школьный конструктор опыта

МЕТОДИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ
ДЛЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ УРОКОВ

ikra

ЮЛИЯ СЕЛЕЗНЕВА

руководитель методической лаборатории в школе креативного мышления «икра»

ИКРА – ШКОЛА КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

10 лет в креативном-консалтинге и образовании

Икра развивает в детях, в молодежи и в состоявшихся людях навыки и страсть к изобретению нового с помощью креативных методологий

МЫ ХОТИМ РАЗВИВАТЬ
В ШКОЛЬНИКАХ КОМПЕТЕНЦИИ
БУДУЩЕГО — креативность,
критическое мышление, навыки
коммуникации
и работы в команде.
И УВЕРЕНЫ, ЧТО ВМЕСТЕ С ВАМИ,
У НАС ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ.

Школьный конструктор опыта — это инструмент, который поможет изменить учебный процесс и заинтересовать учеников с 1го по 11й класс.

Школьный конструктор опыта — это инструмент, который поможет изменить учебный процесс и заинтересовать учеников с 1го по 11й класс. С его помощью вы сможете проектировать урок, выстраивая план в зависимости от типа урока, возраста и навыков.

ЧТО ТАКОЕ ШКОЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР ОПЫТА?

КОНСТРУКТОР ОПЫТА СОСТОИТ ИЗ КАРТОЧЕК,

на которых описаны педагогические методики.

С ПОМОЩЬЮ ЭТОГО НАБОРА МЕТОДИК

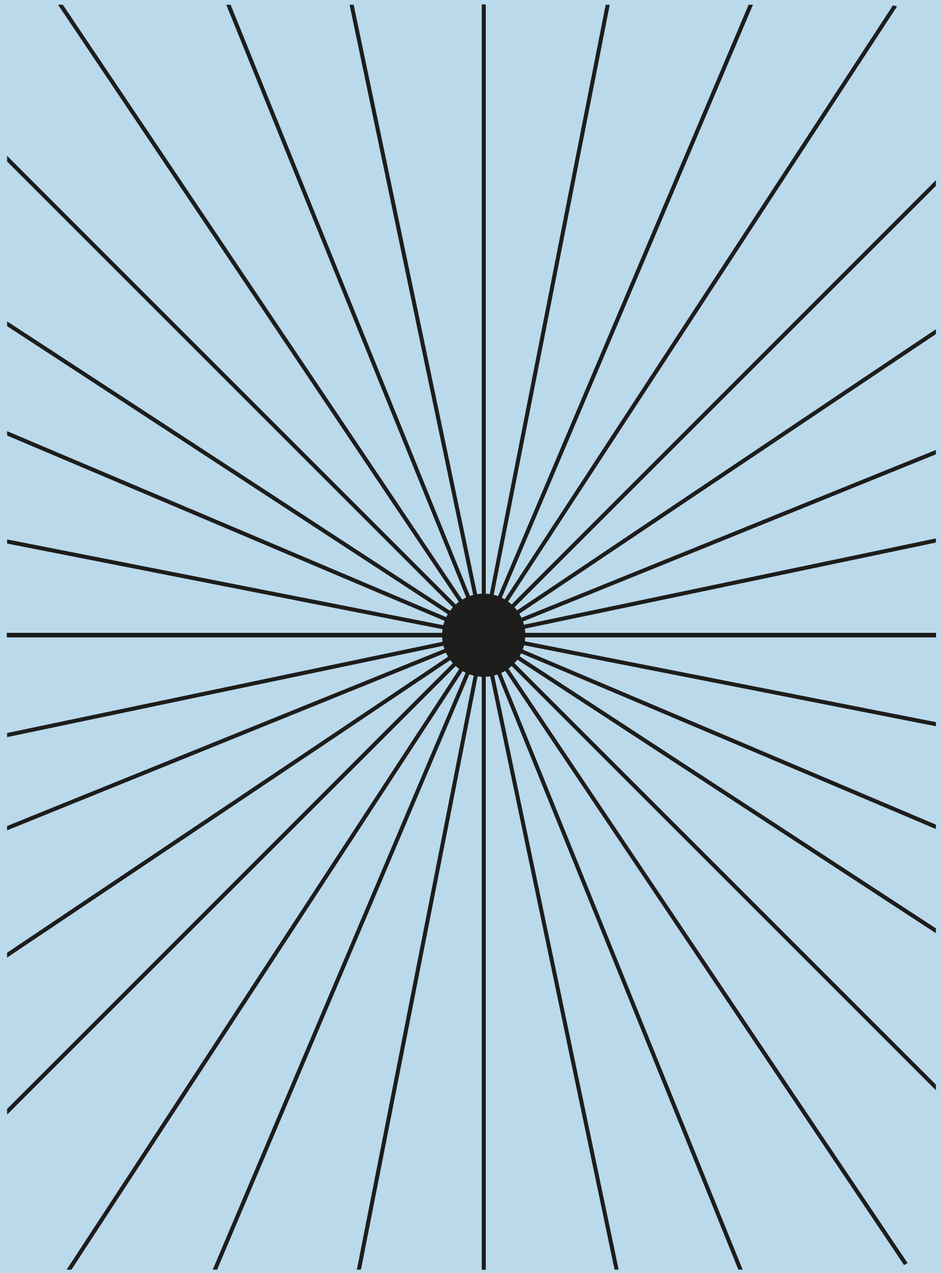
каждый преподаватель, тренер, учитель, сможет спланировать занятие по любой теме и для любой аудитории.

В ЭТОЙ ИГРЕ НЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРОИГРАВШИХ

идея Конструктора в том, чтобы подбирать наиболее подходящие методики, собирать из них комбинации и последовательности, из которых получатся эффективные занятия, сбалансированные по динамике.

