

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6 имени Сирина Николая Ивановича»

Наставничество – инвестиция в долгосрочное развитие образовательной организации

ПРАВИЛА ИГРЫ

I-SMART skills teacher

Модель компетенций учителя



- ✓ Самоанализ
- ✓ Самопрезентация
- ✓ Самооценка
- ✓ Саморазвитие
- ✓ Самоопределение
- ✓ Использование цифровых ресурсов
- ✓ Создание авторских цифровых ресурсов
- ✓ Создание дидактических материалов с помощью ИКТ
- ✓ Анализ социально-педагогических условий
- ✓ Целеполагание
- ✓ Педагогическое проектирование
- ✓ Организация профессиональной деятельности
- ✓ Сотрудничество с детьми
- ✓ Партнерство с родителями
- ✓ Сотрудничество с коллегами
- ✓ Партнерство с социумом
- ✓ Учет возрастных и индивидуальных особенностей
- ✓ Здоровьесбережение
- ✓ Организация воспитания
- ✓ Знание своего предмета
- ✓ Интеграция знаний различных предметных областей и их применение
- ✓ Знание способов формирования предметных и метапредметных результатов

Навигация по игре



Кнопка для Возвращения к игровому полю

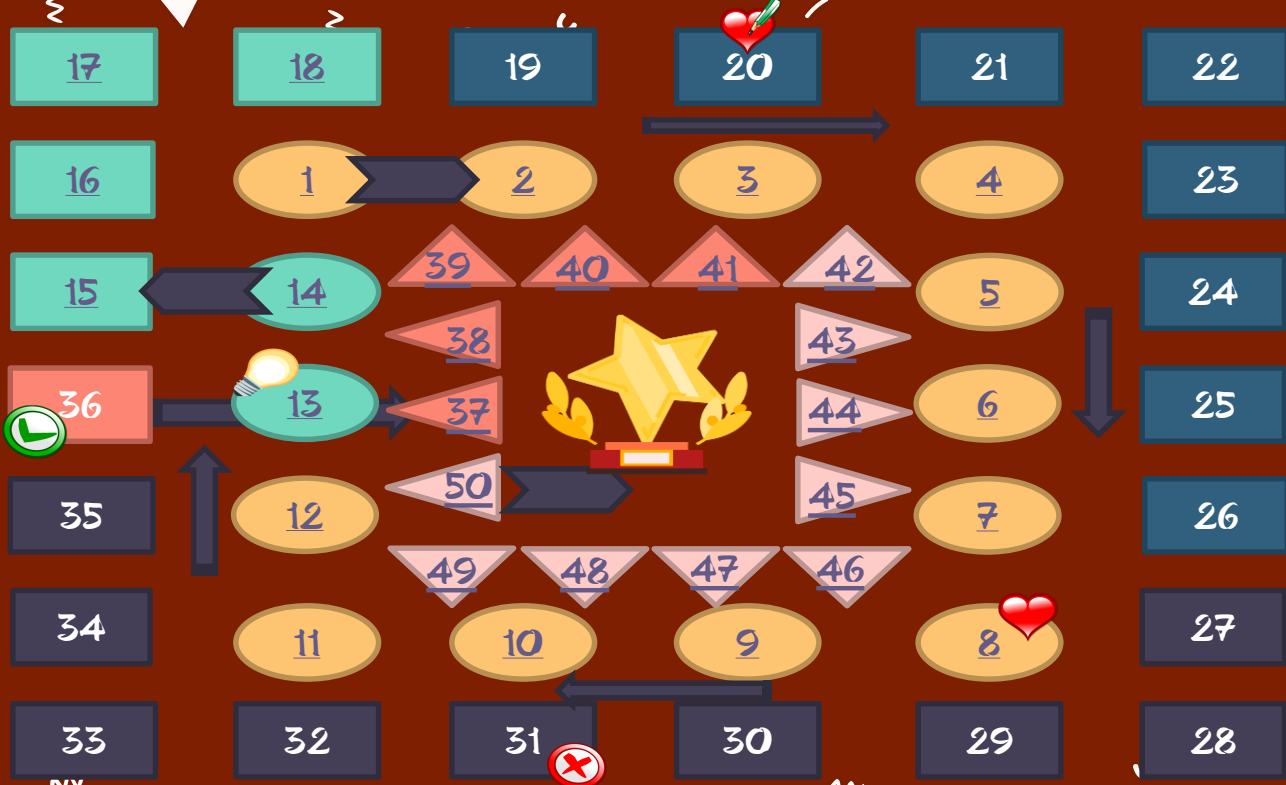


Кнопка для перехода к правилам игры



Кнопка для перехода к финальным слайдам

Игровое поле



★ Правила игры

Цель игры: кидайте кубики (2 шт.) и выполняйте задания, чтобы:

- ✓ узнавать и запоминать новые образовательные ресурсы и педагогические технологии и виды уроков;
- ✓ получайте плюсы (вдохи) за успешно выполненные задания и минусы (выдохи) за неправильные ответы;
- ✓ поскорей добраться до центра поля и быть признанным самым умным педагогом.

Подготовка к игре:

- ✓ Изначально игра рассчитана на 2-4 игрока (один наставник, три наставляемых), но при желании играть можно и с большим количеством игроков.
- ✓ Выберите для каждого игрока игральные фишки или просто обговорите условие, что попав на ту или иную клетку поля игрок вносит номер доставшегося ему задание на отдельную страницу своего воркбука
- ✓ Откройте страницу с игровым полем в воркбуке наставника и установите все фишки игроков на ячейку с номером «1».
- ✓ Приготовьте воркбуки увлеченного педагога, в которых можно найти таблицы и подсказки для выполнения игровых заданий.
- ✓ Возьмите чистый лист и превратите его в табло для подсчета вдохов и выдохов.
- ✓ Приготовьте два стандартных игровых кубика. Если кубиков нет, установите на мобильный телефон мобильное приложение, которое имитирует бросание кубиков. В таком приложении можно выбрать количество кубиков, которые вы хотите бросить. Значения выпадают случайным образом как на не виртуальных кубиках

Ход игры: определите, кто начнет игру. Это можно решить по жребию, а можно выбрать самого малоопытного из вас (самый маленький педагогический стаж) и т. п.

Правила игры

Ход игры:

- ✓ Определите, **кто начнет игру**. Это можно решить **по жребию**, а можно выбрать самого малоопытного из вас (самый маленький педагогический стаж) и т. п.
- ✓ Установите **очередность ходов** (например, по часовой или против часовой стрелке).
- ✓ По очереди **кидайте два кубика** и **передвигайте свои фишки** на выпавшее число шагов. В зависимости от номера игровой ячейки игрок, чья фишка на нее попала, получает задание из приведенного далее списка вопросов.
- ✓ Усложненный **вариант для игры командах**: все игроки изначально делятся на наставников и наставляемых. Задача наставников придумать оригинальное, но решаемое задание для наставляемых, задача наставляемых выполнить задание и получить как можно больше вдохов.

Цвет игровой ячейки соответствует компетенции по модели I-SMART, следовательно задания из этих ячеек помогают развить ту или иные компетенцию

I	• I-Skills или Я-навыки
S	• Software-based-school или цифровая
M	• Methodical guidance или методическая компетентность
A	• Active communication или коммуникативная компетентность
R	• Regulation through psychology или психолого-педагогическая компетентность
T	• Teacher's knowledge или предметная компетентность



Правила игры

Ход игры (продолжение):

- ✓ За успешно выполненное задание **игроки получают вдохи (жетоны с «+»)** и **выдохи (жетоны с «-»)**.
- ✓ Выполняя задания на развитие I-навыков участники **не получают вдохов**, но **могут обменять** на них имеющиеся у них **выдохи**. Это символизирует, что игрок, набравший много выдохов и ощутивший подступающее профессиональное выгорание, с помощью Я-навыков преодолевает себя и снова уходит в плюс.
- ✓ **Особые значки** на игровом поле:



Объединитесь в пары! Если ваша фишка попала в ячейку, отмеченную лампочкой, выберите среди других игроков себе напарника и выполните задание вместе



Садись, два! Дважды повторите свой ход, т.е. если на ваших кубиках выпало 8, то сначала выполните задание из ячейки с этим знаком, а потом придвиньтесь вперед еще на 8 ячеек и выполните задание и там



На двоих делить будете? Выберите игрока, которому передадите право выполнить задание ячейки, отмеченной этим знаком. При этом вы переставляете свою фишку на ячейку этого игрока, а он, соответственно, свою на вашу. После чего вы оба выполняете задания тех ячеек, на которых теперь стоите



Здравствуйте, дети! Пожмите руку любому из игроков и не отпускайте, пока не скажете ему комплемент из 7 слов (как цепочка 7 рукопожатий)



Кто это сделал? Зарисуйте ассоциацию с одним из игроков, если остальным игрокам удастся ее отгадать, вы получите вдох, если не удастся – выдох (это не обязательно должен быть портрет, может быть вещи, которые с этим человеком ассоциируются или ситуация).

