

# **«Проектирование образовательных программ с помощью методики CRAF/ed»**

**Демура Ульяна Валерьевна,  
учитель МБОУ СОШ № 16**

# Грантополучатель

- Премия Лучшим учителям  
200 000 р.
- Росмолодёжь. Микрогранты  
89 000 р.
- Микрогрант в рамках проекта  
«Приморье делают люди»  
20 000 р.
- Второе место в Первом  
Всероссийском Кейс-чемпионате  
150 000 р.

Командная работа:  
ФКПИ

[#моревозможностей\\_#феско](#) 44 000р  
ФПГ



# Росмолодёжь до 12.09 ФПКИ до 10.09

◆ 29 августа — ТОК с 18:30 - 19:30

Разбор методических рекомендаций и поиск идей.

◆ 30 августа — Штаб Молодёжной столицы с 16:00 - 18:00

Эксперты расскажут о критериях оценки проектов, а ещё поделятся полезными советами.

◆ 31 августа — ТОК с 12:00 - 14:00

Ученики презентуют проекты и получают обратную связь от наставников.



МЫ ПОЕДЕМ  
В ХОГВАРТС?



ЛУЧШЕ, ГАРРИ...



МЫ ЕДЕМ ЗА ГРАНТАМИ





**Наденьте  
черную шляпу  
и скажите,  
почему не  
нужно менять  
образование?**

## Пять причин ничего не менять:

«ЭТО ВСЕ ХИХОНЬКИ»

«ШКОЛА СТАНОВИТСЯ СЕРВИСОМ»

Мы лучше знаем, что им нужно  
знать!

Не трожь - работает!

А ФГОС????????????????