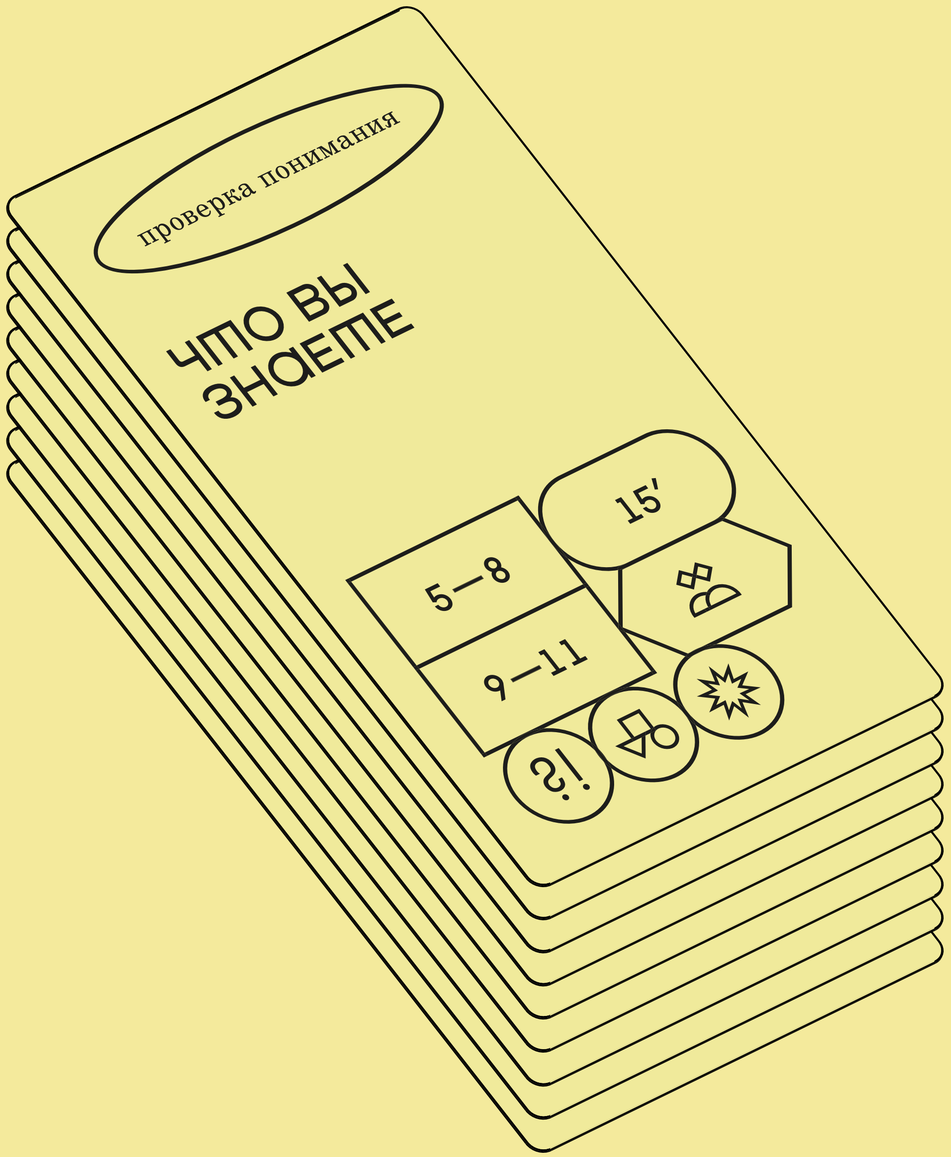
ДЛЯ КОГО?

Для школьных учителей, преподавателей дополнительного образования, наставников, вожатых, воспитателей, тренеров и тьюторов, которые работают с детьми с 1 по 11 класс.



КАК РАБОТАЕТ?

С помощью методических карточек конструктора, вы создаете сценарий урока, который развивает у детей мягкие компетенции.



ВСЕ МЕТОДИКИ КОНСТРУКТОРА ОПОСРЕДОВАННО РАЗВИВАЮТ МЯГКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

- креативное мышление
- критическое мышление
- кооперация
- коммуникация
- метакогнитивные навыки
- грамотность

КОМПЕТЕНЦИИ И КЛАССИФИКАЦИЯ

Все методики конструктора опосредованно развивают мягкие компетенции.
В этой таблице мы доступно расшифровали, какие способности соответствуют компетенциям.

Компетенция	Способность
Креативное мышление	Ученик создает новые подходы к решению задач, генерирует оригинальные идеи и использует их в практической работе
Критическое мышление	Ученик понимает, анализирует и интерпретирует задачи. Идентифицирует неявно заданные свойства предметов и явлений. Выстраивает причинно-следственные связи, выделяет противоречия. Находит аналогии и строит классификации
Кооперация	Ученик сотрудничает с группой, способен занимать и распределять роли, координировать действия внутри команды
Коммуникация	Ученик может договариваться, убеждать, аргументировать свою позицию и принимать чужую. Разрешать конфликты, осознавать возможные объективные противоречия в интересах разных сторон и учитывать их при принятии решений
Метакогнитивные навыки	Ученик может оценить проделанную работу, опыт, личный и командный вклад, положительные стороны и недостатки. Способен мобилизовать себя на выполнение задач и выбрать стратегию решения. Осознанно относится к процессу обучения
Грамотность	Ученик способнен воспринимать, создавать и работать с информацией в различных текстовых и визуальных форматах, в том числе, в цифровой среде.