Правила игры

Конец игры:

- ✓ Игра заканчивается, когда один из игроков попадает точно на ячейку 50 и переходит к пьедесталу Умного учителя
- ✓ Если при броске кубиков выпадает большее значение, чем нужно, чтобы попасть на клетку 50, игрок доходит до нее и сразу же возвращается на оставшееся количество шагов. Либо продолжает двигаться по кругу с ячейки 1
- ✓ Игроки подсчитывают вдохи и выдохи (один компенсируются другими), заработанные при выполнении заданий, и определяют победителей.

Победитель по скорости – первым попал точно на ячейку 50 получает звание **умного учителя**.

Победитель-знарок – тот, кто заработал больше всего вдохов при выполнении заданий. Получает звание **учитель-наставник**.

Абсолютный победитель – первый во всем: и по скорости, и по количеству жетонов. Получает звание **учитель-методист**.

- ✓ И помните, при желании правила игры могут быть вами усложнены, чтобы вам и вашим наставляемым было интереснее развивать свои профессиональные компетенции и прокачивать Я-навыки. Для этого в конце воркбука вы найдете еще одно игровое поле, которое сможете оформить самостоятельно.

Табло для подсчета вдохов-выдохов может выглядеть так:

Имя игрока	Номер ячейки с заданием										
	5	12	16	28	32	40	45				
Игрок 1	+	+	+	-	+	-	+				
	8	17	21	36	39	48					
Игрок 2	-	+	+	+	-	-					

★ Задание ячеек

1

• Как бы вы провели учебное занятие с использованием интеллект-карт? Каким цифровым ресурсом воспользовались для их создания?

2

• Какой цифровой ресурс вы бы использовали для создания презентаций, если на компьютере есть подключение к сети, а стандартный пакет офисных программ, в т. ч. Word и Power Point, не установлен?

3

• Объясните, чем на ваш взгляд отличаются между собой дистанционное, электронное и мобильное обучение?

4

• Как бы вы провели учебное занятие по технологии смешанного обучения? Какие цифровые ресурсы для этого использовали?

5

• Как бы вы организовали учебное занятие с использованием веб-квеста? Какой цифровой ресурс использовали бы для его создания?

6

• Придумайте интересное задание для своих обучающихся (воспитанников), для выполнения которого им пригодится их увлечение социальными сетями

7

• С помощью какой цифровой платформы вы бы провели онлайн классный час (беседу, внеурочное занятие, родительское собрание)? На какую тему? С помощью чего организовали онлайн работы в группах?

8

• Какой бинарный урок вы могли бы провести с одним из игроков? Какие цифровые ресурсы на нем бы использовали?

★ Задание ячеек

9

• Опишите 10 слайдов своей презентации для выступления на педагогическом совете «Я – учитель будущего»

10

• С помощью какого цифрового сервиса вы бы организовали опрос своих обучающихся (воспитанников) и почему решили использовать именно его?

11

• В каком онлайн ресурсе и почему именно в нем вы бы разработали интерактивное упражнение к следующему о учебному плану занятию?

12

• Как бы вы организовали проектную деятельность своих обучающихся (воспитанников) с использованием цифровых образовательных ресурсов?

13

• Расскажите, по какой теме вы бы провели урок-квест? С помощью каких приемов и технологий вы его спроектировали?

14

• Подберите тип урока под каждый из 6 трендов образования: обучение с увлечением, цифровое обучение, экологичное (здоровьесберегающее) обучение, визуальное мышление, интерактивное взаимодействие, проектная деятельность (можно воспользоваться типологией уроков по А. В. Хуторского)

15

• Смогли бы вы провести урок-панораму? И как бы вы это сделали?

16

• Расскажите о вашем уроке-акционе с помощью технологии сторителлинг

★ Задание ячеек

17

• Объясните другому игроку без слов одно из слов из чек-листа «78 вдохновляющих педагогических идей»

18

• С чего бы вы начали урок-проект? Что сделали бы его главным продуктом?

