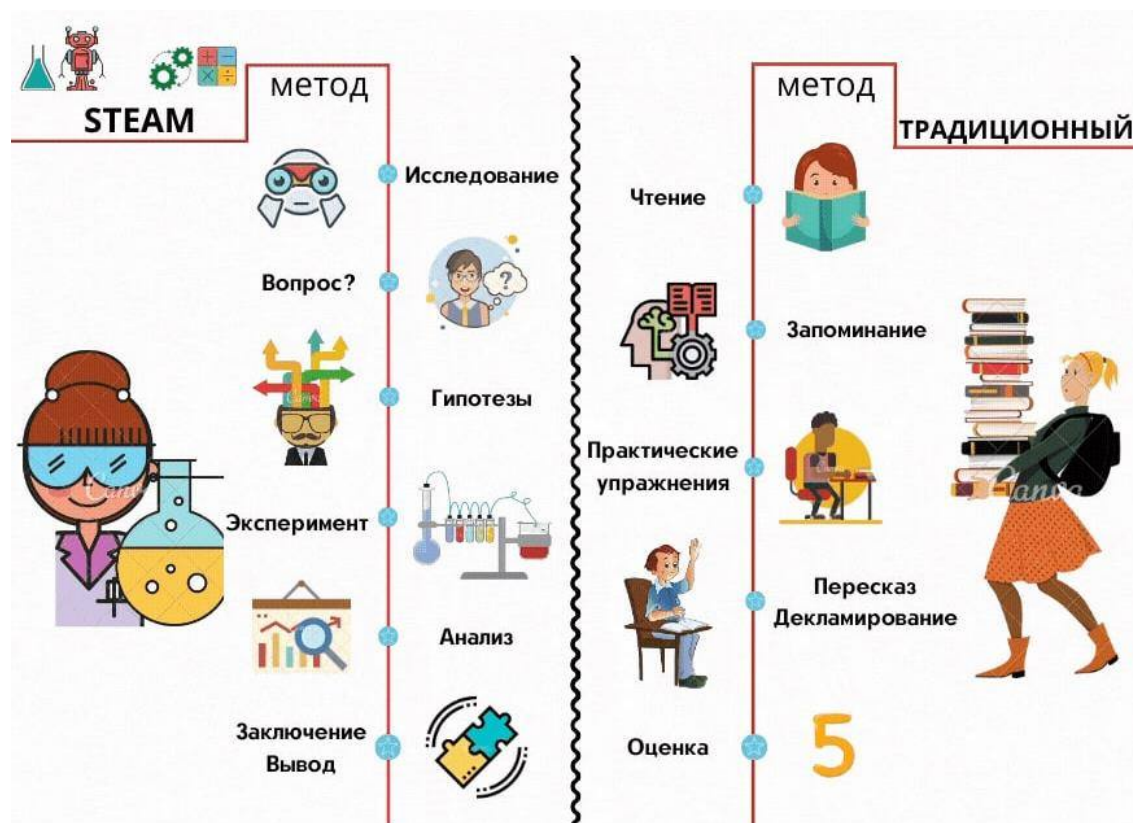
- ✓ активный: спортивные игры, квесты, эстафеты на природе;
- ✓ исторический: реконструкция определённой эпохи или события;
- ✓ художественный: интеллектуальные игры, творческие конкурсы, мастер-классы;
- ✓ психологический: тренинги по поиску лидера и коммуникации.

СОВЕТЫ:

1. Говорите о своих ожиданиях. Новички открыты для общения и ищут пути, чтобы влиться в коллектив.
2. Уважайте членов команды. Каждый имеет жизненный опыт, личную историю и способности.
3. Налаживайте связи. Поощряйте людей относиться друг к другу как к деловому партнёру.
4. Любите позитив. Позитивное подкрепление — лучший способ мотивации по сравнению с критикой.
5. Общайтесь. Без коммуникации нельзя построить крепкие рабочие отношения.
6. Вознаграждайте за хорошую работу. Покажите команде, что их усилия ценятся.

Существует масса интересных мероприятий по сплочению учебного и трудового коллектива (квесты, деловые игры, мастер-классы, турниры и чемпионаты, волонёрская деятельность, тренинги, мозговые штурмы, челленджи, квизы, проекты и др.) Станьте командой и достигайте новых вершин!

## STEAM



Образование не стоит на месте. Как живой организм оно отвечает требованиям и ожиданиям времени.

STEAM – новаторская образовательная технология, сочетающая занятия естественными науками, технологией, инженерией, искусством и математикой.

Основная идея STEAM: практика так же важна, как и теоретические знания, искусство так же важно, как и технологии. То есть, обучаясь, мы должны работать не только мозгами, но и руками. Успешный человек в 21 веке должен комбинировать и развивать навыки изобретателя, учёного, менеджера, психолога, задействовать оба полушария мозга: творчество и прагматизм.

Основное отличие STEAM: дети используют и свои мозги, и свои руки для успешного изучения множества предметов.

Знания, которые они получают, они «добывают» самостоятельно, применяя интеллект и находчивость для решения конкретных задач.

### Принципы STEAM

1. Обучение созданию продуктов через проекты
2. Проекты основаны на практических задачах
3. Командная работа
4. Исследования и эксперименты
5. Инженерный подход
6. Математические расчёты, технологии и моделирование
7. Творчество и искусство на службе прогресса.

### Преимущества STEAM:

- ✓Интегрированное обучение

- ✓Применение знаний в реальности
- ✓Развитие критического мышления
- ✓Уверенность в собственных возможностях
- ✓Коммуникация и кооперация
- ✓Инновационность
- ✓Развитие мотивации к техническому творчеству
- ✓Ранняя профессиональная ориентация
- ✓Подготовка детей к технологическим инновациям жизни.

Приверженцы STEAM-обучения вдохновляются примерами великих учёных, которые сочетали научные знания с творчеством, и благодаря развитому нелинейному мышлению и воображению смогли сделать революционные открытия: литератор Галилей, музыкант Эйнштейн, художник Морзе, изобретатель Леонардо да Винчи.

STEAM --ОБРАЗОВАНИЕ БУДУЩЕГО!

## 4К КОНЦЕПЦИЯ



Всё ещё воспитываете детей в парадигме учиться на 10 и знать все столицы мира? У нас для вас плохие новости: hard skills больше не котируются. Знания нужны, но их сейчас так просто получить, что их ценность сводится к поиску в Гугл — голосовой помощник вам в помощь.

На первое место выходят soft skills -- набор надпрофессиональных социальных навыков, которые помогают решать сложные жизненные задачи в любой отрасли.

Понятие soft skills или "гибкие навыки" пришло к нам не так давно: первые исследования на тему компетенций начали проводиться в 1960-х годах в США.