КОНСТРУКТОР ПОМОГАЕТ

— проектировать интересные занятия

— влюблять учеников в учебный процесс

— помогает ученикам приобретать опыт, а не получать материал

— повышать квалификацию учителя

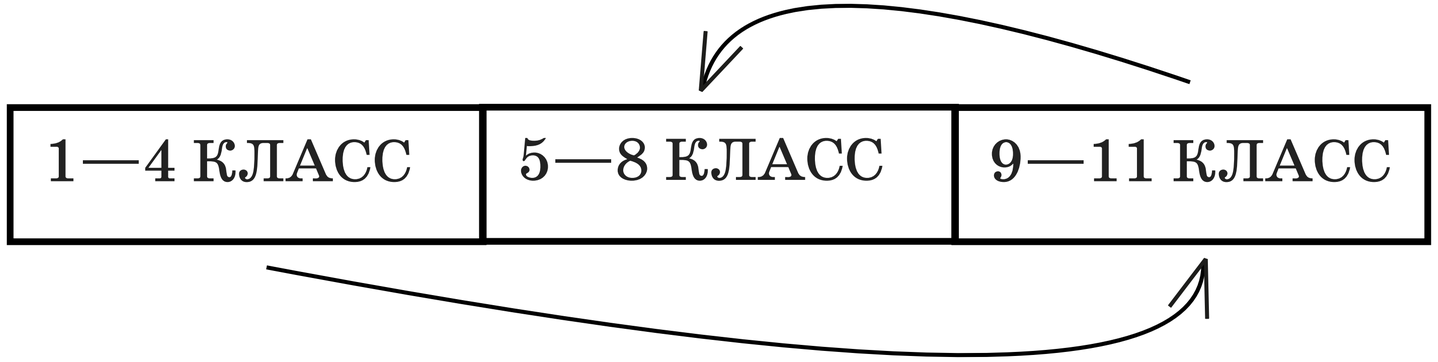
— развивать важные компетенции будущего

НА КОГО РАССЧИТАН КОНСТРУКТОР

1—4 КЛАСС	5—8 КЛАСС	9—11 КЛАСС

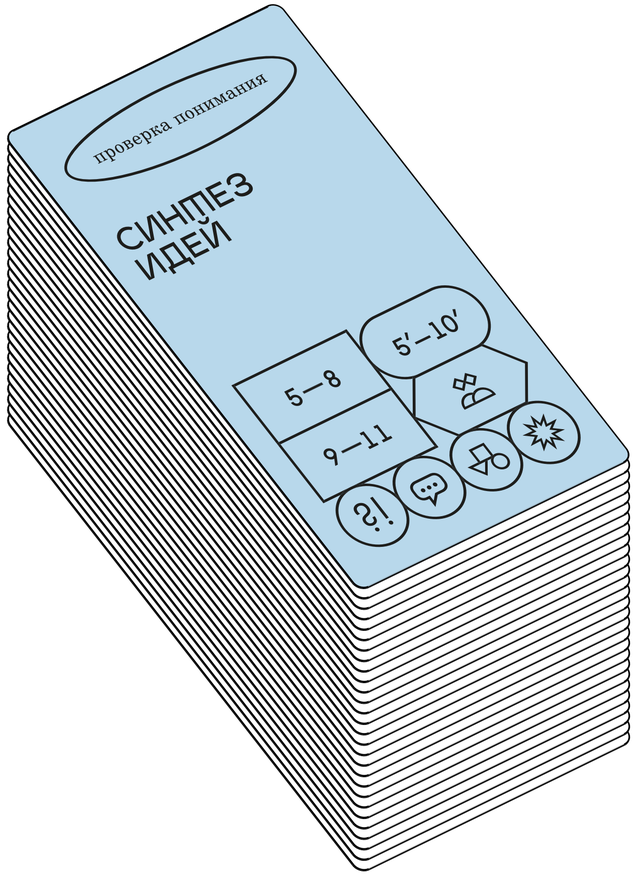
Методики конструктора поделены на младшую, среднюю и старшую школу (на карточках указаны возрастные рекомендации).

На кого рассчитан конструктор



Но не исключаем, что вы адаптируете методики старшей школы для средней, а младшей для старшей.

ЧТО ВХОДИТ В НАБОР КОНСТРУКТОРА?

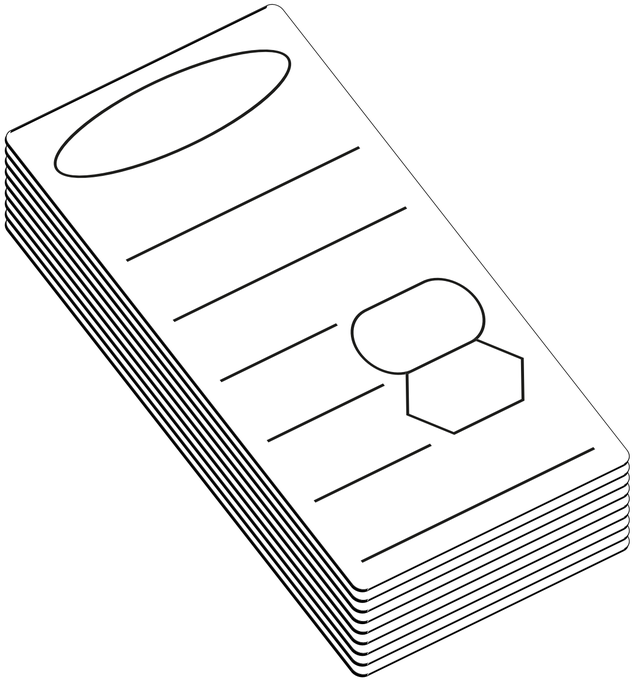


120 карточек-методик

для проектирования занятия.

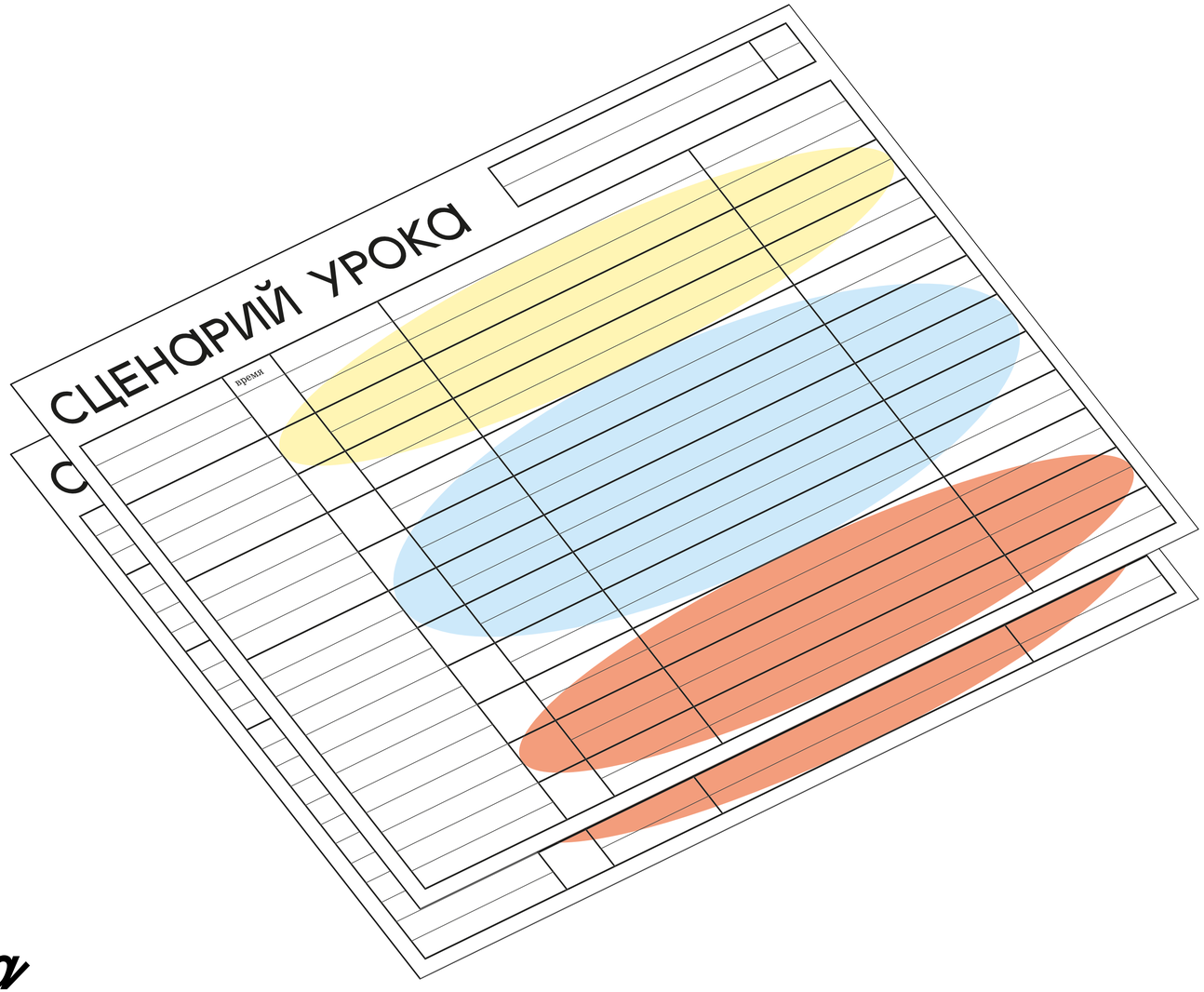
20 карточек-шаблонов

для собственных разработок.