19

• Как бы вы ответили ученику на его вопрос: «Зачем мне изучать ваш предмет, если он не пригодится?»

20

• Как бы вы ответили ученику на его вопрос: «Зачем запоминать все эти определения, даты, формулы и т. д., если есть "Ok, Google"?»

21

• Как бы вы ответили ученику на его вопрос: «Зачем мне равняться на лучших, как вы говорите, если худшим быть тоже ничего? Все миллиардеры плохо учились в школе!»

22

• Как бы вы ответили родителям на собрании, если бы вас спросили: «Зачем домашнее задание, если можно и без него?»

23

• Как бы вы ответили коллеге, если бы вас спросили: «Зачем выделяться из общей массы, если всех всё устраивает и так?»

★ Задание ячеек

24

• Как бы вы ответили коллеге, если бы ас спросили: «Зачем что-то менять, если у нас всегда так было?»

25

• Как бы вы ответили коллеге, если бы вас спросили: «Зачем стараться, если чем лучше ты что-то делаешь, тем больше тебя нагружают? Кто везёт, на том и едут!»

26

• Как бы вы ответили коллегам, если бы вас спросили: «Зачем использовать все эти цифровые новшества, если советское образование было лучшим в мире и без компьютеров?»

27

• Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Иницирующий** стиль обучения

28

• Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Чувствующий** стиль обучения

29

• Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Воображающий** стиль обучения

30

• Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Действующий** стиль обучения

31

• Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Балансирующий** стиль обучения

★ Задание ячеек

32

- Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Рефлексирующий** стиль обучения

33

- Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Решающий** стиль обучения

34

- Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Размышляющий** стиль обучения

35

- Как бы вы организовали учебный процесс для обучающегося, у которого превалирует **Анализирующий** стиль обучения

36

- Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: **ЗНАНИЕ**

37

- Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: **ПОНИМАНИЕ**

38

- Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: **ПРИМЕНЕНИЕ**

39

- Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: **АНАЛИЗ**

★ Задание ячеек

40

• Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: ОЦЕНКА

41

• Предложите задания и систему их оценивания, которые позволят сформировать у обучающихся первый уровень мышления по таксономии Блума: СОЗДАНИЕ

42

• Предложите 10-ое правило учителя, которое начинается со слов «ЖИВИ И...»

43

• Составьте свой ресурсный список, т. е. список того, что помогает вам справляться с негативом и преодолевать профессиональное выгорание

44

• У каждого из нас бывают более удачные уроки и менее удачные. Попробуйте разобраться, почему у вас случаются неудачные уроки?

45

• Расскажите, что хорошего произошло с вами сегодня? Запишите свои достижения за эту неделю

46

• Расскажите о своих самых главных целях? Какой вы видите свою миссию как учителя?

★ Задание ячеек

47

• Разделите лист на три части и нарисуйте (или вставьте найденную в сети картинку) вещь, с которой вы ассоциируете себя в прошлом, затем в настоящем, и в третьей части – в будущем

48

• Составьте список того, что ждете с нетерпением

49

• Почему учителю важно развивать эмоциональный интеллект? Что вы делаете, чтобы не утратить чуткость?

50

• Поделитесь с другими игроками вдохновляющей идеей так, чтобы они разделили ваше вдохновение и энтузиазм