**И это правда -  
обучение это  
всегда концепция,  
подход, методология**

**Он тебе слово,  
ты ему два!**

\* разобьем барьеры



**ЭТО ВСЕ ХИХОНЬКИ**

**страшно ошибаться**



**ШКОЛА СТАНОВИТСЯ  
сервисом!**

**ОТ ТОГО, ЧТО МЫ  
думаем о  
потребности другого,  
МЫ НЕ СТАНОВИМСЯ  
сервисом**

**Мы лучше знаем,  
что им знать**

**страх признаться  
в незнании чего-либо**

**Не трожь  
- работает!**

**А работает  
эффективно?**

**А ФГОС?**

**На самом  
деле не так  
плох, как его  
малюют**



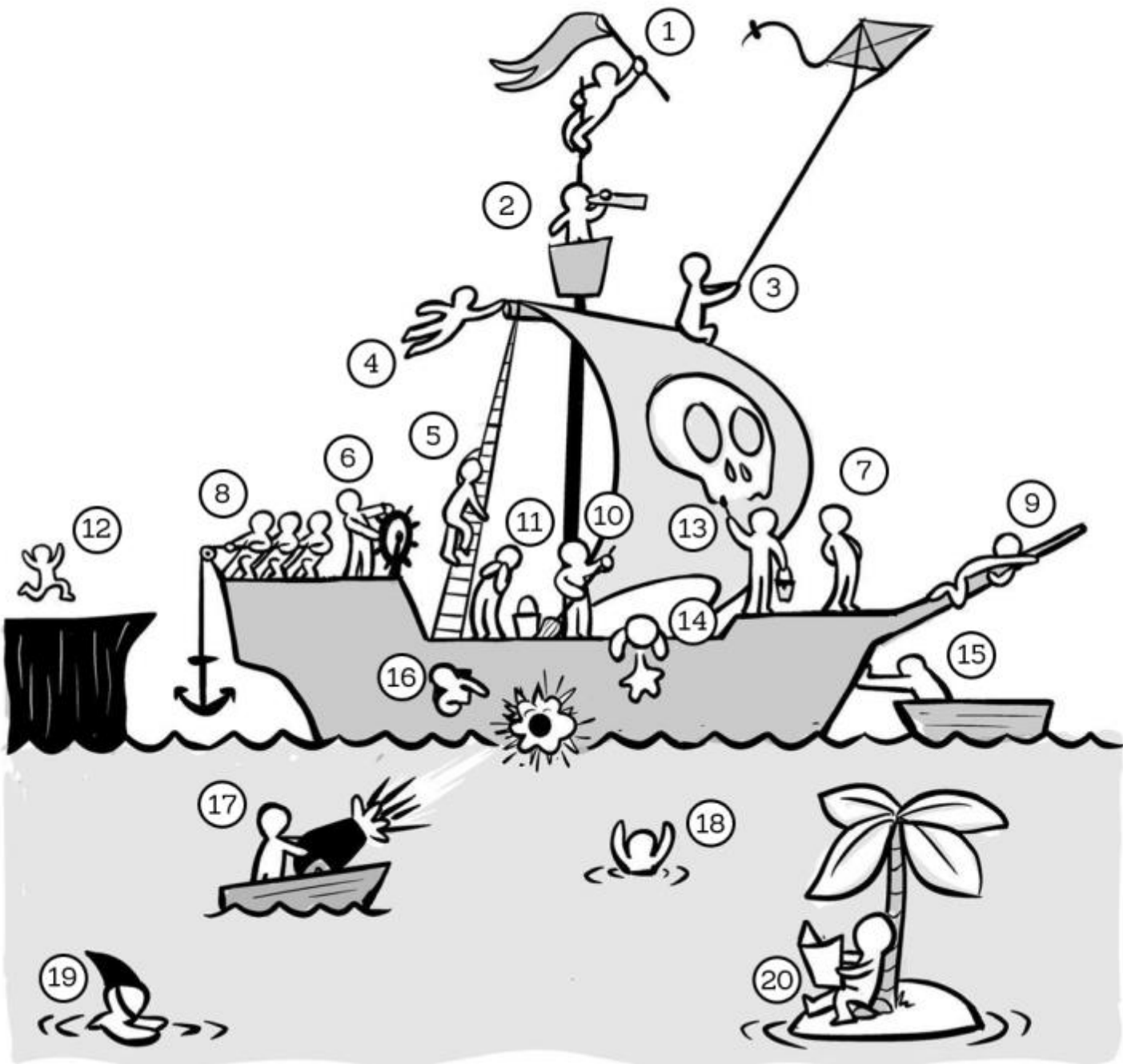
**Очень страшно  
менять  
образование.  
Это правда.**

**Но классно-урочная  
система тоже была  
ПРИДУМАНА!**

04:00

## Игра

Представьте, что вы пиратский корабль. Познакомьтесь друг с другом, представившись одним из пиратов. Почему вы сделали такой выбор? Как он вас характеризует?