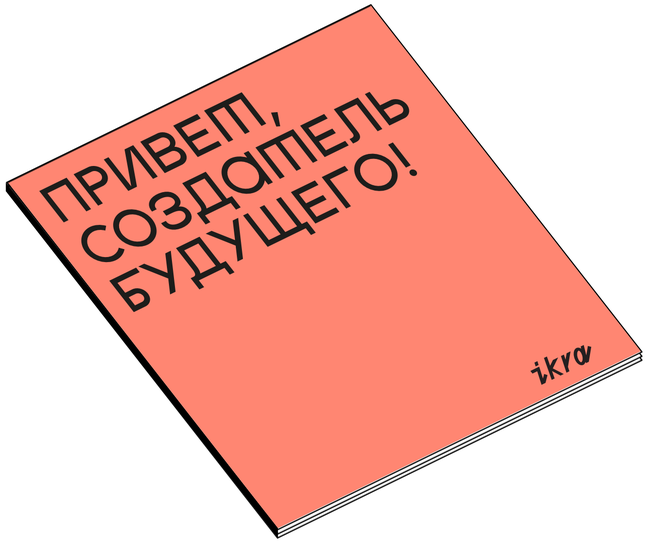
2 шаблона* для сценария урока

чтобы записать ресурсы, которые потребуются на уроке,
и сохранить знания для себя и коллег.



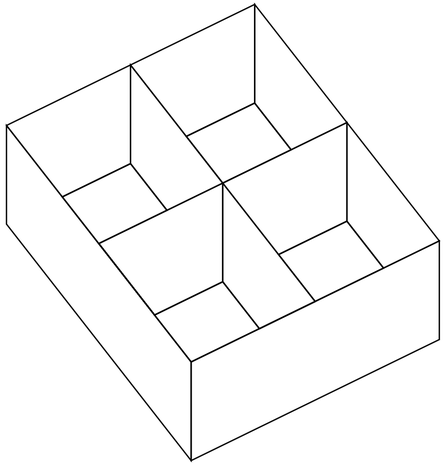
*Дополнительные шаблоны можно распечатать по ссылке.

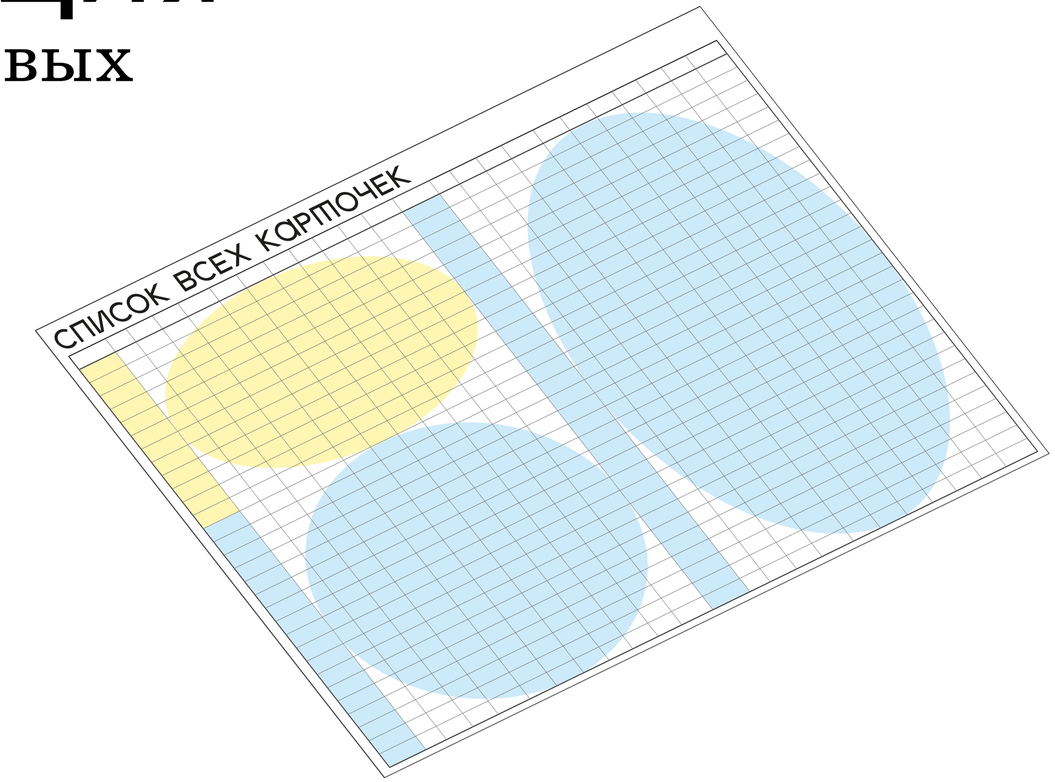
ikra



Инструкция

с примерами готовых сценариев.





Игровой бокс

для удобного распределения карточек.

Таблица методик

помогает ориентироваться в карточках.

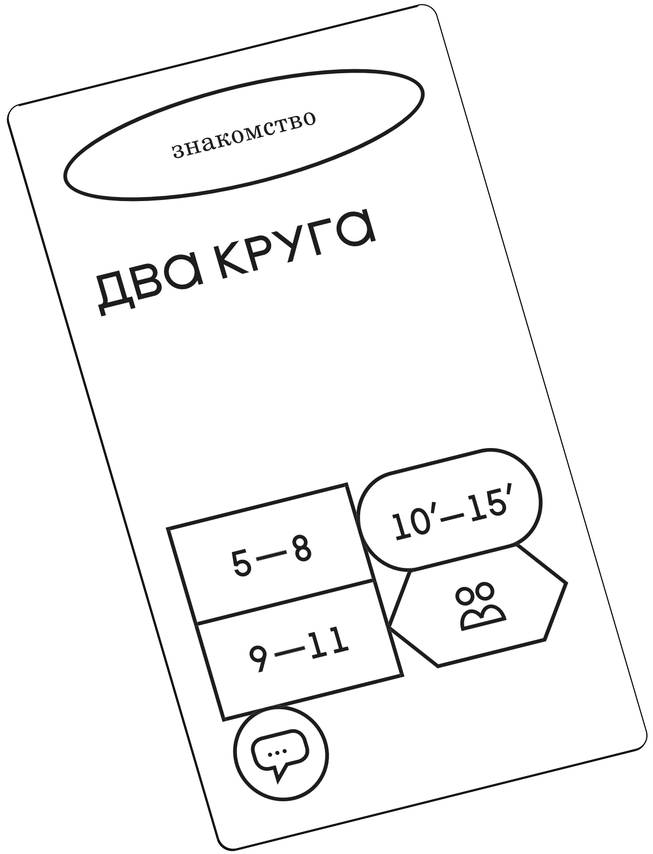
КАК ВЫБРАТЬ МЕТОДИКИ?

