

«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

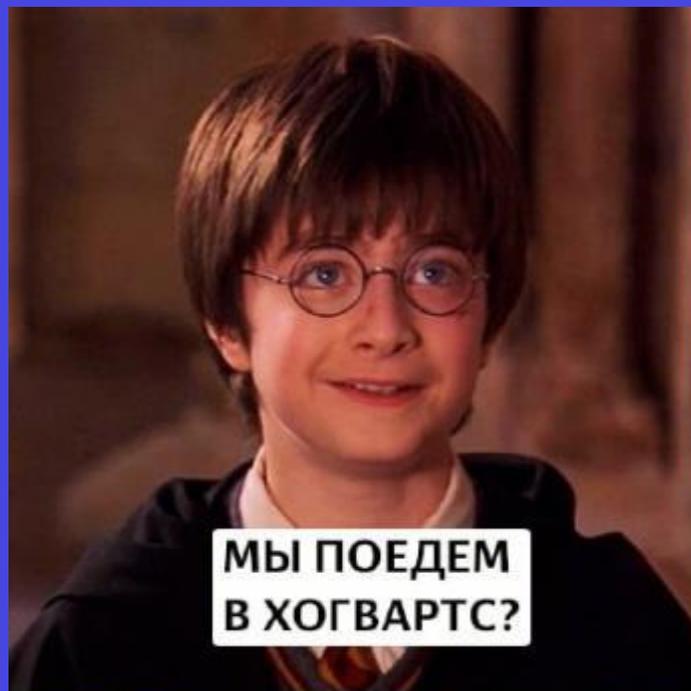
Разбор методических рекомендаций и поиск идей.

◆ 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**

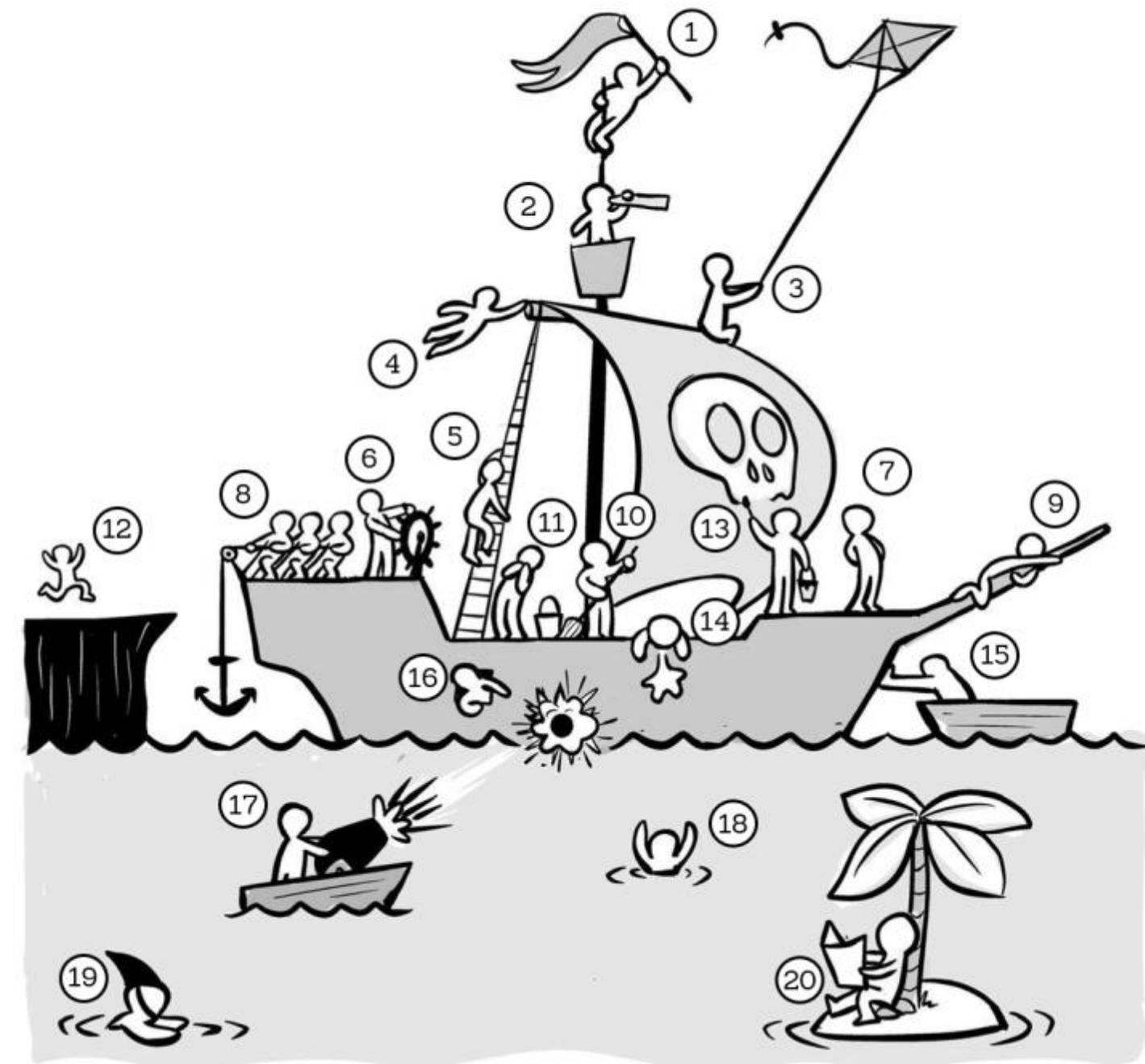
**Очень страшно
менять
образование.
Это правда.**