Задание: допишите 10-ое правило учителя

ПРАВИЛА УЧИТЕЛЯ

ОТ @TATIANAPATRIKOVA

ЖИВИ, ОСОЗНАВАЯ, ЧТО УЧЕНИКАМ ЧАЩЕ НУЖНЫ УЧАСТИЕ И ПОДДЕРЖКА, А НЕ ТВОИ СОВЕТЫ

ЖИВИ ТАК, ЧТОБЫ РАЗГОВАРИВАТЬ С УЧЕНИКАМИ - НЕ ОБВИНЯЯ, ОБЕЩАЯ - НЕ ЗАБЫВАЯ, ПРОЩАЯ - НЕ УПРЕКАЯ

ЖИВИ И УЧИСЬ У КАЖДОГО, КТО ТЕБЯ ОКРУЖАЕТ; ДЕЛИСЬ С ДРУГИМИ, НЕ ЖАЛЕЯ

ЖИВИ, МЕЧТАЙ И НЕ ТЕРЯЙ СМЫСЛОВ, ТВОИ ЦЕННОСТИ ВАЖНЕЕ АМБИЦИЙ

ЖИВИ ПО ПРИНЦИПУ: ЕСЛИ СОМНЕВАЕШЬСЯ ДЕЛАТЬ ИЛИ НЕТ, ТО ДЕЛАЙ, НЕ ЖАЛУЙСЯ И НЕ НАКРУЧИВАЙ СЕБЯ

ЖИВИ И СМЕЙСЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ НАД СОБОЙ. ЗАМЕЧАЙ, ЧТО СЧАСТЛИВ!

ЖИВИ ТАК, ЧТОБЫ КЛАССНАЯ РАБОТА БЫЛА НЕ ОЧЕРЕДНОЙ ЗАПИСЬЮ НА ДОСКЕ, А СОСТОЯНИЕМ ДУШИ

ЖИВИ И ЛЮБИ СВОЮ РАБОТУ, НО НЕ ЗАБЫВАЙ, ЧТО ЛЮБОВЬ ВСЕЙ ТВОЕЙ ЖИЗНИ - ЭТО ТВОЯ СЕМЬЯ!

ЖИВИ И МЕНЯЙ МИР, МЕНЯЙСЯ САМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ И ПОМОГАЙ МЕНЯТЬСЯ ДРУГИМ

ДЕСЯТОЕ ПРАВИЛО ДОБАВЬ САМ:



78 вдохновляющих педагогических идей

	Обучение через увлечение	Digital Learning (цифровые технологии в обучении)	Здоровье-сбережение	Интерактивное занятие	Визуализация	Проектирование
1	Сопни/игровые технологии	iDroo, padlet, lino, Trello Онлайн доски, в т. ч. для совместной работы над проектом	GoNoodle – физкультминутки Sworkit Kids	Технология модерации	Инфографика	Цветок лотоса
2	Игрофикация (геймификация)	Csflsroomscreen.com Интерактивная классная доска	SMART-физкультминутки	Технология развития критического мышления	Скрайбинг	Канбан-доска
3	Эльштеймент	Crosswordus.com Онлайн кроссворды	Динамические паузы	Ligsaw («ажурная пила»)	Интеллектуальные карты	Круги Эйлера
4	Квесты, веб-квесты, фото-квесты и т.п. www.learnis.ru	Learningapps, Kahoot, Castle Quiz, Quizlet Создание интерактивных упражнений и/или игр	«Живые» стены	Коллективная система обучения (КСО)	Технология шестигонного обучения	SCRUM-метод
5	Квизы (Quiz) или Викторины www.learnis.ru	Prezi, Canva, Crello, VideoScribe Создание презентаций (в т.ч. шаблоны и т.п.)	Медиацита	ТРИЗ-педагогика	Танграм	Дизайн-мышление
6	Сторителлинг (Storytelling)	Infogram Создание инфографики	Тимбилдинг	Формирующее оценивание	Лэпбук (lapbook)	Критериально-уровневое оценивание
7	Спираль обучения через творчество	MindMapping Создание интеллектуальных карт	Тайм-менеджмент	Драмагерменевтика	PocketMOD (PocketMOD)	Матрица Голдберга
8	Технология смыслового чтения	Glogster Создание интерактивных плакатов	Гимнастика BRAIN GYM: упражнения для мозга	Интерактивная лекция (мини-лекция)	Чек-лист (Check-list)	Кейс-метод (Case study)
9	Обучение через опыт (experiential learning)	Pixton Создание комиксов	Арт-терапия, Сказкотерапия и т.п.	Коллективное решение творческих задач	Образовательные комиксы	Брейнскетчинг
10	Неформальное образование	Powtoon, scratch.mit.edu Создание мультфильмов	Стречинг	Коучинг в образовании	Облако тегов	Вопросы СКАМПЕР (SCAMPER)
11	Технологии «открытого пространства»	Plickers, Menti.com Системы мгновенного голосования	Технологии музыкального воздействия	Сингапурская методика обучения	Эмодзи (Emoji): Эмоциональный экран	Зеркало прогрессивных преобразований
12	Баскет-метод	Classcraft, ClassDojo – геймификация wizer.me – интерактивные рабочие листы	Логоритмика	Технология ИСУД	Мнемонаблицы, Мнемотехники	Компетентностно-ориентированные задания (КОЗ)
13	Арт-педагогика Драмагерменевтика	EDrizzle - инструмент для создания видеофрагментов с аудио- и текстовыми заметками, вопросами и заданиями.	Пальчиковая гимнастика	Модель Кеневин	Друдлы	Канбан (метод управления проектами)

Приемы для формирования мотивации

Удивляй!