МЕТОДИЧЕСКИЕ КАРТОЧКИ

Это педагогические приемы передачи знаний и опыта, которые предназначены для проектирования трех основных частей урока:

—введение,
—основное содержание, —
подведение итогов.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ

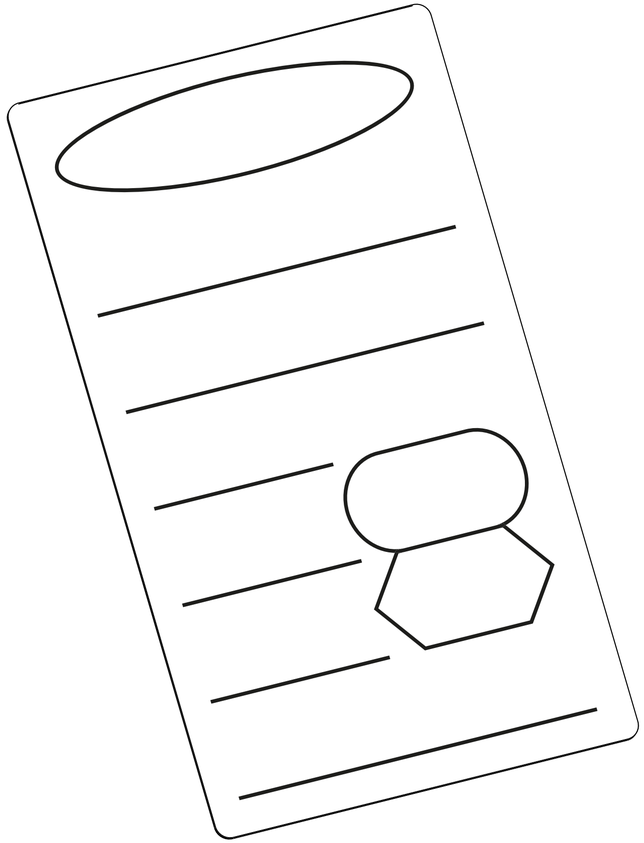


Помогают педагогу познакомиться, поделить учеников на команды, раздать домашнее задание или организовать групповую рефлексию по пройденному материалу.

Функциональные карточки помогают сбалансировать сценарий урока, встраиваясь на любом этапе.

ПУСТЫЕ КАРТОЧКИ

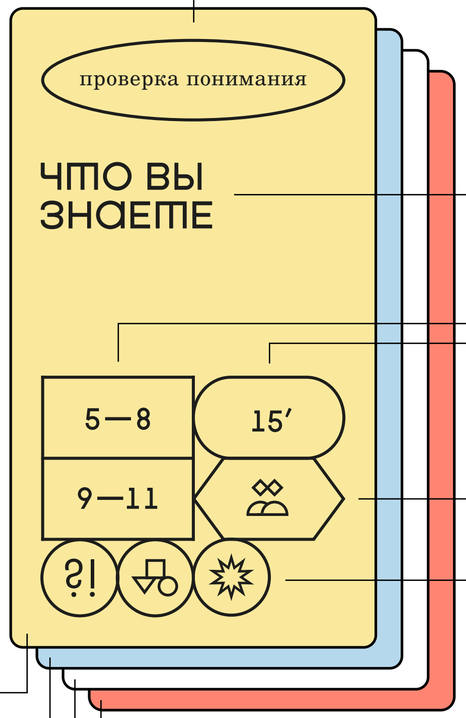
для авторских методик



СОДЕРЖАНИЕ КАРТОЧКИ

Для какого этапа актуальна карта:

- знакомство
- объединение в команды
- новый материал
- проверка понимания
- закрепление материала
- контроль усвоения
- домашнее задание
- бодрилка
- рефлексия



Название методики

Рекомендуемый возраст/класс для использования методики:

- 1—4
- 5—8
- 9—11

Рекомендуемое время проведения

Тип методики

- групповые
- индивидуальные

Развивает компетенции

- критическое мышление
- креативное мышление
- кооперация
- коммуникация
- метакогнитивные навыки
- грамотность

Для какой части урока подходит данная методика:

введение

основное содержание

подведение итогов

функциональные

что вы знаете

① Дайте каждому ученику конверт, в котором лежат листочки с названием тем или терминов, которые они уже должны знать. ② Попросите их разделить листочки на 2 группы: то, что знают хорошо, и то, с чем им требуется помощь. ③ Попросите тех, кто знает темы хорошо, рассказать о них тем, кому нужна помощь.

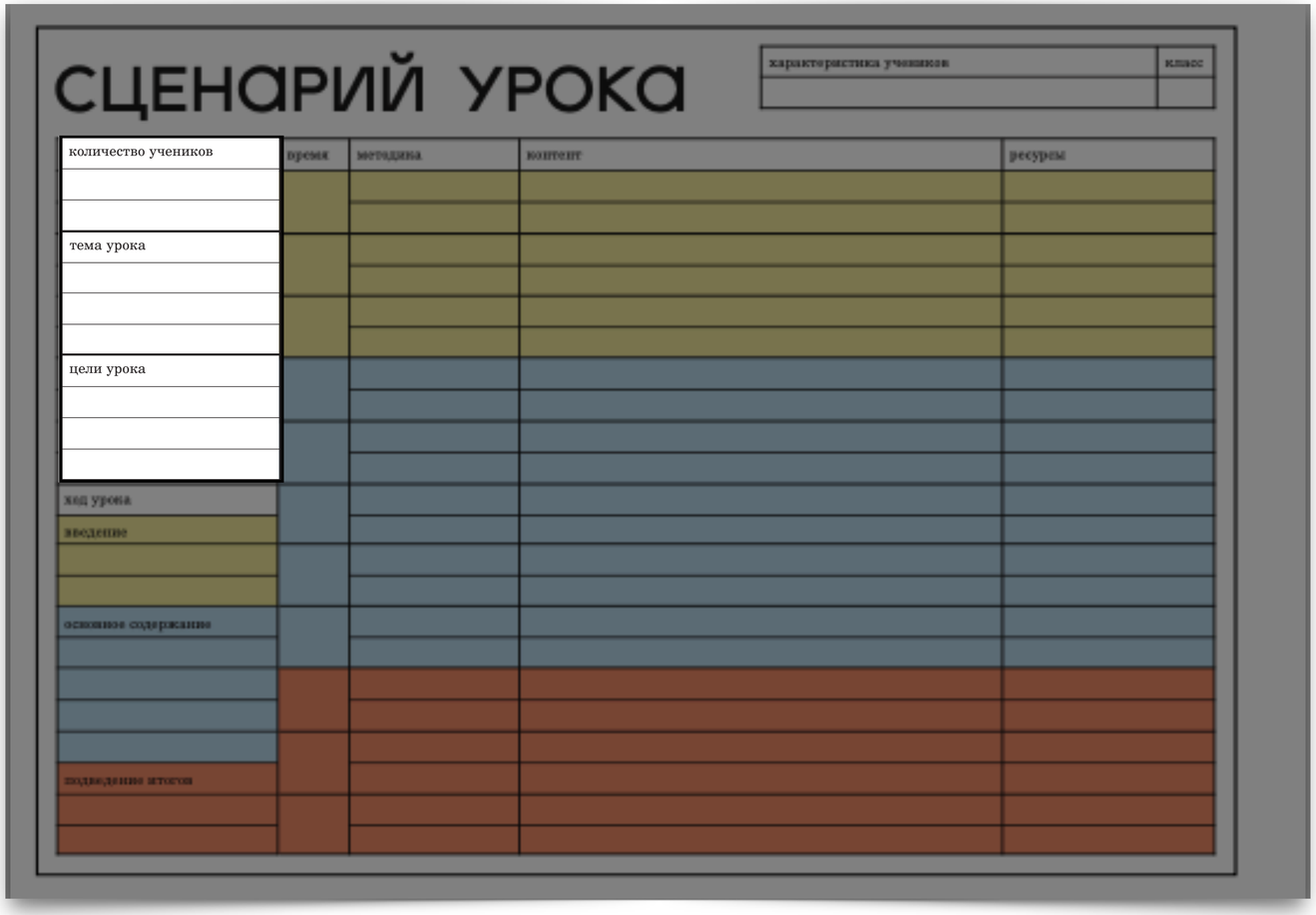
Опционально. ④ Соберите обратную связь от учеников, попросите отправить обратным письмом темы, которые они знают плохо, *не подписывая конверт*.