Сами гибкие навыки были всегда и во все времена, просто им не уделялось так много внимания, поскольку общество развивалось в другой образовательной парадигме и на первом месте была грамотность, умение считать и другие узкие знания и навыки, так называемые *hard skills*.

Основные *soft skills* – это так называемые 4К:

- ✓ коммуникация;
- ✓ кооперация;
- ✓ критическое мышление;
- ✓ креативность.

Ученые из Гарварда, Стэнфорда и Фонда Карнеги выяснили, что «гибкие навыки» — это 85% успеха человека в профессии, жёсткие составляют только 15%.

**КАК РАЗВИТЬ 4К:**

- дополнительное образование: кружки, секции, мероприятия, квесты.
- самообразование и нетворкинг -- обмен навыками с другими.
- специальные упражнения: нестандартное применение вещей, дорисовка фигур, мозговой штурм
- создание интеллект-карт
- социальные проекты и волонтерство.

## **ХЬЮТАГОГИКА**

Век информационных технологий вносит свои коррективы, в том числе и в обучение. Скорость и простота распространения информации, развитие поисковых систем и доступность электронных гаджетов предопределили очередную смену образовательной парадигмы.

Сегодня любой человек может получить доступ к образовательным материалам в любое время и в любом месте.

Теория нового подхода к обучению получила название хьютагогика — самостоятельное обучение с творческим подходом, где учащийся сам определяет, что, когда и как он будет изучать.

**ЗАДАЧИ ХЬЮТАГОГИКИ:**

1. обновление знаний человека с целью его своевременной адаптации к постоянно меняющимся условиям;
2. разностороннее развитие личности с учётом современных потребностей.

Подходы к производству учебного контента в хьютагогике:

- ✓ простота и доступность,
- ✓ дозированность материалов,
- ✓ разнообразие форматов информации,
- ✓ геймификация.

Хьютагогика признаёт необходимость гибкого подхода к обучению. В центре внимания -- потенциал человека

Учитель -- консультант, создатель условий (ресурсов) для поискового обучения.

Ученик -- менеджер своих знаний. Он сам анализирует, синтезирует, обобщает опыт и уже имеющиеся знания, креативно генерируя привычную работу и инновационные методы, что приводит к созданию новых знаний.

#### ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ В ХЬЮТАГОГИКЕ:

-Планшет удобен для книг, просмотра презентаций, статей.

-Телефон -- лучший гаджет для аудиокниг и видео.

-Компьютер -- универсальный источник информации.

**ВАЖНО:** тренировать самодисциплину и ответственность за результат, отбирать качественный образовательный контент.

### **АРТ-ТЕРАПИЯ**

Жизнь маленького человека в современном мире полна неожиданностей и стрессов.

#### ИТОГ:

✓повышенная агрессивность и склонность к насилию,

✓тревога и страх,

✓нарушение концентрации внимания,

✓гиперактивность,

✓апатия,

✓нарушение пищевого поведения,

✓речевые расстройства.

Уметь справляться с трудностями — непростая задача для ребёнка. Здесь важна помощь педагога и применение им различных педагогических технологий.

Актуальным средством укрепления эмоционального здоровья является арт-терапия (буквально "лечение искусством") — метод коррекции и развития посредством художественного творчества.

Арт-терапия связывает интеллект человека и его чувства, потребность в рефлексии и жажду действия. Достоинством метода является “язык” визуальной и пластической экспрессии.

Цель арт-терапии — гармонизация, социализация, развитие личности.

Искусство здесь — лишь инструмент рефлексии и самовыражения.

Важен процесс творчества, а не результат. Талант не имеет значения.

**НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:** рисование, лепка, выжигание, поделки из ткани, меха, природного материала.

#### ВИДЫ АРТ-ТЕРАПИИ:

Музыкотерапия — воздействие через восприятие и сочинение музыки

Игротерапия — воплощение определённых жизненных ситуаций в игре

Изотерапия — работа с рисунком и цветом

Песочная терапия — работа с песком, создание песочных скульптур, рисунков на песке

Танцевальная терапия - активная работа с телом, самовыражение в движении

Библиотерапия — сочинение и творческое прочтение литературных произведений

Одна картина стоит тысячи слов© Любое творчество – способ рефлексии, рассказ о себе, своих чувствах, мыслях, опыте, переживаниях. Жизнь без творчества безлика.

## **ШЕЛФИ**

*Как из копеек составляются рубли, так и из пружинок прочитанного составляется знание©*

С приходом информационных технологий в повседневную жизнь нам стали доступны сотни новых слов, за которыми скрывается масса новых возможностей. Многие из известных гаджетов и трендов с успехом можно применить в образовательной практике. Одной из таких фишек сегодня можно назвать загадочное шелфи, пришедшее на смену популярному селфи. Шелфи (от английского "shelf" - полка) имеет богатый образовательный потенциал и именуется не иначе как селфи для интеллектуалов.

Шелфи – это фотография личной полки, натюрморт, который демонстрирует вкус человека и то, чем наполнена его жизнь.

Самый распространённый вид шелфи – это фотография полки с любимыми книгами.

Основателем тренда считается фотограф Элис Гао.

Невозможно найти 2 одинаковые полки. Каждая является отражением своего владельца, его образа жизни, интересов, увлечений, достижений.

Книги, цветы, фарфоровые статуэтки, победные кубки, фотографии и открытки – живая история о человеке, его внутреннем мире.

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ШЕЛФИ:**

- ✓уроки языка, литературы, искусства и т.д.;
- ✓воспитательные мероприятия (конкурсы, челленджи, игры на знакомство, командообразование, внимание, логику);
- ✓факультативные занятия, кружки, классные и информационные часы;
- ✓новые формы взаимодействия образовательных учреждений, библиотек с Интернет-сообществом.

## **МЕДИАНАР**

Модернизация сферы образования в корне меняет позицию педагога в образовательном процессе. Сегодня основной задачей является мотивация учеников на новые достижения в науке, проявление инициативы и предприимчивости.

Современный учитель должен уметь организовать самостоятельную деятельность учащихся таким образом, чтобы каждый максимально смог раскрыть творческий потенциал, развить свои способности. Сделать это можно,

применяя современные формы обучения, в том числе учитывающие типологию личности по восприятию информации.

#### ТИПЫ ВОСПРИЯТИЯ

✓визуалы (хорошие рассказчики, видят мир в картинках, графиках, таблицах);

✓аудиалы (любят говорить, запоминают на слух: разговоры, звуки, ритмы, мелодии);

✓дигиталы (ориентированы на смысл, содержание, важность, лучше воспринимают через чтение, письмо, логику, доводы);

✓кинестетики ("чувствуют" мир вокруг через тактильные ощущения, движения, обоняние, осязание).

