

HELLO!

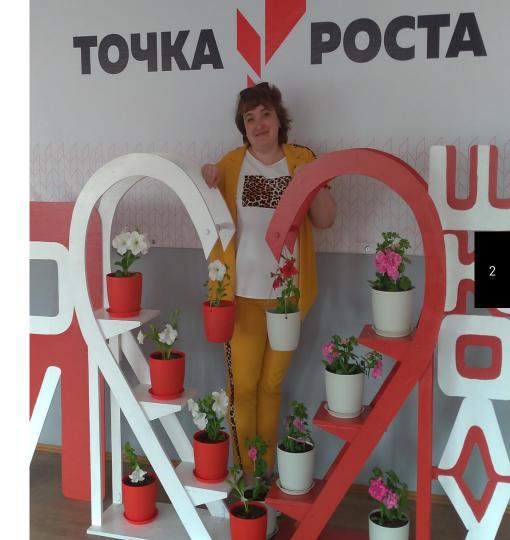
Патрикова

Татьяна Сергеевна,

заведующий кафедрой профессионального образования и менеджмента ГОУ ДПО ТО «ИПК и ППРО ТО», к. т. н.

tspatrik86@gmaul.com

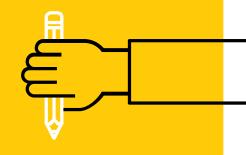
@tatianapatrikova



План коворкинга

- Инициация
- Вхождение
- Формирование ожиданий
- Интерактивная лекция
- Проработка содержания
- Подведение итогов
- Эмоциональная разрядка





1. Инициация



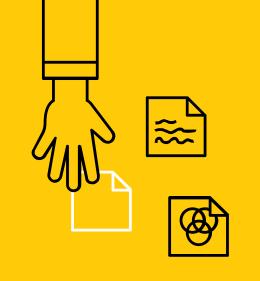




Эмоционаяльная разрядка

ЗАДАНИЕ:

- Если вы согласны с утверждением на слайде, то встаньте, пожалуйста.
- ▶ Если не согласны, то оставайтесь сидеть









Формирующее оценивание -не только результат, но и процесс достижения результата





Формирующее оценивание отслеживает результаты каждого обучающегося



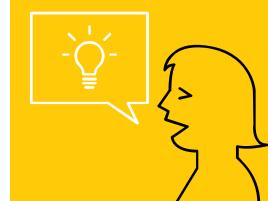


Формирующее оценивание -это внешнее оценивание





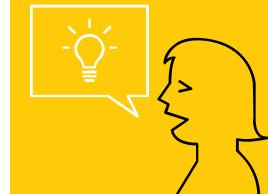
Формирующее оценивание может использоваться на разных этапах урока







Формирующее оценивание ориентировано на формирование личностных и метапредметных умений

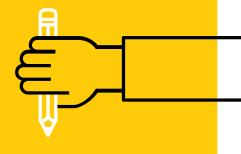






Формирующее оценивание - затратная по времени технология





2.

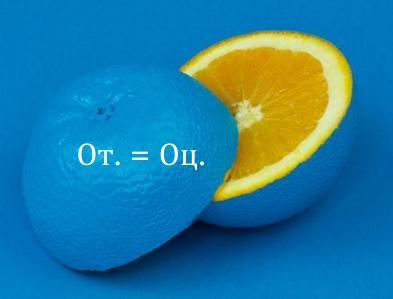
Вхождение



Чем отметка отличается от оценки?

Если вы считаете, что...

$$O_{T.} = \frac{1}{2} O_{U.}$$



$$O_{T.} = \frac{1}{3} O_{U.}$$

$$Oт. = \frac{1}{4} Oц.$$

$$O\tau. = \frac{1}{5} Oц.$$

BIG CONCEPT

От. = 1⁄5 Оц.



Оценка – это:

- 1. РЕФЛЕКСИЯ «Взгляд на себя свою деятельность (своей группы) со стороны»
- Например: Я перестаю понимать о чем мне говорят, если говорят слишком громко и быстро
- 2. ИДЕНТИФИКАЦИЯ реализованная цель, сопоставление с задуманным и т.д
- Например: Результат моей работы соответствует цели

3. БЕЗОЦЕНОЧНОЕ СУЖДЕНИЕ

- Например: Это было мнение Маши. Кто согласен?
- 4. **ОТМЕТКА** баллы, проценты, доли и т.д.
- Например: Коля тебе за работу 5 баллов (все правильно выполнил самостоятельно, несмотря на то, что задача была сложная)

5. **САМООЦЕНКА**

• Например: Я правильно ответила на вопросы 1 и 2, но не уверена в ответе на 3-ий вопрос и хочу спросить...