**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



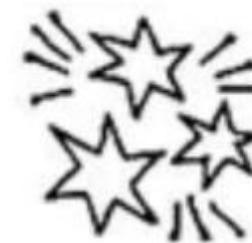
5. Герой
покидает
дом



7. Способ
достижения
цели



14. Получение
волшебного
средства



27. Счастливый
конец

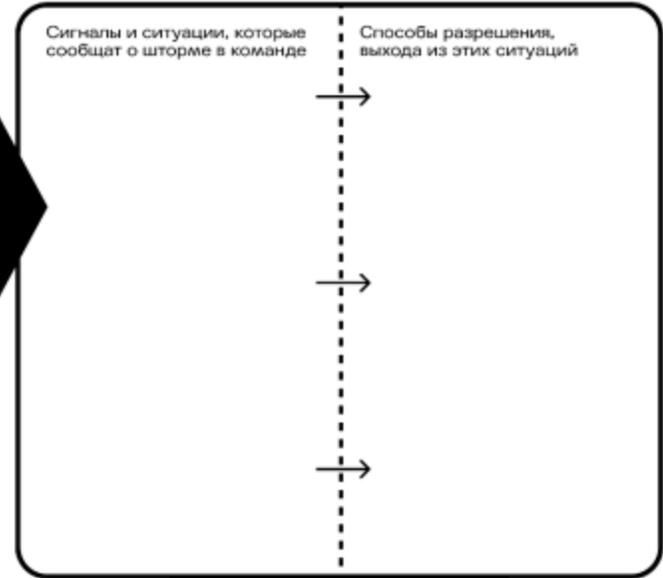
02:00

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?						
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