- Обыденные и повсеместные явления, события, предметы могут стать странными, если на них посмотреть с другой точки зрения. Удивление – начальная фаза развития познавательного интереса

Фантастическая добавка

- В этом приеме учитель дополняет реальную ситуацию элементами фантастики. Универсальный подход – написать (прочитать подготовленный дома) фантастический рассказ, эссе, стихи, используя знания по предмету. Или же можно перенести ситуацию на фантастическую планету, изменить значение любого параметра, который обычно остается постоянным или имеет определенное значение

Отсроченная загадка

- В начале занятия учитель дает загадку (или малоизвестный и странный факт), ответ на которую можно узнать на уроке во время работы над новым материалом

Кроссворды

- Можно предложить следующие варианты работы с кроссвордом
- 1. Разгадать кроссворд, заполнить пустые ячейки
- 2. Сформулировать вопросы к словам в заполненном кроссворде
- 3. Заполнить кроссворд, определить, какое ключевое слово выделено, и объяснить его значение
- 4. Создать кроссворд самостоятельно, используя термины, которые были изучены ранее

Читаем

- Отрывки из художественных и научно-популярных литературных произведений можно использовать на разных этапах занятия и с разными целями: для иллюстрации, для постановки вопросов на закрепление изученного материала, для формирования мотивации



Приемы для формирования мотивации

Ассоциации на доске

- Этот метод предполагает привлечение собственного опыта учащихся, рассчитан на высокий уровень заинтересованности, применяется фронтально. Его целесообразно использовать при мотивации изучения теоретического материала (идеи, понятия) и вопросов методологии. В зависимости от содержания имеет три формы проведения

Показуха

- Учитель называет понятие, действие, процесс или явление. Объединив учащихся класса в несколько групп, он предлагает представителям каждой группы через минуту представить его в виде скульптуры (без слов). После демонстрации учитель организует обсуждение по следующим вопросам: Как именно названное понятие представлено группой? С помощью чего его передали ученики? Какие признаки понятия им удалось передать?

Картинная галерея

- Учитель вывешивает на доске 4-5 картин (фотографий), которые содержат признаки основного понятия или явления. Объединив учащихся в группы, он предлагает их представителям через некоторое время назвать признаки понятия, изображенные на картинах. После завершения работы в группах представители называют по одному признаку. Учитель записывает их на доске

Источники информации

- Для активизации работы и заинтересованности учащихся в начале урока учитель раздает газеты, журналы, рекламные буклеты или страницы тех изданий, где размещена информация, касающаяся темы урока. Учитель просит обратить внимание на конкретную информацию, подчеркивая важность ее ежедневного использования

Классификации. Альтернативы

- **«Классификация»**
 - Суть метода заключается в том, что учащиеся получают рабочие карточки, на которых записаны различные признаки определенных понятий или явлений. Опираясь на собственный опыт и предпочтения, учащиеся должны сгруппировать их по определенным признакам или критериям.
- **«Альтернатива»**
 - В данном методическом приеме учащиеся получают рабочую карточку, на которой записана определенная моральная проблема и ряд альтернативных предложений ее решения. Каждый учащийся должен самостоятельно выбрать только одну из предложенных альтернатив и объяснить свой выбор



Какими бывают творческие уроки?

В научной школе А. В. Хуторского существует такое понятие как «творческий урок», под которым понимается такой урок, который воплощает структурные элементы образовательной программы: смысл, цели, задачи, фундаментальные образовательные объекты и проблемы, виды деятельности учеников, предполагаемые результаты, формы рефлексии и оценки результатов

УРОКИ КОГНИТИВНОГО ТИПА

- Урок-наблюдение;
- Урок-эксперимент;
- Урок исследования объекта;
- Поисковый урок
- Лабораторно-практический урок;
- Урок постановки проблем и их решения;
- Урок конструирования понятий (правил, закономерностей, гипотез)
- Урок конструирования теорий;
- Урок работы с первоисточниками (культурно-исторический алгоритм);
- Интегративный урок
- Межпредметный урок