Оценка

• качественная характеристика результата деятельности

Отметка

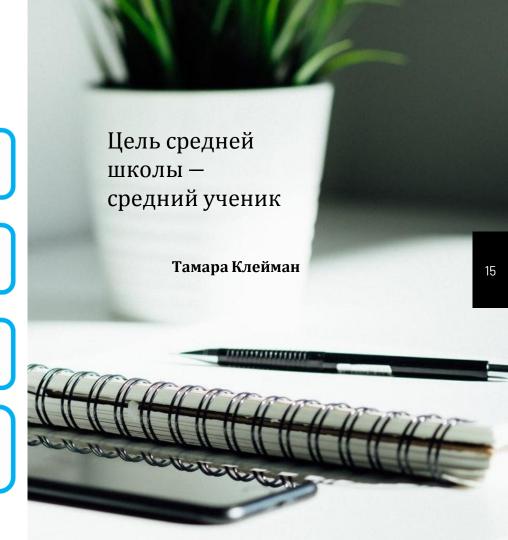
 количественная характеристика результата

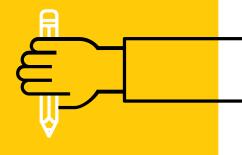
Самооценка

 качественная характеристика результата своей деятельности

Рефлексия

 самоанализ, осмысление, оценка предпосылок, условий и течения собственной деятельности





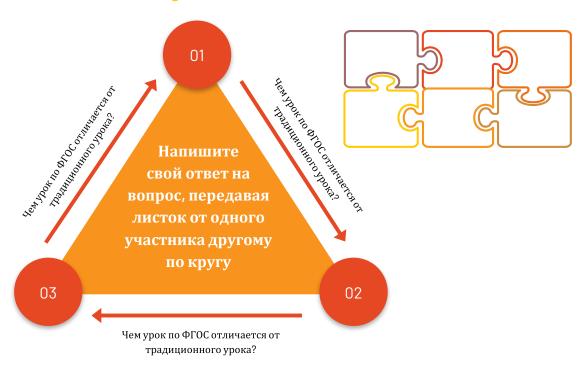
3.

Формирование ожиданий



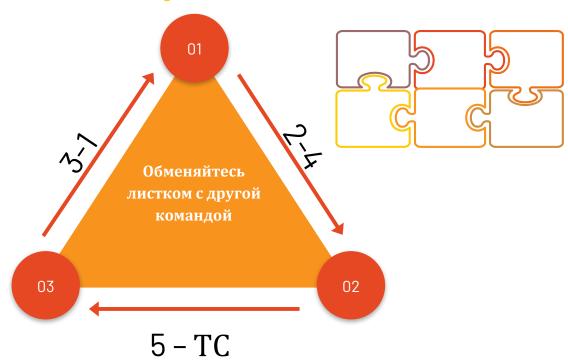
Чем урок по ФГОС отличается от традиционного урока?

Одноминутное эссе





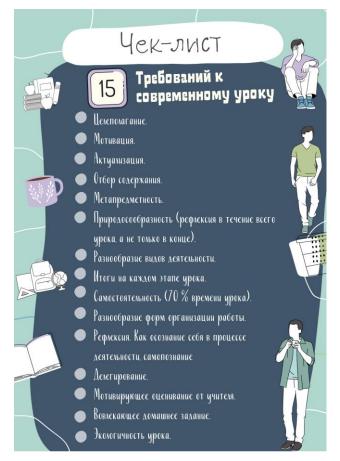
Одноминутное эссе

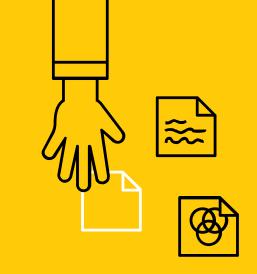






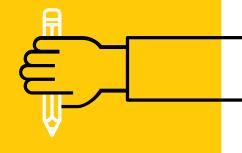
Чек-лист — это контрольный список





https://www.teacherslab.kz/





4.

Интерактивная лекция



Что такое формирующее оценивание?