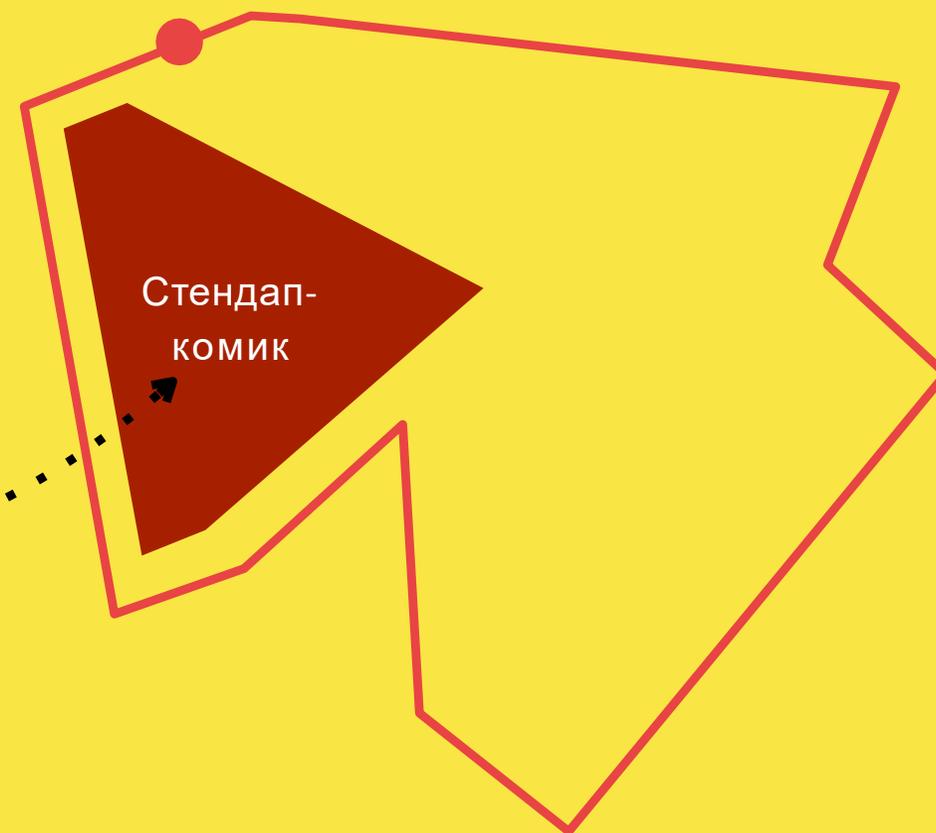
Иногда в ситуациях бывают проблемы



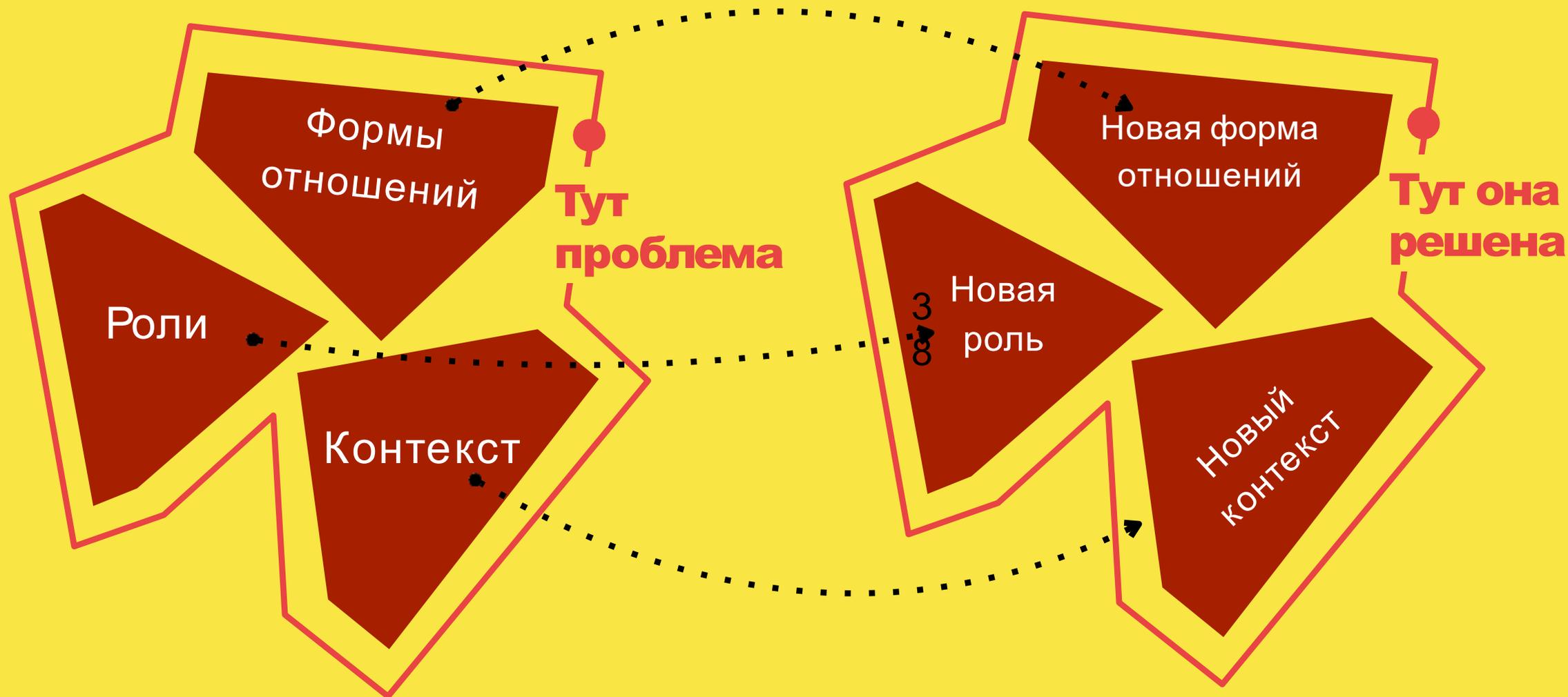
Мы можем задать новую роль



Смешно рассказывает
про свои провалы