04:00

Расскажите, как такой командой вы проведёте время на мастер-классе, используя карточки для составления сказок. Составьте сказку о вашем приключении на мероприятии.



1. Жили-были



5. Герой  
покидает  
дом



7. Способ  
достижения  
цели



14. Получение  
волшебного  
средства



27. Счастливый  
конец



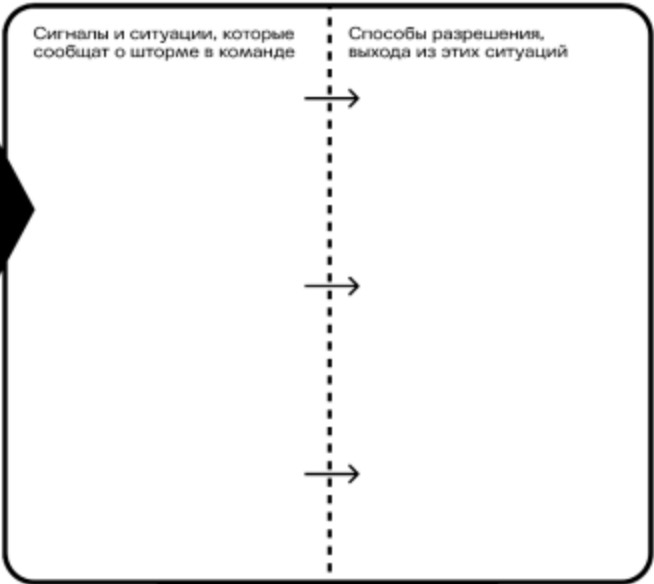
02:00

# Кодекс группы

## Формирование команды (Forming)

Участники команды	Роль в команде (по Белбину)	Do's (что буду делать)	Don't's (что не буду делать)

## Бурление (Storming)



## Нормализация (Norming)



# Ключевые роли в команде

Разнонаправленность создаёт баланс

## Председатель

Проявляет лидерские качества, координирует и направляет команду, формируя общие цели и задачи