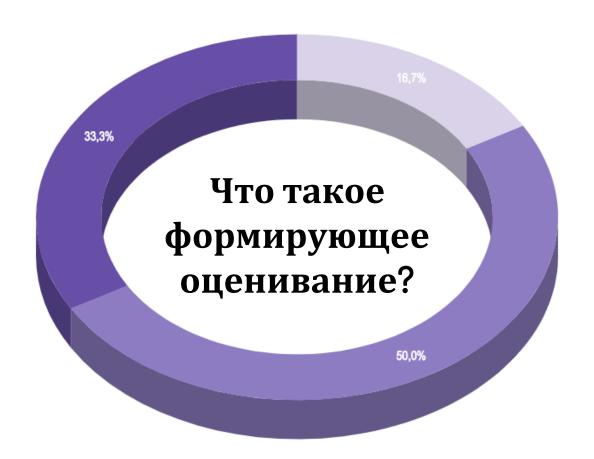
Рабочий лист

ЗНАЮ ИНТЕРЕСУЮСЬ УЗНАЛ

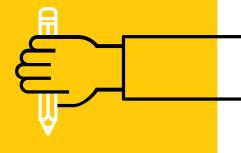
Задания командам

- 1. Что такое формирующей оценивание?
- 2. Чем Ф. оценивание отличается от С. оценивания?
- 3. Какие 5 приемов формирующего оценивания в порядке возрастания интереса вы можете назвать + bonus свой прием, который не упоминается в статье
- 4. Какие примеры реализации приемов формирующего оценивания вы можете привести для конкретных уроков?
- 5. И самое сложное задание... просто нет слов





Каждая команда организует свое выступление так, чтобы говорил (выступал) каждый



5.

Проработка содержания



Аукцион педагогический идей

Сторителлинг:

педагогическая техника, построенная на использовании историй с определённой структурой и героем, направленная на решение педагогических задач обучения, наставничества, развития и мотивации

ЭЛЕМЕНТАРНЫЙ СЮЖЕТ ИЛИ "ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ":

• Главный герой — Цель —Препятствия на пути к цели (различные проблемы) — Способ преодоления препятствий (различные средства) — Результат

СЮЖЕТ «ПРЕОДОЛЕНИЕ МОНСТРА (ЧУДОВИЩА)»:

Главный герой — Цель

 Встреча с чудовищем
 Чудовище опасней,
 чем герой ожидал —

 Борьба и победа над
 чудовищем —

 Достижение цели

СЮЖЕТ «КВЕСТ/ ДЕТЕКТИВ»:

• Главный герой — Цель — Локации (точки квеста) — Решение определённых задач в каждой Локации — Достижение минирезультатов — Достижение главной цели

СЮЖЕТ «ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ/ СИНДРОМ ЗОЛУШКИ/ ИСТОРИЯ УСПЕХА»:

• Главный герой — Новая ситуация и условия, в которые герой попадает — Появление проблем/появление врагов — Действия героя/проявление положительных качеств героя — Помощь друзей — Счастливое решение проблем — Результат (окончательный переход на новый уровень)

СЮЖЕТ «ЭФФЕКТ БАБОЧКИ»/«ДЕНЬ СУРКА»:

• Герой — Цель — Схемы действий героя и возврат к исходной точке — Результаты, в зависимости от действий героя — Выбор правильной стратегии действий (усвоение уроков, исправление ошибок) — Конечный позитивный результат

Презентация к уроку как метафора:

как думаете, какой сюжет на нашей встречи эксплуатирую я?

Задание 1: «легкотня»

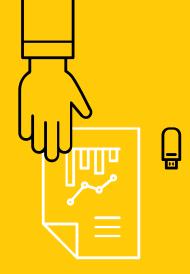
Тип урока

- 1. «Путешествие героя»
- 2. «Победа над монстром"
- 3. «Из грязи в князи»
- 4. «Эффект бабочки»
- 5. «Детектив»

становите соответствие: акому типу урока какой южет больше подходит?

Сюжет

- 5. Урок-квест
- 4. Урок-
- панорама
- 3. Урок-проект
- 2. Урок- экскурсия
- 1. Урок-тренинг





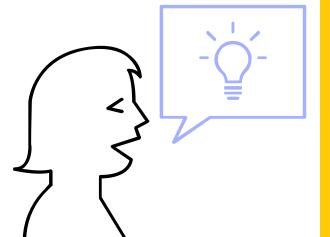
Задание: чуть-чуть сложнее





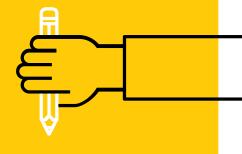


Время работы 20 минут



Уточняем задание

- 1. Подберите тему для своего урока и превратите ее в перевертыш
- 2. Выберите (придумайте) прием формирующего оценивания, который вы могли бы применить на этом уроке
- 3. Расскажите всей командой о том, как вы применяете формирующее оценивания на своем уроке в стиле доставшегося вам сюжета



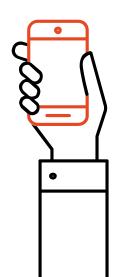
6.