Также бывают смешанные типы восприятия, когда отсутствует ярко выраженная доминанта одного из них.

*Узнать ведущий вид восприятия можно с помощью теста, разработанного С.В. Ефремовым.*

Ведущий канал мировосприятия информации позволяет активизировать мыслительную деятельность и определить приемлемые формы обучения.

Наиболее универсальным, учитывающим различные каналы восприятия, является МЕДИАНАР – онлайн-мероприятие, в ходе которого участники самостоятельно изучают (слушают, смотрят, читают) специально разработанные и размещённые в Сети материалы, выполняют контрольное задание.

#### ХАРАКТЕРИСТИКА МЕДИАНАРА:

-учёт индивидуальных особенностей восприятия информации;

-наличие комплекса материалов для самостоятельной работы, размещённого в Сети;

-организация процесса активного взаимодействия участников медианара с материалами.

Участники самостоятельно выбирают наиболее удобный порядок и форму взаимодействия с материалами, определяя предпочтения в работе с информацией.

#### СОДЕРЖАНИЕ МЕДИАНАРА:

– текст для чтения;

– аудиофайл с записью текста для чтения (того же самого!);

– презентация, визуализация информации, предложенной в тексте для чтения;

– материалы для контроля усвоения предложенного материала.

#### ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ:

1. определяем тему медианара.

2. Готовим материалы (текст, видео, аудио, презентацию) и контрольное задание к ним.

3. Устанавливаем время, порядок и правила работы с информацией.

4. Размещаем медианар в интернете.

5. Рассылаем письма-приглашения участникам.

6. Публикуем анонс мероприятия в Сети.

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ

*Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности*©

Умение ученика сконцентрироваться на предмете, равно как и умение учителя поддерживать эту концентрацию, крайне важно для успешного обучения.

Как одержать победу в битве за внимание? Что противопоставить новому противнику -- смартфону с мобильными играми и соцсетями?

Геймификация сегодня — одна из самых актуальных тем обучения. Использование игровых элементов для достижения образовательных целей — своего рода разговор на языке "целевой аудитории"



Немного азарта на пути к знаниям не помешает. Урок, приправленный игровыми элементами, на время вытесняет смартфон из зоны внимания.

За счёт игры скучные задания становятся интересными, а сложные — простыми. Игры вовлекают человека в процесс и облегчают восприятие информации.





Доказано: эффективность геймификации как инструмента дополнительной мотивации увеличивает продуктивность на 50%, вовлечённость — на 60%

**ЦЕЛИ ГЕЙМИФИКАЦИИ** = мотивация, вовлечение, обратная связь и награды, прогресс, удовольствие.

**ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ:**

- ✓ дробление информации на "уровни";
- ✓ доступ к новому уровню только после прохождения и закрепления предыдущего материала;
- ✓ визуальное отображение процесса -- медали, бейджи, баллы, графики;
- ✓ социальное взаимодействие -- соревновательный элемент или объединение в команду;
- ✓ синтез новых навыков -- задания, для выполнения которых нужно применить несколько более простых умений.

**СЕКРЕТЫ УСПЕХА:**

- ◆ соблюдение баланса между игрой и обучением,
- ◆ тщательное погружение в тему,

- ◆ динамика во избежание скуки,
- ◆ контролируемость и интерес со стороны игрока,
- ◆ сюжет, близкий целевой аудитории.

**ОШИБКИ**

- ✗ Раздача наград без повода приводит к обесцениванию.



✗ Неоднозначные правила сокращают мотивацию и интерес к игре.

✗ Главенство игры над обучением превращает урок в забаву. Игра ради игры не эффективна.

ПУТЬ К УЧЕНИЮ С УВЛЕЧЕНИЕМ:

→ Ощущения. Чем больше эстетического (визуального, слухового) наслаждения, тем больше хочется приобщиться к процессу.

→ Повествование. Курс/занятие строится как история с игровым персонажем (сторителлинг) и визуализируется с помощью интеллект-карт.

→ Состязание. Использование природного желания победить, стать лучше через противоборство.

→ Кооперация. Объединение в команду для достижения общей цели.

→ Поощрение. Участники не покидают привычную реальность, но могут примерить в ней игровую роль и быстро получить обратную связь через систему вознаграждений — баллов, рейтингов.

→ Выход за пределы обучения (QR-квесты). Активность поощряется бонусами, которые можно применить на разные цели.

→ Предоставление альтернативы. Возможность выбрать формат курса/занятия (текст, аудио, видео) или уровень сложности.

→ Удовольствие от завершения игры/обучения. Финал не менее важен, чем старт. Здесь сработают сертификаты, анимация, красивый финал истории.

### **ТРИЗ-ПЕДАГОГИКА**

*Единственный способ определить границы возможного – выйти за эти границы.*

За последние 100 лет учёные сделали на 90% больше научных открытий, чем за всю историю.

ФАКТ: творчеству и изобретательству можно научиться так же, как и другим видам деятельности. Всё необходимое есть у каждого из нас, и нужно только уметь этим воспользоваться.

В середине 20 века изобретатель Генрих Альтшуллер исследовал более 40 000 патентов, чтобы понять логику изобретательства. В результате он выделил 40 приёмов, лежащих в основе любого изобретения. Так возникла теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Позже на её основе разработали универсальную систему обучения.

ТРИЗ-педагогика подходит к любой задаче творчески, сохраняя любопытство и допуская возможность любых, пусть и не самых стандартных решений.

РАСТИМ ГЕНИЕВ:

*ЗАЧЕМ?*

-развитие навыков системного подхода, фантазии, творческого и аналитического мышления,

-умение аккумулировать и адаптировать личный опыт к новым обстоятельствам,

-нацеленность на результат.

*КАК?*

Обычная задача становится изобретательской, когда для её решения необходимо устранить противоречие, прийти к идеальному конечному результату. Так возникает необходимость в изобретении.

**ПЕРВЫЙ ШАГ К УСПЕХУ**

- переформулировать задачу, чтобы сама формулировка отсекала неэффективные пути решения.

Важно использовать ресурсы, которые уже есть в условии, поскольку идеальное решение ничего не добавляет извне.

**ПРИНЦИПЫ:**

-идеальный продукт (идеальный конечный результат, ИКР) — главная цель изобретательства;

-противоречия помогают решать проблемы;

-процесс изобретательства (поиска креативного решения) хорошо систематизируется.

**ЭТАПЫ РАБОТЫ**

→Сформулируйте изобретательскую задачу.

→Определите, к какому виду противоречий она относится.

→Сформулируйте идеальный конечный результат.