## Формирователь

Побуждает команду к действию, выводит из равновесия, бросает вызовы

## Разведчик

Развивает идеи других и ищет возможности решения в инфополе

## Коллективист

Поддерживает и вдохновляет команду, укрепляя доверие в коллективе

## Оценщик

Защищает команду от импульсивных решений, учитывая все детали и риски

## Мыслитель

Создаёт идеи, ищет новые нетривиальные способы решения задачи

## Доводчик


Помогает довести дело до логического завершения, отвечает за чёткую последовательность действий

## Исполнитель

Переводит планы и стратегии в конкретные действия и эффективно выполняет задачи

 условные лидеры

 условные генераторы идей

 условные реализаторы идей

# Прототип

## образовательного модуля

- ◆ Модуль длиной от месяца до года
- ◆ Тематический план, который выстроен по шагам
- ◆ Пусть школьника по тематическому плану
- ◆ Обозначены образовательные результаты
- ◆ Есть прототип одного урока внутри модуля

## Практика

Выберите тему, над которой хотите поработать на мастер-классе

- ◆ История
- ◆ Русский язык
- ◆ Новый школьный предмет
- ◆ Новый вид внеурочных занятий
- ◆ Переосмысление уроков труда
- ◆ Математика
- ◆ Физика
- ◆ Химия
- ◆ Биология
- ◆ Информатика



# Фреймворк исследования контекста

## 1 Исследование участников. Тренды поколения учащихся

Школьники разбираются в новых технологиях быстрее, чем взрослые

Тренды (Lifestyle) организации жизни

Школьники внимательно следят за экологической повесткой

## 2 Исследование надсистемы

Тренды в образовании: организация, методики, подходы

Проектное обучение

Тренды сферы применения предмета

(например, для биологии – тренды медицины, для математики – тренды ИИ)

ФГОС

## 3 Исследование подсистемы

Существующие вызовы (сложности о которых знаем)

Сложно делать актуальным уроки про русский язык, если он год от года пополняется новыми словами

Ограничения

Важно сохранить исходную структуру подачи контента

Вдохновляющие проекты (ссылки)

# Фреймворк описания персон

Выберите возраст/класс учащихся, для которых создаете образовательное решение

Выпишите основные характеристики современного учащегося

Мотивация ↑  
Уровень знаний ↑

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

Мотивация ↓  
Уровень знаний ↑

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

Мотивация ↑  
Уровень знаний ↓

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

Мотивация ↓  
Уровень знаний ↓

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

Что видит-слышит?	Что мотивирует?
Какую стратегию обучения выбирает?	Какие сложности?
Какая главная учебная и социальная цель?	

**Мы можем написать всю школьную и НЕшкольную жизнь ученика с помощью нескольких вопросов**

П•В•П•К

Мотивация ↑

Уровень знаний ↑

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию  
обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

**Что-то, что мотивирует  
ученика учиться  
и одновременно  
поднимает уровень  
знаний**

П•В•П•К

Мотивация ↓  
Уровень знаний ↑

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию  
обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

**Что-то, что поднимает  
уровень знаний,  
но сбивает мотивацию  
учиться**



Мотивация ↑

Уровень знаний ↓

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию  
обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

**Что-то, что мотивирует  
учиться, но никак  
не развивает**

Мотивация ↓

Уровень знаний ↓

Что видит-слышит?

Что мотивирует?

Какую стратегию  
обучения выбирает?

Какие сложности?

Какая главная учебная и социальная цель?

**Что-то, что сбивает  
мотивацию к учёбе  
и никак не развивает**

# Практика

1. Заполните фреймворк относительно вашей темы проекта. Запишите различные тенденции, которые напрямую влияют на вашу тему
2. Отдельно сфокусируйтесь на существующих вызовах

**1 Исследование участников. Тренды поколения учащихся**

Тренды (Lifestyle) организации жизни

**2 Исследование надсистемы**

Тренды в образовании: организация, методика, подходы

Тренды сферы применения предмета  
(например, для биологии – тренды медицины, для математики – тренды ИИ)

ФГОС

**3 Исследование подсистемы**

Существующие вызовы (сложности о которых знаем)

Ограничения

Вдохновляющие проекты (ссылки)

