



**ГБОУ «ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

ГИБКИЕ ТЕХНОЛОГИИ AGILE-ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

Кара А.П.,

**директор АФ ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края
к.и.н., доцент кафедры общественных дисциплин и регионоведения,
«Почетный работник общего образования,
просвещения и воспитания»**



Что такое Agile простыми словами?

Перевод с английского слова «эджайл» — это «подвижный», «проворный».

Agile простыми словами — это организация работы над проектом, которая не предполагает жесткого долгосрочного планирования.

ДОСТОИНСТВА



Для Команды

- Принятие архитектурных решений
- Выбор технологий
- Выбор способа решения задач
- Свобода применения практик
- Отсутствие микроменеджмента

Для Разработчика

- Возможность работать с интересными технологиями
- Возможность влиять на процессы и продукт
- Ценность для компании
- Увлекательный процесс работы

Для Бизнеса

- Актуальный продукт
- Способность оперативно корректировать направление развития
- Ближе к потребностям Пользователей
- Довольные сотрудники

Для Клиента

- Удовлетворение потребностей
- Позитивный опыт взаимодействия
- Возможность влиять на развитие любимого продукта
- Постоянное добавление нового функционала и устранение багов

Для Всех

- Высокое качество продукта
- Высокая скорость внесения изменений
- Высокий уровень удовлетворенности Клиентов
- Мотивированные специалисты
- Удовольствие от работы
- Fun



Какие этапы есть в гибкой модели?

4 стадии:

- Планирование. ...
- Обратная связь. ...
- Реализация. ...
- Тестирование





Основные идеи и принципы

Идеи:

Каждый участник команды и внутреннее взаимодействие важнее, чем процессы и инструменты.

На выходе должен получиться рабочий продукт, это важнее, чем документация.

Важно взаимодействие с клиентом, а не составление контракта.

Важно не заикливаться на первоначальном плане, а иметь готовность к внесению изменений.

Принципы:

Самое важное – удовлетворять потребности клиентов и демонстрировать им рабочий проект раз в фиксированный промежуток времени (чаще всего это делается раз в две недели).

Иметь готовность менять требования к итоговому результату на протяжении всего проекта. Это делает продукт более конкурентоспособным.

Как можно чаще взаимодействовать с клиентом, идеально – ежедневно.

Всегда мотивировать команду, которая работает на проекте. Так все участники будут лучше справляться со своей задачей.

Обеспечивать личный контакт между членами команды, чтобы коммуникация была более эффективной.

Поддерживать непрерывный темп работы.

Команда должна уметь самоорганизовываться и совершенствоваться.

Кроме того, команда должна уметь упрощать процессы так, чтобы свести к минимуму количество лишних операций.



12 принципов Agile Школы

1. Нашим наивысшим приоритетом является удовлетворение потребностей детей и их семей посредством создания возможностей для непрерывного осмысленного обучения.
2. Изменение требований приветствуется даже на поздних стадиях образовательного процесса. Изменения необходимы и детям, и их семьям.
3. Циклы осмысленного обучения должны повторяться как можно чаще и длиться от пары недель до пары месяцев, причем предпочтение отдается более коротким интервалам.
4. Школа и члены семьи учащегося должны ежедневно работать вместе, чтобы сделать осмысленное обучение возможным для всех участников процесса.
5. Над учебным проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью доверьтесь им.
6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.
7. Осмысленное научение — основной показатель прогресса.
8. Процесс обучения выстроен так, чтобы оставаться устойчивым. Учителя, ученики и их семьи должны иметь возможность постоянно поддерживать ритм обучения.
9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость учебного проекта.
10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.
11. Самые лучшие идеи и инициативы рождаются у самоорганизующихся команд.
12. Команда должна систематически анализировать возможные способы улучшения эффективности и в соответствии с этим корректировать своё поведение.



Технология обучения в сотрудничестве (collaborative learning)

- При обучении в сотрудничестве решаются следующие задачи:
- 1. учащийся гораздо лучше учится, если он умеет устанавливать социальные контакты с другими членами коллектива;
- 2. от умения общаться с другими членами коллектива зависит и умение учащихся грамотно и логически рассуждать и писать;
- 3. в процессе социальных контактов между учащимися создается учебное сообщество людей, владеющих определенными знаниями и готовых получать новые знания в процессе общения друг с другом, совместной познавательной деятельности.
- Учитель является полноправным участником процесса обучения - соучеником.