→Определите, какие ресурсы, которыми вы обладаете, могут быть использованы для её решения.

→Примените один из приёмов решений: дробление, асимметрия, объединение, принцип «наоборот», обращение вреда в пользу и др .

→Проанализируйте результат.

		
Методики ТРИЗ	Игры ТРИЗ	Книги ТРИЗ

Любую бытовую проблему можно превратить в ТРИЗ-задачу. Ежедневно мы решаем множество ТРИЗ-задач.

Как измерить рост человека без линейки?

Как приготовить пирог, не имея сахара?

Чем забить гвоздь, если нет молотка?

Планируя день, опаздывая на работу или забыв дома важные документы, мы ищем простые и эффективные способы устранить возникшие проблемы.

Решение порой не лежит на поверхности, но чем больше смекалки мы проявим в процессе, тем сильнее будет удовлетворение от результата.

В детях поиск и изобретение вариантов решения задачи пробуждает азарт, а гордость за самостоятельно найденный ответ служит лучшей мотивацией.

Так как нет единственно верного ответа, то это исключает и необходимость в оценке.

## **ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ**

*Основное искусство жизни — искусство мыслить вне границ*©

### **ЧТО МОЖЕТ СВЯЗЫВАТЬ ДИЗАЙН И ПЕДАГОГИКУ?**

Каждый настоящий учитель — по-своему дизайнер, который может направлять творческие способности на решение важных учебных и жизненных задач.

Дизайн-мышление – методика, помогающая найти решение задачи, ориентированное на интересы личности.

Дизайн-мышление является современным методом создания проектов, продуктов и услуг. Термин ввёл американский учёный, лауреат Нобелевской премии по экономике Герберт Саймон.



Основы дизайн-мышления

**БАЗОВЫЙ ПРИНЦИП ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ:**  
интеграция потребности людей и возможностей технологий для достижения успеха и удовлетворения потребностей человека.

**ГЛАВНАЯ ИДЕЯ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ** – выйти за рамки сложившихся стереотипов и шаблонных методов решения.

Обучить детей дизайн-мышлению – значит научить их генерировать решения, создавать инновации, изобретать способы реализации потребностей.

### **5 ЭТАПОВ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ**

✓эмпатия — глубокое погружение в потребности человека помогает определиться с направлением поиска решений.

✓фокусировка — командное изучение проблемы с разных сторон позволяет обобщить опыт, выделить реальные возможности решения проблемы.

✓генерация идей — поиск и анализ приемлемых решений, прогноз их результативности.

✓протопит — экспериментирование с идеей, воплощение идеи в зарисовках, шаблонах, конструкциях из картона и т.д.

✓тест — апробация прототипа, его доработка до наиболее приемлемого результата.

*Проблемы – это всего лишь замаскированные возможности для проектирования*©

## **ЛЕНД-АРТ**

Вы удивитесь, сколько неисчерпаемых возможностей для творчества открывается прямо за порогом дома. Листья, шишки, веточки, камни — это все

такие же материалы для создания картин, как краски или карандаши. Существует целое направление искусства, суть которого заключается в создании композиций в природной среде из природных материалов – ленд-арт.

Это лучший способ:

- ✓ познать окружающее пространство,
- ✓ раскрыть творческий потенциал,
- ✓ снять эмоциональное напряжение.

Для творческого педагога ленд-арт — актуальное средство, чтобы сделать учёбу увлекательной и полезной.

Ленд-арт можно использовать при изучении основ искусства, биологии, геологии, литературы, экологии, фотографии, математики, иностранного языка.

Искусство зародилось в 60-х годах 20 века как:

- вызов классическим канонам музеев,
- протест против искусственности пластика,
- попытка возвратиться к природным истокам.

"Художники Земли" создают шедевры под открытым небом, искусно вписывая арт-объекты в окружающую среду.

Создать свой ленд-арт может каждый в любой момент пребывания на природе.

ГЛАВНОЕ:

- ✓ придумать идею,
- ✓ выбрать место,
- ✓ найти подходящие материалы,
- ✓ реализовать замысел,
- ✓ сфотографировать арт-объект.

Это единственный способ сохранить шедевр лэнд-арта для истории.

Разнообразьте занятия и прогулки творчеством, и вы полюбите любой сезон года и любую погоду.

## **СКРАЙБИНГ**

Вам когда-нибудь приходилось учить большие объемы текста? А объяснять сложную тему буквально на пальцах? Быстро и красиво записать всё так, чтобы было понятно? Тогда Вы понимаете, насколько это сложно.

Но есть решение!

Скрайбинг – способ фиксации информации посредством иллюстраций, задействующий одновременно слух, зрение и воображение.

Когда отрисовка простых образов происходит в процессе донесения информации, человек её не только лучше понимает, но и запоминает.

Скрайбинг предназначен для образования, объяснения сложных смыслов, продвижения и рекламы, презентаций и докладов, ведения записей и дневников.

С помощью скрайбинга можно даже учить стихи!

В детстве мы все были немного скрайберами. Мы раньше научились рисовать, чем писать, изображали простые образы, пытаюсь через рисунок передать всё увиденное и услышанное.

**ФАКТ:** Техника презентации, в которой речь рассказчика по ходу иллюстрируется рисунками на доске или листе бумаги, изобретена художником Эндрю Парком для Британской ассоциации по распространению научных знаний.

	
Скрайбинг и образование	Программы для создания скрайбинга

#### ВИДЫ СКРАЙБИНГА:

- ✓рисованный (создаётся параллельно с текстом для записи лекций);
- ✓аппликационный (используется в видео, когда на фон выкладываются готовые изображения, соответствующие звучащему тексту);
- ✓магнитный (применяется в выступлениях, когда спикер клеит заранее подготовленные изображения на доску по ходу повествования).

#### ЭТАПЫ СКРАЙБИНГА

- 1 Придумать идею. Она должна быть понятной и цеплять аудиторию.
- 2 Подготовить сценарий: написать текст, продумать к нему иллюстрации.
- 3 Отрисовать скетчи. Их количество и скорость, с которой вы их создаёте, должны совпадать со временем на озвучивание.
- 4 Смонтировать видеоролик/ провести скрайбинг-сессию.

**ВАЖНО:** научиться выделять основной смысл, который вы хотите донести до аудитории.

#### ОСНОВНЫЕ ЗАБЛУЖДЕНИЯ

-«Я не умею рисовать». В скрайбинге рисунки должны быть максимально упрощёнными. Используя пять базовых элементов (квадрат, круг, треугольник, линия и точка), можно изобразить то, что нужно.

-«Я не силён в монтаже на компьютере». Существуют программные продукты для создания скрайбинга, которые не сложнее Word, просто попробуйте!