# Практика

1. Определите, для какого класса вы хотите создавать модуль
2. Опишите основные характеристики современного ученика
3. Запишите, что он видит-слышит, что им движет, как он учится, какие испытывает сложности, какие цели преследует
4. Распределите стикер по соответствующим зонам

Выберите возраст/класс учащихся, для которых создаете образовательное решение

Выпишите основные характеристики современного учащегося

Мотивация ↑ Уровень знаний ↑		Мотивация ↓ Уровень знаний ↑		Мотивация ↑ Уровень знаний ↓		Мотивация ↓ Уровень знаний ↓	
Что видит-слышит?	Что мотивирует?	Что видит-слышит?	Что мотивирует?	Что видит-слышит?	Что мотивирует?	Что видит-слышит?	Что мотивирует?
Какую стратегию обучения выбирает?	Какие сложности?	Какую стратегию обучения выбирает?	Какие сложности?	Какую стратегию обучения выбирает?	Какие сложности?	Какую стратегию обучения выбирает?	Какие сложности?
Какая главная учебная и социальная цель?		Какая главная учебная и социальная цель?		Какая главная учебная и социальная цель?		Какая главная учебная и социальная цель?	

**Окей,  
а как  
добавить  
креатив?**



**Окей,  
а как  
добавить  
креатив?**

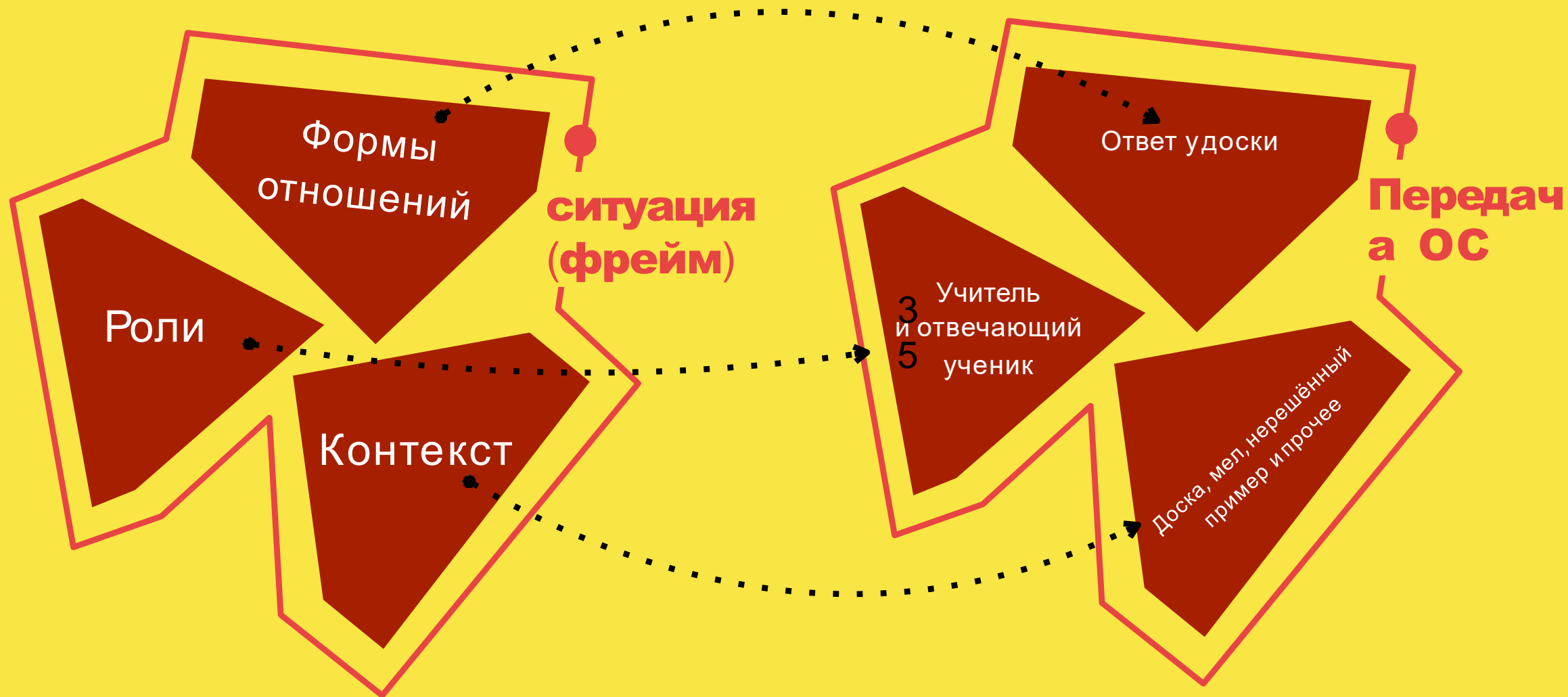


# Методология CRAFT/ed

3  
4



# Допустим, процесс ответа у доски





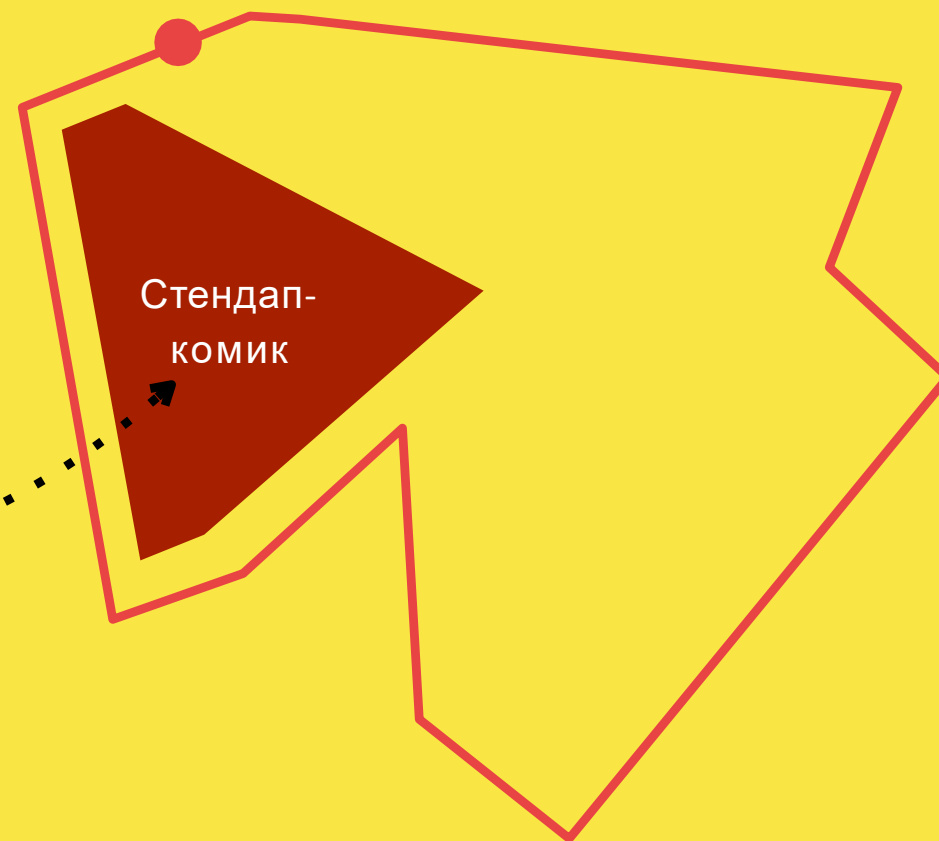
# Мы можем задать новую роль



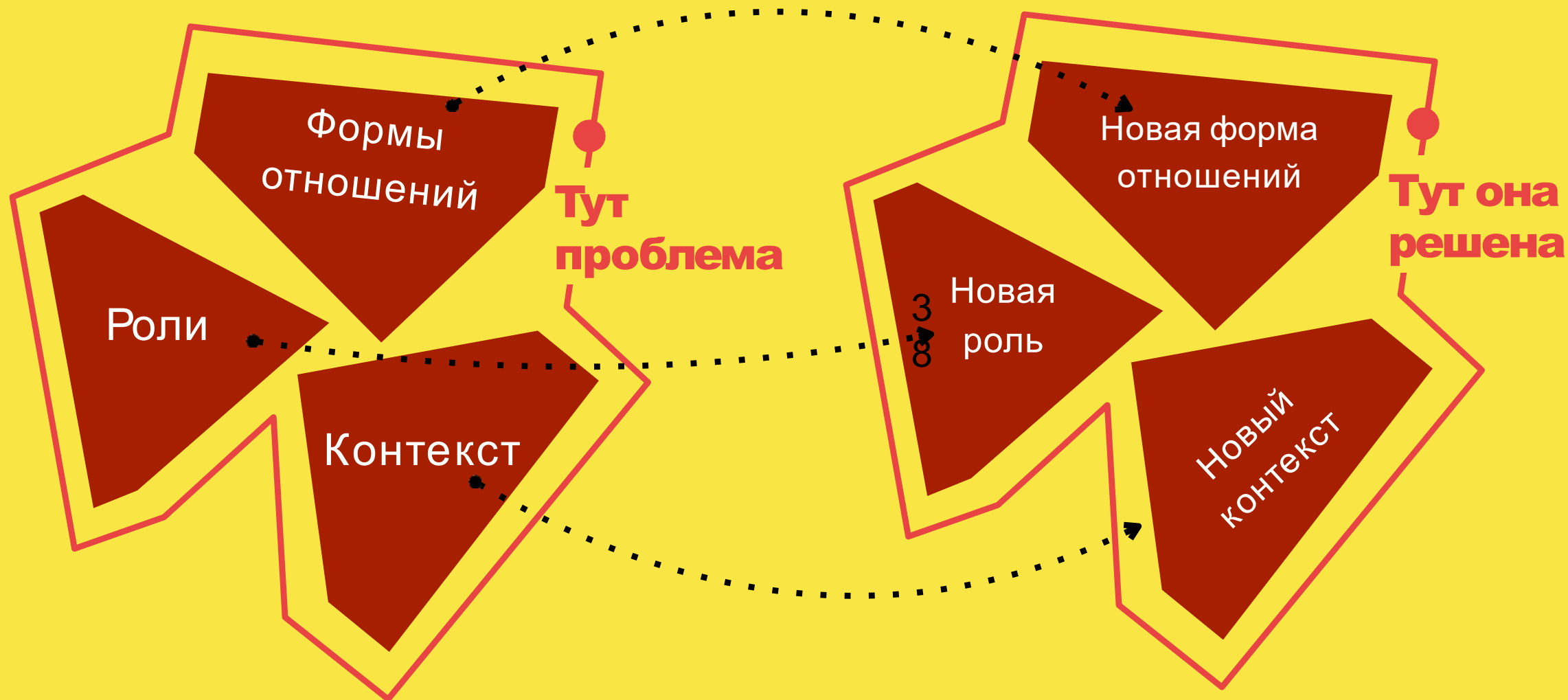
А что, если не ученик?