Название методики

Методические шаги

ШАГИ ДЛЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ УРОКА

шаг 1. запишите класс, тему, цель урока



шаг 2. составьте план урока/ход урока/ запишите тезисы

СЦЕНАРИЙ УРОКА

характеристика учеников	класс

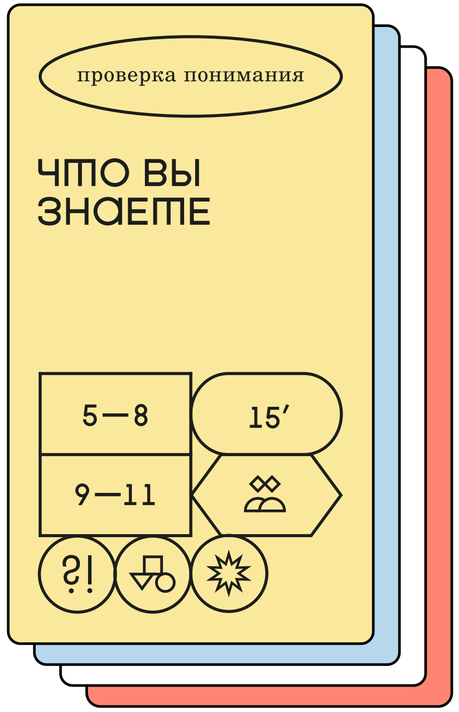
количество учеников	время	методика	контент	ресурсы
тема урока				
цели урока				
ход урока				
введение				
основное содержание				
подведение итогов				

ШАГ 3. определитесь от чего проектируете:

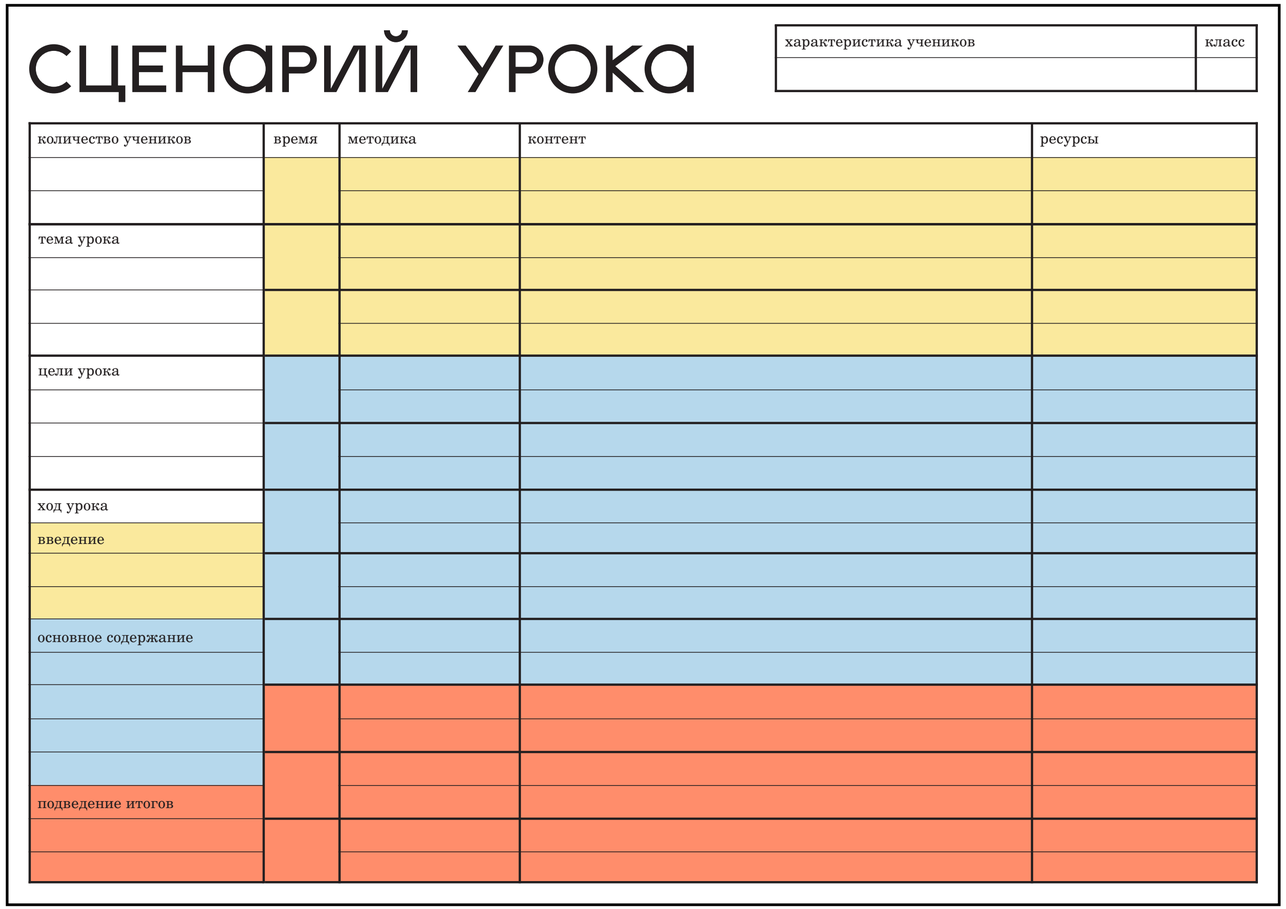
класс, возраст, этап урока или компетенция, которую вы развиваете