-«Я не понимаю, где это применять». Скрайбинг применим в любой сфере: в работе, быту, бизнесе. Попробуйте для начала набросать простыми картинками свои планы на день: увидите, насколько это удобнее.

-«Мою работу могут плохо оценить другие». Заведите скетчбук и набрасывайте туда скрайбы только для себя. Когда решите, что у вас получается, можете показать окружающим.

**ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП СКРАЙБИНГА** – «принцип параллельного следования», не выходя за его рамки, можно творить без ограничений.

Не бойтесь пробовать новое, возможно, это окажется лучшим вариантом для реализации ваших идей и проектов!

### **LARBOOK**

Один из методов сбора и систематизации знаний — тематический larbook ("книга на коленях") — самое популярное средство домашнего обучения в мире — самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, вкладками и подвижными деталями, где помещены материалы по определённой теме.

#### **LARBOOK — ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ:**

- выполнить исследовательскую работу,
- представить итоги проекта или тематической недели,
- закрепить и систематизировать материал,
- освежить в памяти пройденные темы,
- развить творческий потенциал,
- учить мыслить и действовать креативно,
- расширить кругозор.

	
LARBOOK: практика применения	LARBOOK в саду и школе

Книга на коленях – папка, собранная и оформленная учеником (одним или в группе), с применением разных цветов и форм. Педагог при этом выступает в роли наблюдателя. Материалы: бумага, картон, пластик. Важно, чтобы лэпбук умещался на коленях. Элементы: конверты, карточки, гармошки, веера, кармашки, окошки.

Особенности: интерактивность, тематичность, безопасность, прочность.

#### **РАЗНОВИДНОСТИ:**

-игровой: акцент на развлекательность, лёгкость восприятия информации, игры-викторины, ходилки.

-учебный: с опорой на закрепление темы, интересные факты, формулы, схемы.

-поздравительный: оригинальный подарок с фотографиями, коллажами, тематическими вырезалками.

-биографический: история жизни человека, факты, иллюстрации, лента времени.

**ЭТАПЫ ИЗГОТОВЛЕНИЯ:**

- 1 определение темы,
- 2 выбор структуры и стиля оформления,
- 3 зарисовка эскиза,
- 4 изготовление макета,
- 5 поиск информации,
- 6 выбор материалов,
- 7 изготовление отдельных деталей,
- 8 наполнение лэпбука содержанием,
- 9 презентация лэпбука.

**TRUE-ОБУЧЕНИЕ**

Век технологий ставит перед образованием новые вызовы, требующие поиска новых решений. Одним из актуальных подходов в образовании становится true-обучение. Это больше чем приобретение знаний, это развитие навыков будущего, обучение критическому мышлению, решению проблем и эффективному общению. True-обучение должно быть пожизненным, целостным и расширяющим возможности. Главное — образование должно доставлять удовольствие, быть захватывающим и обогащающим опытом, который вдохновляет и мотивирует.

**ПРИНЦИПЫ:**

- 1 Признание ошибок как точек роста.
- 2 Ценность обучения на основе опыта (обучение = переживание).
- 3 Понимание важнее заучивания.
- 4 Поощрение решения проблем и инноваций (проблемы = возможности).
- 5 Акцент на этике и ценностях (ум+совесть=гражданин).
- 6 Формирование культуры вопросов и исследований.

Вектор true-обучения направлен на развитие 7 качеств: нравственная зрелость, знание истин и фактов, способность рационально мыслить, практические способности и навыки, продуктивность в достижении целей, приверженность традиционным ценностям, приспособление к жизненным вызовам. Учитель здесь выступает как фасилитатор, создатель развивающей среды, поощряет вопросы и исследования. Родитель при этом поощряет любознательность, укрепляет фундамент Long life обучения.

В true-образовании приветствуется мультимодальный подход — использование разных форматов обучения: смарт- и мем-карты, микрообучение через рилсы и TikTok-видео, загадки и головоломки, скринкасты.

	
Понятие микрообучения	Понятие скринкаст

Преимущества true-обучения заключается в подготовке учеников к неопределённому будущему, формировании адаптивных навыков и гибкости ума, содействии целостному развитию личности (ум + тело + душа).

## **ПРОМЫШЛЕННЫЙ ТУРИЗМ**

В современном обществе востребована профессионально подкованная молодёжь. Государство делает акцент на повышение статуса рабочей профессии. Чтобы представление о профессии было объективным, важна проориентация учащихся, например, путём развития промышленного туризма.

Промышленный туризм — организованное посещение действующих производственных объектов по заранее разработанному маршруту со специалистом предприятия.

Преимущества технологии:

- реклама продукции,
- способ демонстрации промышленных достижений,
- повышение престижа рабочих профессий,
- трудовое и патриотическое воспитание,
- погружение в секреты производства в режиме реального времени.

Цель – продемонстрировать ценность человека труда, развить интерес к работе в реальном секторе экономики, показать роль промышленности и сельского хозяйства в жизнеобеспечении населения, дать представление о географии, возможностях и ресурсах региона.



Истоки промышленного туризма — в развитии ученичества. Мастера издавна делились секретами своего ремесла с подмастерьями. С 17 века известны первые экскурсии на мануфактуры. В СССР посещение объектов народного хозяйства было для школьников обязательным. В Беларуси промышленный туризм — один из популярных видов туризма. Пионером в этой отрасли стал стеклозавод «Неман».

Сегодня ресурсом для развития промышленного туризма обладают около 120 предприятий, где можно узнать, как варят шоколад, делают часы, собирают телевизоры, выращивают алмазы, выдувают стекло и др. Эффективные результаты показывает разработка и реализация 3D-туров предприятий. Среди флагманов отечественного промышленного туризма – БЕЛАЗ, МАЗ, МТЗ,

«Гомсельмаш», «Камволь», «Милавица», «Свитанок», Оршанский льнокомбинат, «Коммунарка», «Спартак», стеклозавод «Неман», «Гранит» и др.

### **АКТИВНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ**

*Дети всегда охотно чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать.*

*Я.А.Коминский*

Перемены — неотъемлемая, обязательная часть школьной жизни. После урока дети часто заняты повторением изученного материала, травмоопасной активностью, пассивным сёрфингом в Интернете. Задача педагога — организовать отдых так, чтобы не впадать в крайности.

Занятия на перемене должны соответствовать правилам поведения и уставу учебного заведения!

#### **ПРЕИМУЩЕСТВА ДИНАМИЧНОЙ ПЕРЕМЕНЫ:**

- восстановление сил и работоспособности;
- сохранение учебной мотивации, здоровья;
- физическая разрядка, позитивный настрой;
- чередование видов деятельности;
- свободное общение, сплочение коллектива.