УРОКИ КРЕАТИВНОГО ТИПА

- Урок составления и решения задач
- Урок-диалог (дискуссия, диспут, эвристическая беседа);
- Урок-парадокс;
- Урок-фантазия;
- Урок изобретательства;
- Урок технического (научного, прикладного, художественного, социального, культурного, педагогического) творчества
- Урок моделирования;
- Урок – эвристическая ситуация;
- Урок открытий;
- Деловая игра / ролевая игра
- Урок-путешествие (реальное, виртуальное);
- Урок-наоборот (ученик в роли учителя);
- Урок в школе будущего;
- Прогностический урок;
- Урок творческого обобщения



Какими бывают творческие уроки?

В научной школе А. В. Хуторского существует такое понятие как «творческий урок», под которым понимается такой урок, который воплощает структурные элементы образовательной программы: смысл, цели, задачи, фундаментальные образовательные объекты и проблемы, виды деятельности учеников, предполагаемые результаты, формы рефлексии и оценки результатов

УРОКИ ОРГДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ТИПА

- Урок целеполагания;
- Урок нормотворчества;
- Урок разработки индивидуальных образовательных программ;
- Урок защиты индивидуальных образовательных программ;
- Уроки с групповой работой;
- Урок-проект (с использованием метода проектов);
- Урок-консультация (взаимоконсультация);
- Урок самооценок (взаимооценок);
- Урок-зачет (самозачет);
- Урок-рефлексия

УРОКИ КОММУНИКАТИВНОГО ТИПА

- Бинарный урок (ведут два учителя);
- Урок рецензирования;
- Урок взаимоконтроля;
- Урок-вернисаж;
- Урок-выставка;
- Урок-аукцион;
- Урок-конференция;

УРОКИ КОММУНИКАТИВНОГО ТИПА (продолжение)

- Урок-соревнование;
- Урок-КВН;
- Урок «суд над явлением»
- Урок-спектакль;
- Урок – круглый стол;
- Урок-панорама;
- Творческий отчет

УРОКИ ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВОГО ТИПА

- Урок самопознания;
- Урок самоопределения;
- Урок самоанализа;
- Метапредметный урок;
- Урок символотворчества;
- урок «изменения» истории (собственное решение исторических событий)
- Урок-концепт, построение картины мира или ее части;
- Урок философского общения



Задание

Иногда ученики, родители и даже коллеги задают нам «неудобные» вопросы, от которых мы теряемся и даже не знаем в первый момент, что на это ответить.

Для того, чтобы ваш ответ на такой вопрос выглядел обоснованно и логично, можно сделать домашнюю заготовку, т.е. сформулировать для себя аргументированный ответ заранее, а потом озвучить его, если такой вопрос возникнет

Попробуйте аргументированно ответить на следующие 8 вопросов

От учеников:

1. Зачем изучать..., если не пригодится?
2. Зачем запоминать..., если есть "Ok, Google"?
3. Зачем равняться на лучших, если меня устраивает быть обычным?

От родителей:

4. Зачем ставить 3, если можно поставить 4?
5. Зачем домашнее задание, если можно и без него?

От коллег:

6. Зачем выделяться из общей массы, если всех всё устраивает и так?
7. Зачем что-то менять, если у нас всегда так было?
8. Зачем..., если кто везёт, на том и едут?



9 стилей обучения

Система стилей обучения Колба (KLSI 4.018) насчитывает девять подходов. Версия 4.0 – последний из шести вариантов, разработанных Дэвидом Колбом в качестве инструмента для самооценки и обоснования теории эмпирического обучения.

Стиль обучения помогает добиваться серьезных успехов на выбранном пути. Но он же не позволяет рассмотреть открывающиеся возможности. Чтобы заметить и попробовать новые подходы, можно обратиться к модели стилей, а так-же прислушаться к тем, чей выбор отличается от вашего



Из книги Кей Петерсон и Дэвида Колба «Век живи – век учись»

Иницирующий

- ✓ Гибко адаптируется к изменением контекста и условий
- ✓ Влияет и мотивирует
- ✓ Замечает новые возможности
- ✓ Быстро приходит в себя после неудач