Так работает со всеми частями ситуации



Создаём новую ситуацию

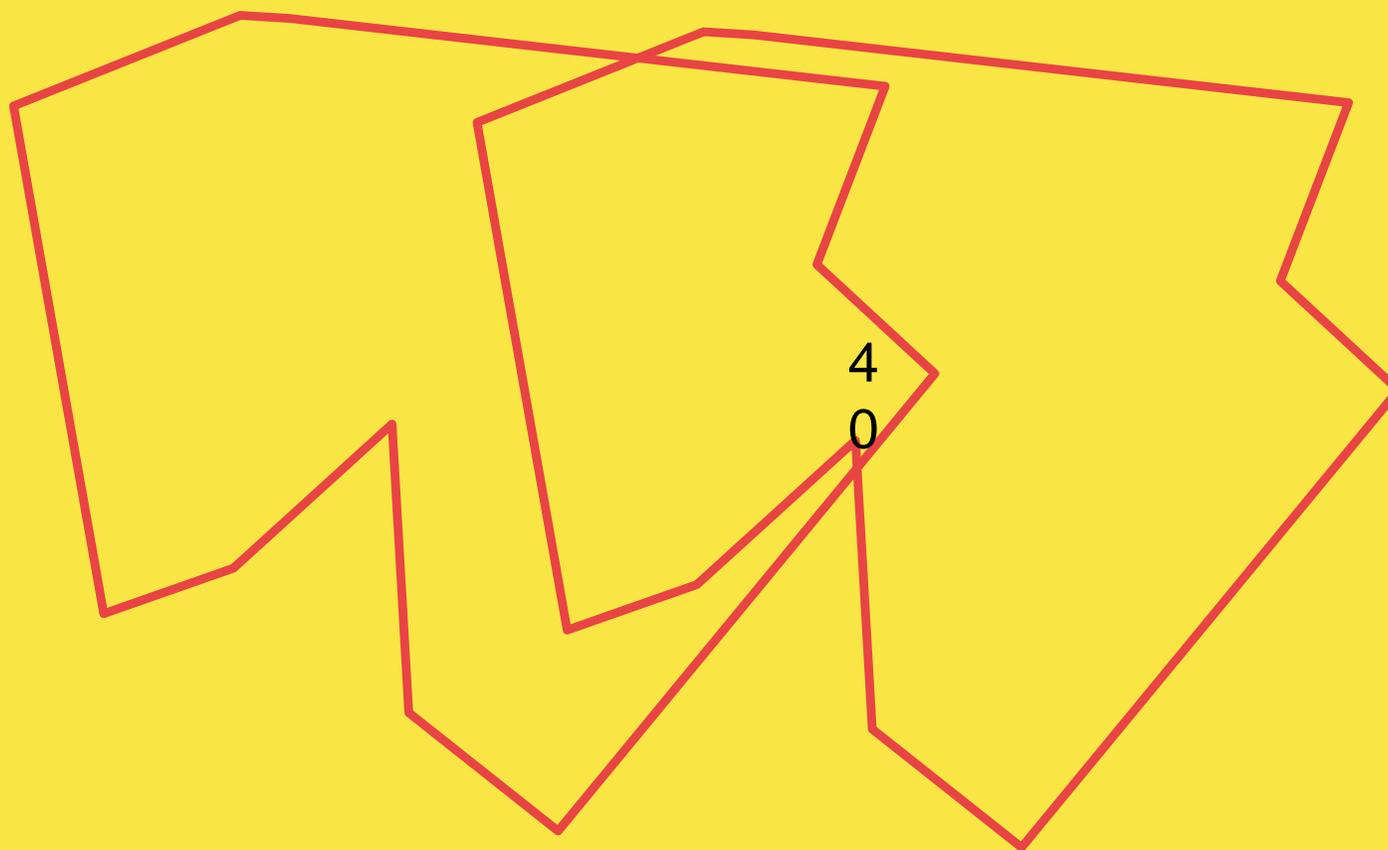
Ответ ученика у доски

+

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.