#### **ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

- разнообразное содержание (игры, загадки, шарады, творчество, танцы, театрализация, ритмика);
- длительность не более 10 минут;
- простота сюжета и правил;
- добровольность участия;
- оптимальность двигательной нагрузки.

Помните: все дети разные. Каждый инстинктивно выберет оптимальный для себя вариант отдыха.

Кстати, ввести перерывы в школьную практику предложил Ян Амос Коменский. Эмпирическим путём была найдена оптимальная продолжительность — 10-20 минут. Норма двигательной активности для детей 11-15 лет — 20 тыс. шагов.

Перемены призваны удовлетворить 10% от суточной потребности в движении.

Перемена — противоположность урока. Не стоит во время отдыха напрягать мозг, лучшее решение — несоревновательные игры на свежем воздухе.

Задача педагога — объяснить правила поведения и научить организовывать досуг. В разных странах существуют свои особенности организации перерыва между занятиями. В странах Скандинавии ученики выходят на прогулку независимо от погоды. В Китае — проводят игры с мячом. В Японии — делают дыхательную гимнастику и растяжку.

## **ЖИВЫЕ УРОКИ**

Любопытство — двигатель прогресса. Чтобы сделать процесс обучения более насыщенным, практико-ориентированным и интересным, его надо оживить.

Живые уроки — занятия особого формата, где ученики изучают школьные предметы в библиотеках, музеях, научных лабораториях, на заводах.

Основоположником такого подхода можно считать А.С.Макаренко, а источником происхождения "живых уроков" — игровые технологии, музейную педагогику и проектную деятельность.

Преимущества использования технологии «живые уроки»:

-сетевое взаимодействие объектов культуры, искусства, науки, образования;

-междисциплинарный подход;

-актуализация историко-культурного наследия;

-«визуализация» учебного материала;

-активизация познавательного интереса;

-закрепление знаний на практике в доступной форме;

-профориентация;

-укрепление здоровья;

-возможность для проявления эмоций.

Приемлемые приёмы для организации живых уроков: мультисенсорное обучение; интерактивность; театрализация; игрофикация.

Для внедрения технологии можно использовать образовательный потенциал природы, библиотек, музеев, планетариев, театров, достопримечательностей, промышленных предприятий, телерадиокомпаний, научных лабораторий и др. Возможно использование технологии при изучении любой дисциплины/темы, включение в процесс музейных экспонатов, квестов, виртуальных экскурсий, бесед с живыми свидетелями истории/мастерами своего дела. Важно: задавать ученикам вопросы, а не давать готовые ответы, наблюдать, исследовать, приобретать личный опыт, а не усваивать чужой. Живой урок включает в себя вводную беседу, самостоятельную работу по поиску знаний и презентацию результатов деятельности. Таким образом, "живые уроки" — способ развития образовательного туризма и совершенствования сетевого взаимодействия.

## **OUTDOOR ОБРАЗОВАНИЕ**

Полноценное обучение не сводится к книжной теории и регламентированным занятиям в четырёх стенах школьного класса.

Лес, поле, городской парк или водоём в некоторых случаях могут дать для обучения и познания больше, чем целая полка с учебниками.

Outdoor образование — это организованное обучение на открытом воздухе, предполагающее проживание или путешествие по дикой природе, проведение различных познавательных и досуговых мероприятий (походы, скалолазание, гребля, веревочные курсы, игры).

Занятия на природе предоставляют больше возможностей для активного действия и переживания и способствуют:

- ✓ личностному и социальному развитию;
- ✓ формированию научного мировоззрения;
- ✓ повышению успеваемости, наблюдательности, концентрации внимания;
- ✓ воспитанию любви и бережного отношения ко всему живому.

## **МУЗЕЙ В ЧЕМОДАНЕ**

Музей – хранитель подлинных свидетельств прошлого, остаётся уникальным проводником в мир истории и культуры.

Музей в чемодане – интерактивная форма работы с музейными предметами, документами и материалами, которые должны легко вмещаться в чемодан (корзину, сумку, сундук и пр.).

Основная идея заключается в мобильности выставки и возможности активно манипулировать экспонатами.

### **ПРЕИМУЩЕСТВА ТЕХНОЛОГИИ:**

-создаёт атмосферу удивления, таинственности, любопытства;

-сочетает обучение с развлечением;

-не предполагает скучного лектория;

-позволяет использовать активные формы познания

-организует предметно-развивающую среду и образовательную деятельность педагогов совместно с семьями воспитанников.

Создать музей в чемодане можно своими руками. Есть *несколько условий*:

1. Музей в чемодане должен иметь:

- ✓ единую локацию (чемодан, рюкзак, саквояж),
- ✓ стиль оформления,
- ✓ тематику экспозиции,
- ✓ перечень музейных экспонатов.

2. Музей в чемодане должен отвечать педагогическим принципам:

- ✓ наглядности (коллекция содержит обширный наглядный материал);
- ✓ научности (экспонаты соответствуют выбранной тематике);
- ✓ мобильности (коллекцию экспонатов можно перемещать в любое помещение);
- ✓ доступности (все экспонаты доступны для детей).

3. Экспонатами могут быть: газетные вырезки, музыкальные пластинки военных песен, книги, иллюстрации, открытки, фотографии, письма, документы, фронтовые артефакты (одежда, амуниция, посуда, гильзы, часы, медальоны и т.д.), модели военной техники, фронтовые мемуары, награды и иные атрибуты военного времени.



Музей в чемодане:  
технология создания






## АННОТИРОВАННЫЙ КАТАЛОГ СОВРЕМЕННЫХ ФОРМАТОВ ОБУЧЕНИЯ

<p><b>Воркшоп</b> – это формат обучающего мероприятия, которое помогает участникам получить знания и сразу применить их на практике для формирования определённых навыков.</p>	
<p><b>Митап</b> — неформальная тематическая встреча для обмена мнениями, идеями, опытом в неформальной обстановке.</p>	
<p><b>Хакатон</b> — творческая площадка, во время работы которой участники сообща в режиме нон-стоп решают какую-либо проблему за ограниченное время и презентуют итоговый продукт.</p>	
<p><b>Печа-куча</b> — искусство кратких презентаций в формате «20 на 20»: у каждого спикера — всего 20 слайдов, автоматически сменяющихся через 20 секунд. Тема и форма подачи может быть любой.</p>	
<p><b>Форсайт</b> — встреча, где участники прогнозируют будущее и определяют сценарии развития событий. Основные принципы: будущее зависит от прилагаемых усилий, будущее вариативно, будущее нельзя предсказать, но можно создать таким, каким мы хотим его видеть.</p>	