Подведение итогов



Рефлексируем и релаксируем

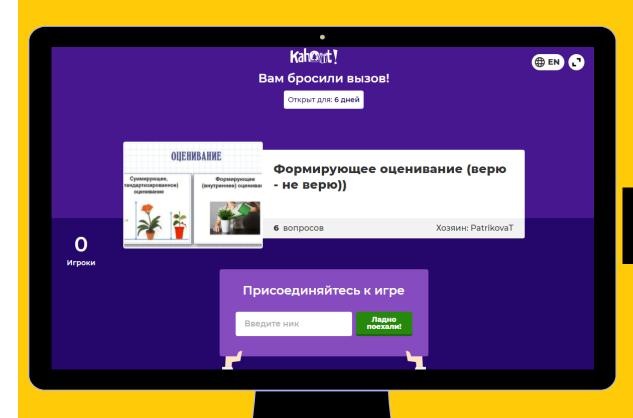
Сколько видов рефлексии бывает, помните?





Рефлексия содержания

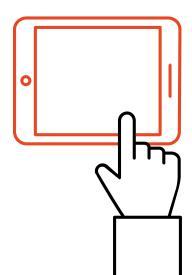
Верю - Не верю



ፕ

Рефлексия содержания

Какие педагогические технологии были использованы при проектировании мастер-класса?



Чек-лист «78 вдохновляющих педагогических идей»

	78 Вдол	<i>сноваяющи</i>	x negai	oruvec	ких ид	јей
	₩		A BC			
	Обучение через увлечение	Digital Learning (цифровые технологии в обучении)	Здоровье- сбережение	Интерак- тивное занятие	Визуализа- ция	Проектн- рование
1	Социо/ игровые	iDroo, padlet, lino, Trello Онлайн доски, в т. ч. для	GoNoodle – физкультми—	Технология модерации	Инфографика	Цветок лотоса
	технологии	совместной работы над проектом	HYTKH Sworkit Kids			
2	Игрофикация (геймификация)	Clfssroomscreen.com Интерактивная классная поска	SMART- физкульт- минутки	Технология развития критического мышления	Скрайбинг	Канбан-доска
3	Эдьютеймент		Динамические	Jigsaw	Интеллект-	Круги Эйлера
		Crosswordus.com Онлайн кроссворды	паузы	(«ажурная пила»)	карты	
4	Квесты, веб- квесты, фото- квесты и т.п.	Learningapps, Kahoot, Castie Quiz, Quizlet Создание интерактивных	«Живые» стены	Коллективная система обучения	Технология шестиуголь- ного	SCRUM-метод
_	www.leamis.ru/ Квизы (Quiz) или	упражнений и/или игр Prezi, Canva, Crello,	Медиация	(KCO)	обучения Танграм	Дизайн-
,	BUKTOPUHM www.leamis.ru/	VideoScribe Создание презентаций (в т	медиация	педагогика	ranipali.	мышления
6	Сторитейлинг	Infogram	Тимбилдинг	Формирующее	Лэпбук	Критериально-
	(Storytelling)	Создание инфографики		оценивание	(lapbook)	уровневое оценивание
7	Спираль обучения через	MindeMapping	Тайм- менедамент	Драмагерме- невтика	ПокетМОД (PocketMOD)	Машина Голдберга
	творчество Технология	Создание интеллект-карт	Гимнастика	Интерактив-	Чек-лист	Кейс-метод
°	СМЫСЛОВОГО ЧТЕНИЯ	Glogster Создание интерактивных плакатов	BRAIN GYM: упражнения для мозга	ная лекция (мини-лекция)	(Check-list)	(Case stady)
9	Обучение через опыт (experiential	Pixton	Арт-терапия; Сказкотерапия	Коллективное решение	Образова- тельные	Брейнскетчинг
	learning)	Создание комиксов	ит.п.	творческих задач	комиксы	
10	Неформальное образование	Powtoon, scratch mit edu Создание мультфильмов	Стретчинг	Коучинг в образовании	Облако тегов	Bompocial CKAMITEP (SCAMPER)
11	Технологии «открытого	Plickers, Menti.com	Технологии музыкального	Сингапурская методика	Эмодии (Етоіі):	Зеркало прогрессивных
	пространства»	Системы мгновенного голосования	воздействия	обучения	Эмоцио- нальный экран	преобразо- ваний
12	Баскет-метод	Classcraft, ClassDojo – геймификация	Логоритмика	Технология ИСУД	мнемо- таблицы, Мнемо-	Компетент- ностно- ориентиро-
		wizer.me — интерактивные рабочие листы			техники	ванные задания (КОЗ)
13	Арт-педагогика Драмагерме- невтика	EDpuzzle - инструмент для создания видеофрагментов с аудио- и текстовыми	Пальчиковая гимнастика	Модель Кеневин	Друдлы	Kanban (метод управления проектами)
		заметками, вопросами и заданиями.				

THANKS!

Any questions?

You can find me at:
@tatianapatrikova
tspatrik86@gmail.com