3  
7

Смешно рассказывает про свои провалы



# Так работает со всеми частями ситуации



# Создаём новую ситуацию

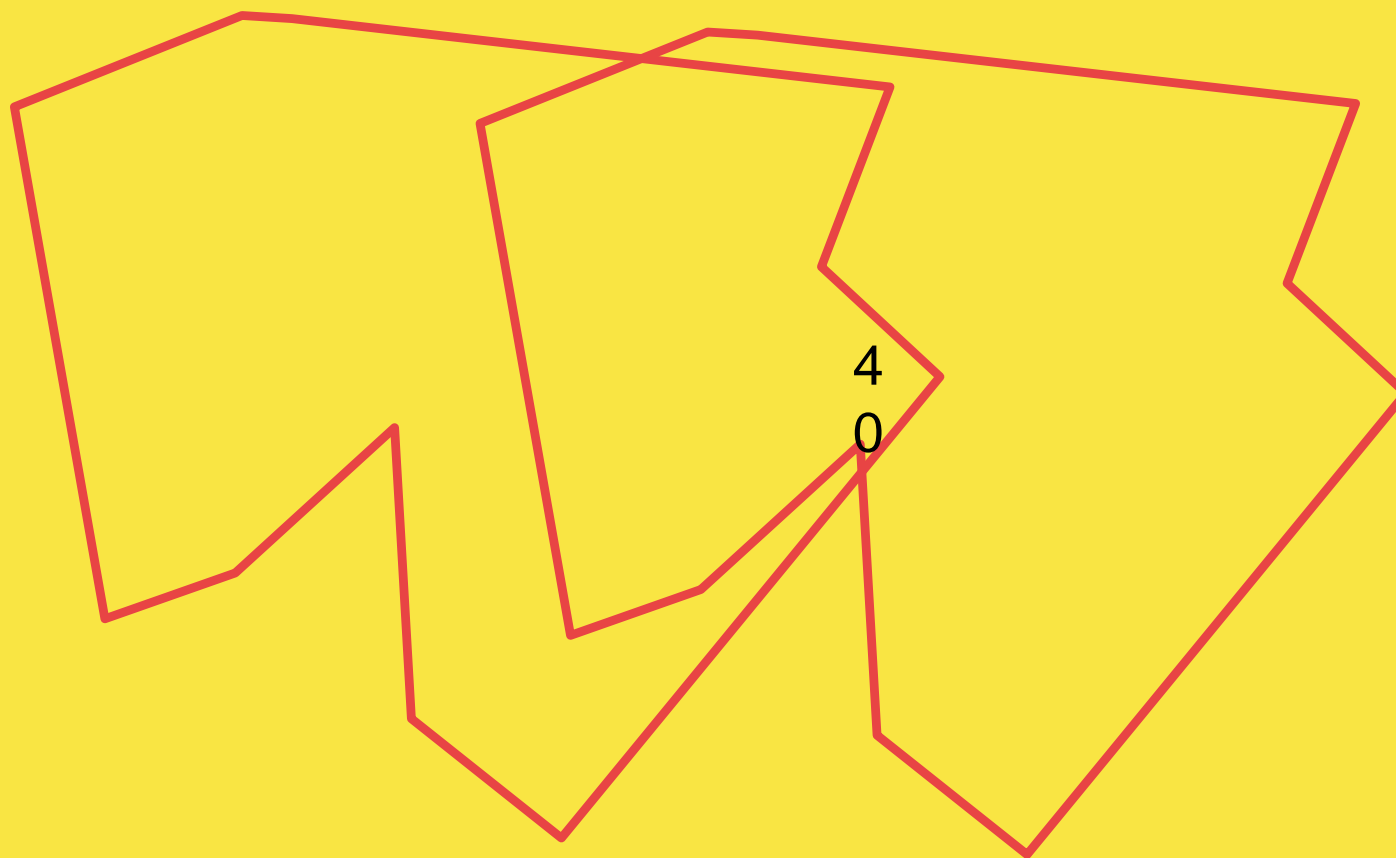
Ответ ученика у доски

+

3  
9

Стендап-выступление

# Стендап- ответ у доски



**Мечта Хантера — чтобы педагоги могли объяснять темы на разных примерах, близких и понятных ученикам, будь то скейт-культура или дизайн одежды. «Ведь так и работает реальный мир: все что-то делают, но по-разному», — рассказывал Хантер.**