<p><b>Баркемп</b> – конференция, созданная самими участниками без спланированной программы и подготовленных докладов. Есть условное деление на тематические потоки (слоты), которые могут состоять из дискуссий, демонстраций, интерактива. Все участники сами выбирают слоты, которые им интересны.</p>	
<p><b>Мастермайнд</b> — это групповой формат встреч единомышленников, которые нацелены на экспертную помощь, поддержку, обмен мнениями.</p>	
<p><b>Питч</b> — краткая структурированная презентация проекта перед потенциальными инвесторами.</p>	
<p><b>Веб-квест</b> — сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть межпредметными.</p>	
<p><b>Кейс</b> – интерактивная технология обучения, направленная на формирование знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации, представленной в виде кейса.</p>	


<p><b>Челлендж</b> — интенсивный онлайн-марафон, посвящённый определённой теме или развитию конкретного навыка.</p>	
<p><b>Эдьютейнмент</b>— обучение с элементами развлечения. С помощью него трудно получить фундаментальные знания или новую профессию, но можно стать более эрудированным и просто хорошо провести время.</p>	
<p><b>Подкастинг</b>—прослушивание подкаста— тематической аудиозаписи, (часто в формате серий), которую можно скачивать и слушать онлайн.</p>	
<p><b>Science Slam</b> -- доходчивый короткий увлекательный научный стендап с элементами батла. Для определения победителя шумомером изменяется громкость зрительских аплодисментов.</p>	
<p><b>Фейл-конференция</b> -- мероприятие для тех, кто предпочитает учиться на чужих ошибках, а не допускать собственные. Спикеры представляют свои неудачные кейсы, участники задают вопросы и анализируют отрицательный опыт.</p>	
<p><b>12 минут</b> — методика коротких продуктивных встреч, основанная на законе Парето: 20% усилий дают 80% результата.</p>	

<p><b>World Café</b> — технология содержательной беседы, которая позволяет участникам обмениваться мнениями по теме и выработать новые идеи в раундах диалога, при этом оставаясь частью единого разговора. Участники делятся на минигруппы по числу вопросов для обсуждения. В каждой группе есть хозяин стола, который остаётся на месте и аккумулирует идеи, мнения. Остальные перемещаются между столиками и включаются в разные дискуссии.</p>	
<p><b>Аквариум</b> -- интерактивный формат дискуссии с внутренним (активные спикеры) и внешним (слушатели) кругом участников. Слушатели могут присоединиться к внутреннему кругу в любой момент или войти в него после отдельных блоков дебатов.</p>	
<p><b>Бесшумный конгресс.</b> Выступления спикеров транслируются через передатчик в наушники участников. В одном помещении параллельно могут выступать докладчики по разным темам. Каждый участник выбирает интересный для него вопрос и при желании переключается на другую трансляцию.</p>	
<p><b>Реверсионный брейнштурминг</b> — методика коллективного поиска решений, где каждый участник критикует идею и даёт "вредные советы", в ходе чего рождаются конструктивные решения проблемы.</p>	
<p><b>Город мастеров</b> -- специально созданное игровое пространство для профориентации учащихся. Игровая деятельность приближена к реальности: получение трудовой книжки, выбор профессии, инструктаж, выполнение трудовых поручений, получение "зарплаты".</p>	

<p><b>Ярмарка идей</b> – акция по поиску творческих проектов, способных повысить интерес участников к определённой области знания, виду искусства, культуре, творчеству.</p>	
<p><b>Lean coffee</b> — формат обмена знаниями по темам. Участники фиксируют на флипчате свои вопросы, голосуют за самые актуальные. Сперва обсуждают вопросы с большим количеством голосов. За 10 минут происходит коллективная генерация решений. Затем — рефлексия, когда хозяин вопроса выбирает наиболее полезные для себя идеи.</p>	
<p><b>Микрокоучинг</b> — подход, когда ученик получает новую информацию мелкими порциями и регулярно её повторяет. Примеры: обучающие видеоролики TED-Ed и приложение Duolingo, где каждое упражнение длится до 5 минут.</p>	
<p><b>Шеринг</b> — метод группового взаимодействия, где каждый участник по кругу делится своими переживаниями, чувствами, опытом. Цель: присвоить себе опыт, приобретённый в ходе упражнения, занятия.</p>	
<p><b>Коллективный блокнот</b> – метод генерации идей, когда каждый участник в течение нескольких недель заочно генерирует идеи по заданной проблеме, самостоятельно фиксируя их в своём блокноте. Затем блокноты собираются и анализируются в группе.</p>	

<p><b>Интеллект-карта</b> – метод организации идей, задач, концепций и другой информации, который помогает визуально структурировать, запоминать и объяснять сложные вещи. В центре — главная тема, которая «ветвями» соединяется с подтемами.</p>	
<p><b>Облако слов</b> – способ визуального представления текстовых данных в виде цветных буквенных символов на основе релевантности, популярности, распространённости, ассоциативного ряда.</p>	
<p><b>Лента времени</b> – (англ. timeline) – это временная шкала, на которую в хронологическом порядке наносятся события, фото, объекты.</p>	
<p><b>Чемодан историй</b> – коммуникация в формате сбора и обмена уникальным багажом знаний, воспоминаний, личного опыта (возможно с использованием предметов, имеющих особую значимость, колорит, отпечаток времени).</p>	
<p><b>Q&amp;A-сессия</b> — форма конструктивного взаимодействия, при которой педагог отвечает на вопросы аудитории, чтобы улучшить понимание материала, обобщить и проанализировать информацию.</p>	
<p><b>Tea&amp;learn</b> — обучение за чашкой чая, когда на чайных пакетиках размещаются отрывки книг/факты/цитаты, которые можно прочитать/обсудить во время заварки напитка, а после, пройдя по QR-коду, изучить информацию полностью.</p>	

<p><b>Тайный ученик</b> — игра на занятии, когда педагог, выбрав одного ученика, но не называя его, оглашает перечень заданий-требований, если ученик их выполняет — весь класс получает награду.</p>	
<p><b>Тайное собрание</b> — ивент, место проведения/гости/пароль для входа/концепция которого не разглашаются до начала. Назначение: презентация знаний, защита идей, поиск решений, благотворительность, формирование комьюнити. Для большего эффекта придумайте секретное задание, название, обряд посвящения, специальные имена, правила, ритуалы, дела, дресс-код.</p>	
<p><b>Инфографика</b> — наглядный способ передачи знаний, основанный на представлении большого объёма информации в компактном и интересном виде с использованием таблиц, графиков, схем, диаграмм. Главное — содержательность, смысл, лёгкость восприятия, аллегоричность.</p>	
<p><b>Кроссенс</b> — ассоциативная головоломка представляет собой 9 квадратов, куда помещены изображения, каждое из которых связано с предыдущим и последующим по смыслу. Задача — разгадать зашифрованную информацию, составив рассказ по изображениям.</p>	
<p><b>Кластер</b> (англ. "гроздь") — графическая форма организации информации, когда выделяются основные смысловые единицы, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними.</p>	