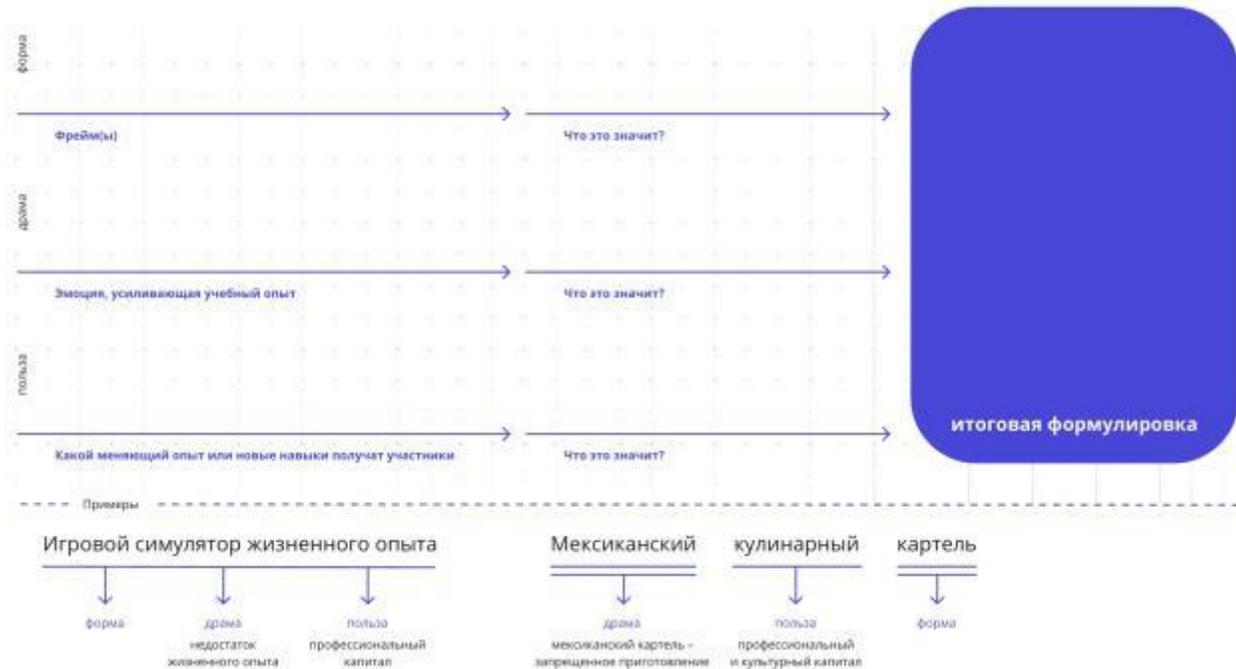
Практика

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

Образовательные задачи

Требования к программе

Роль
в истории

Реальная
роль

**Объясни
проще**

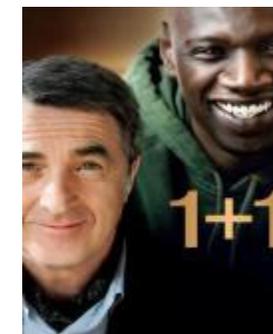
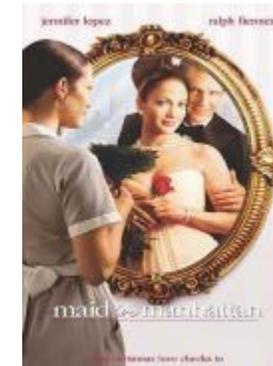




**Живу свою жизнь
Встречаю новое
Влюбляюсь в новое и не ви
жу проблем
Достигаю новое с помощью
обмана
Обман раскрыт
Без надежды принимаю се
бя, свою ошибку и обман
Новое возвращается ко мне**

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 stage.

Empty box for Climax stage.

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.

Синтез ролей

Образовательные задачи

Требования к программе

Роль
в истории

Реальная
роль

Grid of 8 empty boxes for role synthesis.

Grid of 4 empty boxes for educational tasks.

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