выберите карточки на каждый этап

шаг 4. выложите последовательный сценарий урока и зафиксируйте в шаблон



+



СЦЕНАРИЙ УРОКА

характеристика учеников	класс

количество учеников	время	методика	контент	ресурсы
тема урока				
цели урока				
ход урока				
введение				
основное содержание				
подведение итогов				

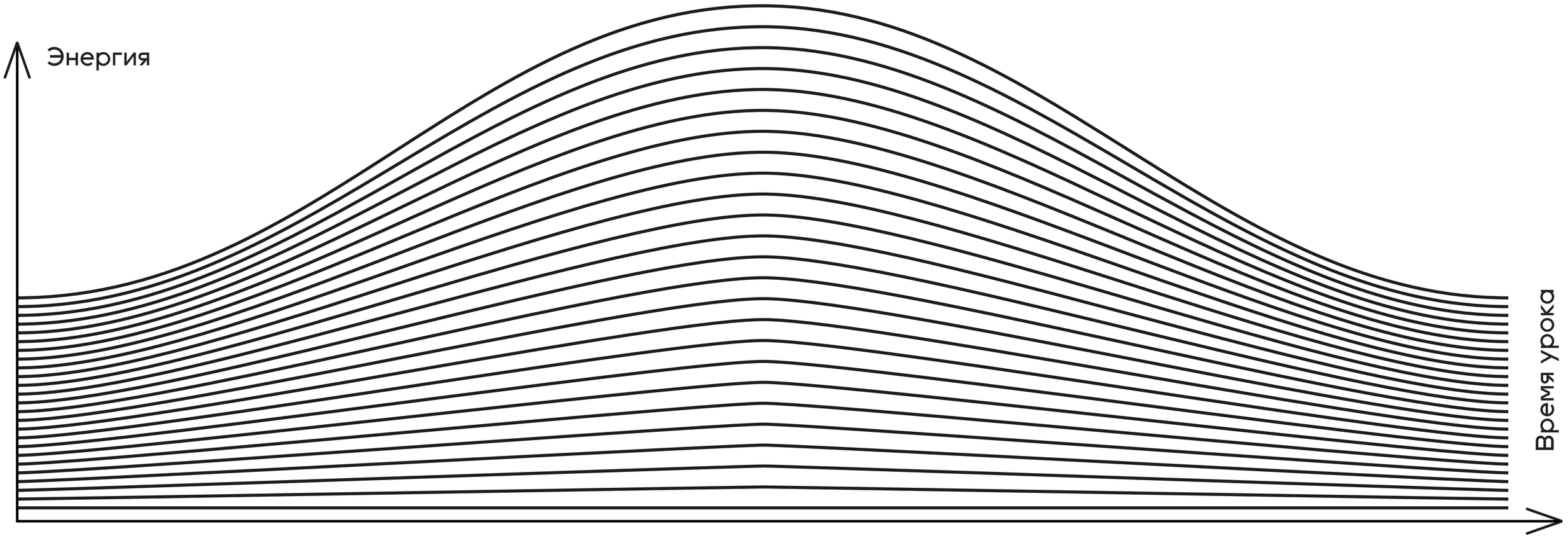
ЧТО ЕЩЕ ВАЖНО?

Проектируя каждое новое занятие, важно сохранять пропорции на каждый этап. Не перегружайте урок и помните про групповую динамику.

Время на каждый этап урока планируется в пропорции:
НАЧАЛО — 15%,
СУТЬ — 70%,
ФИНАЛ — 15%

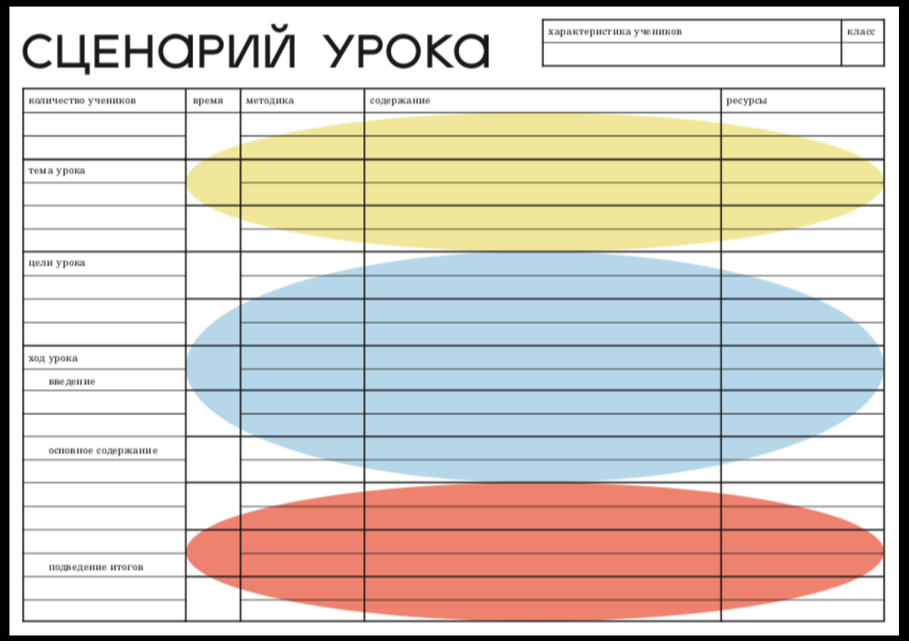
Если ваш урок — первый в курсе, пропорция меняется:
НАЧАЛО — 40%,
СУТЬ — 50%,
ФИНАЛ — 10%

Если у вас последний урок в курсе:
НАЧАЛО — 10%,
СУТЬ — 40%,
ФИНАЛ — 50%



ПОПРОБУЕМ В КОМАНДАХ!

ШАГ 1



СЦЕНАРИЙ УРОКА

характеристика учеников	класс

количество учеников	время	методика	содержание	ресурсы
тема урока				
цели урока				
ход урока				
введение				
основное содержание				
подведение итогов				