<p><b>Фишбоун</b> — графическое представление причинно-следственных связей исследуемой ситуации, где голова рыбы — проблема/вопрос, нижние рёбра — причины возникновения проблемы, верхние рёбра — факты, аргументы, а рыбий хвост — итог, вывод.</p>	
<p><b>Айсбрейкеры</b> — короткие игры, с помощью которых можно «растопить лёд» и наладить взаимодействие между участниками занятия/мероприятия.</p>	
<p><b>Энерджайзеры</b> — игры, которые призваны регулировать уровень физической или интеллектуальной активности, взбодрить, успокоить, расслабить.</p>	
<p><b>Конференция идей</b> — метод коллективной генерации решений, основанный на стимулировании творческой деятельности участников путём совместного обсуждения проблемы с фиксацией и оценкой всех идей без критики, а также с последующей доработкой выдвинутых инициатив.</p>	
<p><b>Синектика</b> — эвристический метод творческого решения проблем, основанный на «совмещении разнородных элементов» и использовании аналогий для генерации новых идей, позволяет критиковать высказанные идеи и требует структурированного подхода.</p>	
<p><b>Метод музейного эксперимента</b> — контролируемое исследование, основанное на изучении сохранности, сферы использования, техники изготовления различных артефактов.</p>	

<p><b>Обучение через вызов</b>— метод для решения практических задач/вызовов основанный на вовлечении, исследовании и действии, когда учащиеся сами определяют актуальную проблему, анализируют/исследуют информацию, внедряют своё решение в жизнь.</p>	
<p><b>Семинар у костра</b> — деловая встреча в неформальной обстановке на свежем воздухе, способствующая открытому обмену мнениями, идеями.</p>	
<p><b>Образовательный ретрит</b> — особый вид обучения и досуга на лоне природы, направленный на самопознание, развитие, уединение, цифровой детокс, отказ от привычного окружения и привычек.</p>	
<p><b>Brainiac Biking</b> (анг. "умник на велосипеде") — коллективная велопрогулка по тематическим станциям, на которых спикеры читают 10-минутные лекции и устраивают брейк-таймы. Сочетание физической нагрузки с умственной деятельностью позволяет создать ситуацию успеха для коммуникации и обмена опытом.</p>	
<p><b>Квест в реальности</b> — мероприятие, где команда выполняет специальные задания (головоломки, логические задачи, поиск предметов и т.д.) в отведенный промежуток времени.</p>	

<p><b>Сессия Ask Me Anything</b> («Спроси меня что угодно») — сессия вопросов и ответов с приглашённым экспертом. Формат чаще проводится как онлайн-форум, текстовый или видеочат, возможно проведение и офлайн.</p>	
<p><b>Круг историй</b> (Anecdote circle) — нарративный формат, напоминающий фокус-группу. Цель — обмен опытом (а не мнениями!) о событии или ситуации.</p>	
<p><b>Brown bag lunch</b> (Встреча с крафтовыми пакетами) — неформальный информативный тренинг в обеденном перерыве. Формат предполагает диалог участников по теме с вопросами, комментариями, дополнениями.</p>	
<p><b>Менторская гостиная</b> — индивидуальная сессия участника с приглашённым экспертом. Результат – разбор кейса участника, решение задачи, получение контактов.</p>	
<p><b>Маркетплейс</b> -- тематический «магазин», где участники продают и покупают идеи и опыт, выстраивая свою индивидуальную образовательную траекторию.</p>	

<p><b>ВоF (Птицы одного полёта)</b> — неформальная встреча единомышленников, включает короткие выступления и дискуссию по высказанным идеям.</p>	
<p><b>Смыслотон</b> — креативная сессия интенсивного мышления, совмещённая с мастерской по осмыслению сложных понятий и оформлению их в виде коротких понятных информационных продуктов, их демонстрацией и рефлексией.</p>	
<p><b>Шоу историй (сторителлинг)</b> — это способ воздействия на аудиторию с помощью реальных и вымышленных историй с применением интерактива, голосования, обратной связи с аудиторией. Выступление спикера строится по принципу классического сюжета — завязка, развитие, кульминация и развязка. Основная задача — вдохновить людей на действия, инициативу, генерацию идей.</p>	
<p><b>Честный разговор</b> — мероприятие с использованием технологии «живая библиотека», которое направлено на борьбу со стереотипами и даёт возможность знакомства с людьми (они выступают в качестве «живой книги») из разных дискриминируемых групп, попавшими в сложную жизненную ситуацию, или имеющими опыт, важный для понимания разнообразия общества.</p>	
<p><b>Разговорные столы</b> - формат деловых встреч tête-à-tête или в микрогруппах, организованных как круги знакомства или групповые беседы.</p>	

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Методические рекомендации по использованию различных форматов обучения на занятиях в объединениях по интересам представляют собой важный инструмент для педагогов, стремящихся повысить эффективность и качество образовательного процесса, укрепить учебную мотивацию, развить критическое мышление и soft skills.

Современные подходы к обучению требуют гибкости, разнообразия форм и методов, что даёт возможность учитывать индивидуальные особенности учащихся и обеспечивать высокий уровень усвоения материала.

Для успешного внедрения предложенных актуальных форм педагогического взаимодействия рекомендуется постоянно анализировать и совершенствовать подходы к обучению, регулярно проводить повышение квалификации педагогов, обеспечивать им доступ к современным образовательным ресурсам и технологиям, создавать условия для активного сотрудничества и сотворчества педагогов и учащихся.

Интерактивные методы и цифровые технологии открывают новые возможности для образования, позволяют учащимся активно участвовать в образовательном процессе, развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде, а педагогам подготовить квалифицированных специалистов будущего, готовых к решению сложных жизненных задач и воспитать достойных инициативных, творческих, активных граждан страны.

Методические рекомендации по разработке  
программ объединений по интересам с базовым или повышенным уровнем  
изучения образовательной области, темы, учебного предмета  
или учебной дисциплины

Составитель:

***Солтанова Ксения Викторовна,***  
методист учебно-методического кабинета

Государственное учреждение образования  
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи  
«Маяк» г.Минска»

220006, Минск, пер. Полевой, 2а

Тел. +375 (17) 263-24-10

e-mail: [lencvr@minskedu.gov.by](mailto:lencvr@minskedu.gov.by)

[umk-107@yandex.by](mailto:umk-107@yandex.by)