Чувствующий

- ✓ Формирует доверительные отношения
- ✓ Вовлекается и погружается
- ✓ В ходе коммуникаций формирует личные связи
- ✓ Не чувствует дискомфорта при выражении эмоций

Воображающий

- ✓ Формирует идеи
- ✓ Демонстрирует сочувствие
- ✓ Стремится узнать мнение других
- ✓ Видит новые возможности

Действующий

- ✓ Соблюдает сроки
- ✓ Ищет способы добиться результата
- ✓ Стремясь к результату, фокусируется на целях
- ✓ Выполняет запланированное даже при дефиците ресурсов

Балансирующий

- ✓ Выявляет слепые зоны ситуации
- ✓ Добивается сближения люде с разными взглядами
- ✓ Адаптируется к смене приоритетов
- ✓ Демонстрирует находчивость

Рефлексирующий

- ✓ Слушает без предвзятости
- ✓ Собирает информацию из различных источников
- ✓ Выявляет фундаментальные проблемы
- ✓ Рассматривает проблему с разных точек зрения

Решающий

- ✓ Находит практическое решение проблемы
- ✓ Верен поставленной цели
- ✓ Принимает решения и преодолевает препятствия
- ✓ Отстаивает свою очку зрения, даже по спорным вопросам

Размышляющий

- ✓ Использует количественные данные для анализа вариантов решения
- ✓ Приводит логичные аргументы
- ✓ Применяет критическое мышление для объективного обмена информацией

Анализирующий

- ✓ Все планирует заранее во избежание ошибок
- ✓ Организует информацию, чтобы получить полную картину
- ✓ Анализирует данные
- ✓ Для объяснения происходящего использует теории и модели



Конструктор задач на оценку и развитие компетенций

Воспроизведение	Восприятие	Применение		Творчество	
Знание	Понимание	Применение	Анализ	Синтез	Оценка
1. Назовите основные части...	8. Объясните причины того, что...	15. Изобразите информацию графически	22. Раскройте особенности...	29. Предложите новый (иной) вариант...	36. Ранжируйте... и обоснуйте...
2. Сгруппируйте вместе все...	9. Обрисуйте в общих чертах шаги, необходимые для того, чтобы...	16. Предложите способ, позволяющий...	23. Проанализируйте структуру... с точки зрения...	30. Разработайте план, позволяющий (препятствующий) ...	37. Определите, какое из решений является оптимальным для...
3. Составьте список понятий, касающихся...	10. Покажите связи, которые, на ваш взгляд, существуют между...	17. Сделайте эскиз рисунка (схемы), который показывает...	24. Составьте перечень основных свойств, характеризующих с точки зрения...	31. Найдите необычный способ, позволяющий...	38. Оцените значимость... для...
4. Расположите в определённом порядке...	11. Постройте прогноз развития...	18. Сравните... и..., а затем обоснуйте...	25. Постройте классификацию на основании...	32. Придумайте игру, которая...	39. Определите возможные критерии оценки...
5. Изложите в форме текста...	12. Прокомментируйте положение о том, что...	19. Проведите (разработайте) эксперимент, подтверждающий	26. Найдите в тексте (модели, схеме и т.п.) то, что...	33. Предложите новую (свою) классификацию...	40. Выскажите критические суждения о...
6. Вспомните и напишите...	13. Изложите иначе (переформулируйте) идею о том, что...	20. Проведите презентацию...	27. Сравните точки зрения... и ... на...	34. Напишите возможный сценарий развития...	41. Оцените возможности... для...
7. Прочитайте самостоятельно...	14. Приведите пример того, что (как, где) ...	21. Рассчитайте на основании данных о...	28. Выявите принципы, лежащие в основе...	35. Изложите в форме... своё мнение (понимание)...	42. Проведите экспертизу состояния...



- НЕ ГРУСТИ, - СКАЗАЛА АЛИСА.
- РАНО ИЛИ ПОЗДНО ВСЁ СТАНЕТ
ПОНЯТНО, ВСЁ СТАНЕТ НА СВОИ МЕСТА
И ВЫСТРОИТСЯ В ЕДИНУЮ КРАСИВУЮ
СХЕМУ, КАК КРУЖЕВА. СТАНЕТ ПОНЯТНО,
ЗАЧЕМ ВСЕ БЫЛО НУЖНО, ПОТОМУ
ЧТО ВСЁ БУДЕТ ПРАВИЛЬНО.