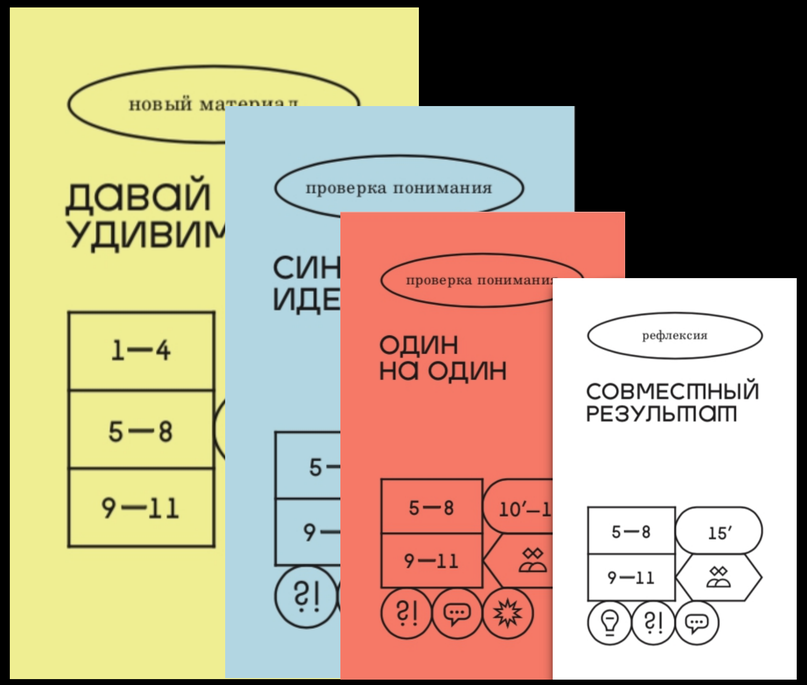
1. ЗАПИШИТЕ КЛАСС И ХАРАКТЕРИСТИКИ

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ЦЕЛИ, ТЕМУ И ХОД УРОКА

ШАГ 2

1. ВОЗЬМИТЕ КАРТОЧКИ НА КАЖДЫЙ ЭТАП: ЖЕЛТЫЕ, ГОЛУБЫЕ, КРАСНЫЕ, БЕЛЫЕ

2. ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С КАРТОЧКАМИ



ШАГ 3

1. ВЫБИРАЕМ, С ПОМОЩЬЮ КАКИХ МЕТОДИК МЫ БУДЕМ ПРОЕКТИРОВАТЬ ОПЫТ УЧЕНИКОВ В РАМКАХ УРОКА

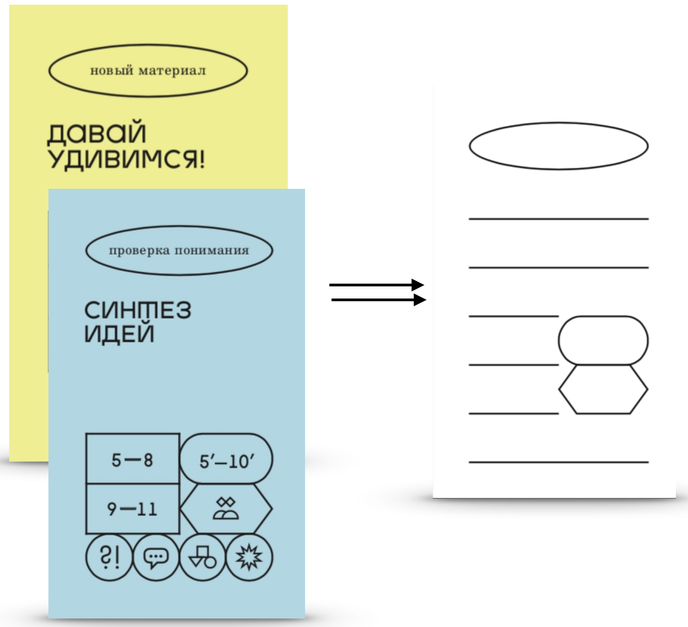
2. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО ВЫКЛАДЫВАЕМ КАРТОЧКИ, ВЫСТРАИВАЯ УРОК

КОМБО И АВТОРСКИЕ МЕТОДИКИ

— можно соединять методики между собой, придумывая новые

— можно трактовать название методики самому, не читая шаги

— можно просто придумывать собственную методику и фиксировать в пустые шаблоны



ШАГ 4

1. ДОБАВЬТЕ КОМБИНАЦИЮ ИЛИ ПРИДУМАЙТЕ СВОЮ МЕТОДИКУ

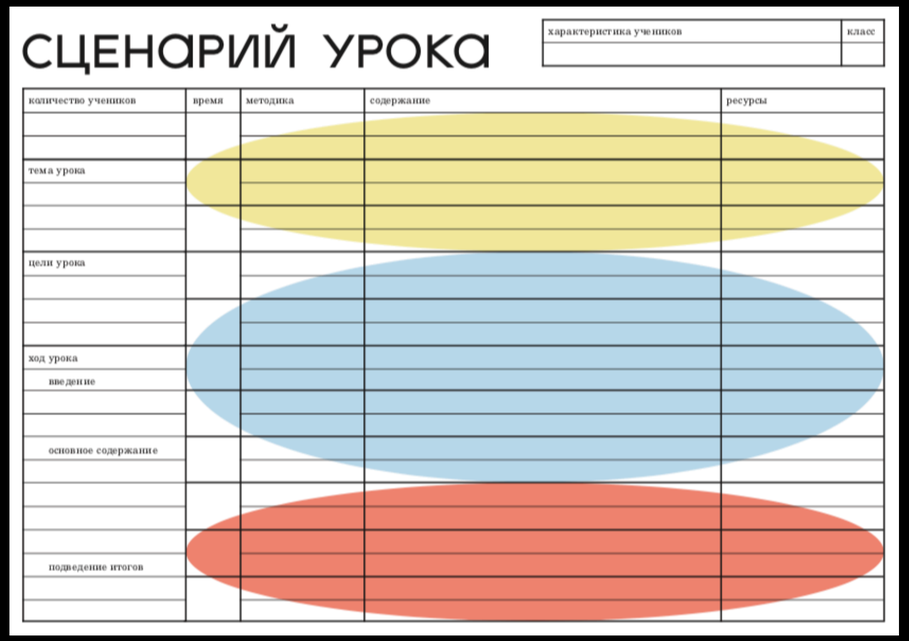
ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОСТРАНСТВА

функциональные карты

ШАГ 5

1. ДОБАВЬТЕ ФУНКЦИОНАЛЬНУЮ КАРТУ

ШАГ 6



СЦЕНАРИЙ УРОКА

характеристика учеников	класс

количество учеников	время	методика	содержание	ресурсы
тема урока				
цели урока				
ход урока				
введение				
основное содержание				
подведение итогов				

1. ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ И УПАКУЙТЕ СЦЕНАРИЙ

ПОСЧИТАЙТЕ ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДИК И ЗАПИШИТЕ НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ

РАССКАЖИТЕ ДРУГ ДРУГУ, ЧТО ПРИДУМАЛИ

ДАЙТЕ СБАЛАНСИРОВАННУЮ ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ!

START,
STOP,
CONTINUE...

СКАЖЕМ ДРУГ ДРУГУ СПАСИБО ПО КРУГУ!

заказать. спросить

Надеемся, школьный конструктор опыта станет одним из ваших любимых методических инструментов. Проектируйте образование будущего с нами!

Руководитель продукта
Эрик Кравец
т: 8 (909) 980-20-80
e: ek@ikraikra.ru

Методисты и менеджеры школы креативного мышления «ИКРА»
т: 8 (495) 120-46-89
e: method@ikraikra.ru

СПАСИБО