Технологии кооперативного обучения (cooperative learning) оффлайн.

- **Кооперативное обучение** - это технология обучения в малых группах. Члены большой группы или класса разделяются на несколько малых групп и действуют по инструкции, специально разработанной для них учителем. Каждый из обучающихся работает над своим заданием, своей частью материала до полного понимания изучаемого вопроса и завершения работы над ним. Затем обучающиеся обмениваются находками. Анализ работы. После завершения работы групп учитель оценивает их работу.



Работа в кооперативных группах по методу «Jigsaw» в дистанционном, смешанном и гибридном обучении

Данная технология обучения используется в условиях дистанционного и гибридного обучения.

Учитель разбивает обучающихся на группы и дает им задание (по электронной почте, вывешивая информацию на сайте и т.п.). В этом задании задается общая тема для изучения (проблемная ситуация, отдельный вопрос темы и пр.). Используя синхронную или асинхронную коммуникацию, обучающиеся должны проанализировать (структурировать) полученное задание и разбить на несколько подзаданий (от двух до четырех). Далее они планируют свою работу и определяют, кто за что отвечает (кто какую часть задания готовит).

Дальнейшая работа строится по следующему плану:

1. Общение экспертов.
2. Поиск и анализ информации.
3. Тренировка экспертов.
4. Общий сбор группы. В сети подобные мероприятия удобнее всего проводить либо в виде общения обучающихся в рамках списков рассылки (можно и передавать текстовые материалы, и презентации Power Point), либо в виде мультимедийных телеконференций (видеоконференций).
5. Анализ работы.

После завершения работы групп учитель оценивает их работу.



Перевернутый класс (Flipped Class)

- Это технология, которая применяется как в смешанном, так и гибридном обучении, в которой выполнение домашней работы, помимо прочего, включает в себя применение технологий водкаста: просмотр видеолекции; чтение учебных текстов, рассмотрение поясняющих рисунков; прохождение тестов на начальное усвоение темы.
- Классная работа посвящается разбору сложной теоретической части и вопросов, возникших у учащихся в процессе выполнения домашней работы (не более 25-30% времени). Также в классе учащиеся под наблюдением учителя решают практические задачи и выполняют исследовательские задания. После занятия в классе дома завершаются практические задачи, выполняются тесты на понимание и закрепление пройденной темы.



Онлайн, смешанное и гибридное обучение

- **Индивидуальное обучение - Менторство (индивидуальное наставничество)**
- Эта форма работы с обучающимися идеально подходит для Интернета. Менторство заканчивается тогда, когда обучающийся справляется с заданием или разбирается с темой.
- **Парное обучение** - Два участника группы совместно готовятся к итоговой презентации (представлению проекта, выступлению с докладом на конференции и т.п.). После предварительного просмотра и обсуждения обучающиеся корректируют свои материалы, помогают друг другу в их доработке (переработке).



Коллективное обучение

- **Диспут.** Диспут - это публичный спор, одна из активных форм работы с обучающимися. Диспуты могут проводиться и с помощью асинхронной коммуникации (с помощью списков рассылки, форумов), так и в виде телеконференций в режиме реального времени.
- Продолжительность асинхронного диспута, как правило, не превышает двух недель. Диспут можно объединить с ролевыми играми, индивидуальными или командными.





ФОРМИРОВАНИЕ УУД

- Личностные
- Регулятивные
- Коммуникативные
- Познавательные

ВАЖНО! Метапредметные результаты



УМЕТЬ СОТРУДНИЧАТЬ

- Уметь познать личность, разобраться в ней;
- Верное восприятие личности ученика;
- Уметь правильно понимать ребенка;
- Уметь влиять на ребенка;
- Уметь защищать ребенка;
- Уметь взаимодействовать;
- Уметь представить информацию.





Спасибо за внимание!
Контакты: 886137-57900
alla_kara@mail.ru