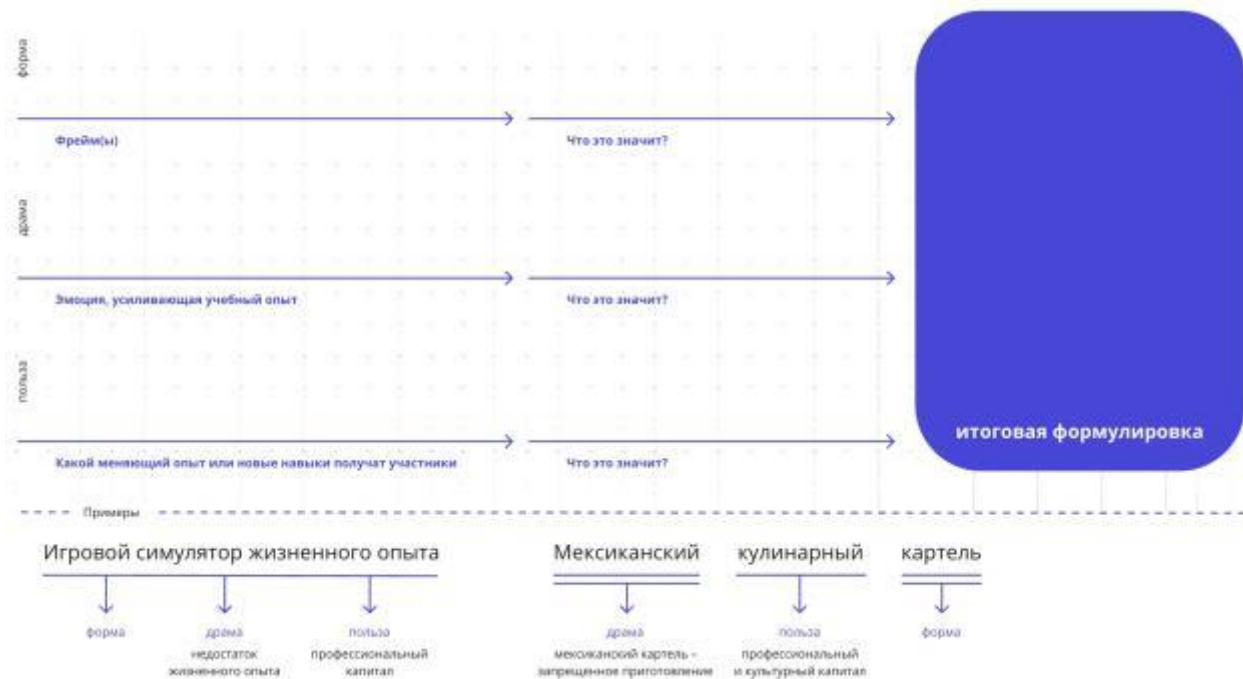
# Практика

1. Исходя из данных анализа контекста и персоны, заполните фреймворк
2. Определите ключевые проблему/задачу/вызов, которые хотите решить с помощью CRAFT/ed

Масштаб образовательного модуля	Чтобы они могли достигнуть таких образовательных результатов:
внутри направления	
для учащихся классов <input type="text"/>	
Дополнительное условие	

# Практика

1. Определите, какой фрейм поможет достичь результатов, которые вы обозначили в фокусировке
2. Создайте Большую идею вашего модуля
3. Напишите несколько вариантов концепций



## Время

Пролог / Экспозиция

Завязка

Развитие событий

Кульминация

Развязка

Эпилог

## История

Этап истории:  
что происходит  
с героями?

## Форма отношений

Опишите форму отношений с позиции  
главного героя, вытащив ее из контекста.  
Что конкретно мы считаем ценным в той  
или иной форме взаимодействия,  
опираясь на наши задачи?

## Программа

Образовательное  
событие: В какой  
аналогичной  
образовательной  
форме это  
взаимодействие  
можно повторить?

Опыт студента:  
Учащийся научится...  
Учащийся узнает..

## Синтез ролей

Роль  
в истории

Реальная  
роль

## Образовательные задачи

## Требования к программе

**Объясни  
проще**

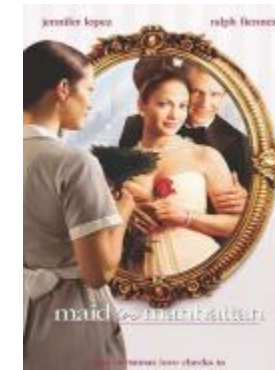




**Живу свою жизнь  
Встречаю новое  
Влюбляюсь в новое и не ви  
жу проблем  
Достигаю новое с помощью  
обмана  
Обман раскрыт  
Без надежды принимаю се  
бя, свою ошибку и обман  
Новое возвращается ко мне**

**История**

**форма отношений**



**Перенос  
формы  
отношений в  
новый фрейм**

15:00

Время

Пролог / Экспозиция

Завязка

Развитие событий

Кульминация

История

Этап истории:  
что происходит  
с героями?

Empty box for Prologue/Exposition history.

Empty box for the rest of the story (Inciting Incident, Rising Action, Climax).

Форма отношений

Опишите форму отношений с позиции  
главного героя, вытащив ее из контекста.  
Что конкретно мы считаем ценным в той  
или иной форме взаимодействия,  
опираясь на наши задачи?

Row of 10 empty boxes for relationship forms.

Программа

Образовательное  
событие: В какой  
аналогичной  
образовательной  
форме это  
взаимодействие  
можно повторить?

Опыт студента:  
Учащийся научится...  
Учащийся узнает..

Grid of 20 empty boxes for program details (2 rows of 10).

Синтез ролей

Роль  
в истории

Реальная  
роль

Grid of 8 empty boxes for role synthesis (2 rows of 4).

Образовательные задачи

Row of 4 empty boxes for educational tasks.

Требования к программе

Large empty box for program requirements.

Что произошло за день?

Что узнали о себе как о команде (за что коллегам хотите сказать спасибо)?

Что заметили друг за другом?

Напишите командной себе письмо на следующий день

Образование  
должно быть  
интересным



