



Урок технологии на базе "Кванториума"

TEACHER TAMARA'S CLASS

Анастасия Панова

Методолог

Наставник WorldSkills Russia

Модератор ФГАУ «ФНФРО»

План работы на ближайшие 30 минут

Шаг 1

Отвечу на присланные вопросы и расскажу общие моменты

Шаг 2

Расскажу как внедрить проекты и кейсы в урок
Технологии

Шаг 3

Дам ссылки на полезные источники
информации

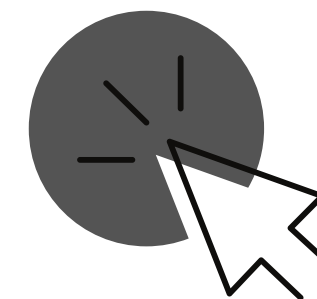


Ваши вопросы



**Как реализуется
модуль черчение?**

Программа,
кейсы, мануалы



**Аграрная
составляющая
обучения.**

В идеальном
случае до 15

**Количество
комплектов на 1 класс.**

Чего именно?

**Исходя из потребности в
комплектах**

**• . Максимальное
количество учеников
в классе?**



90% всей информации тут

Программы по:

- Гео
- Промдизайну
- IT
- Аэро
- VR/AR

Кейсы

PS. даже те, в которых не нужно специальное оборудование

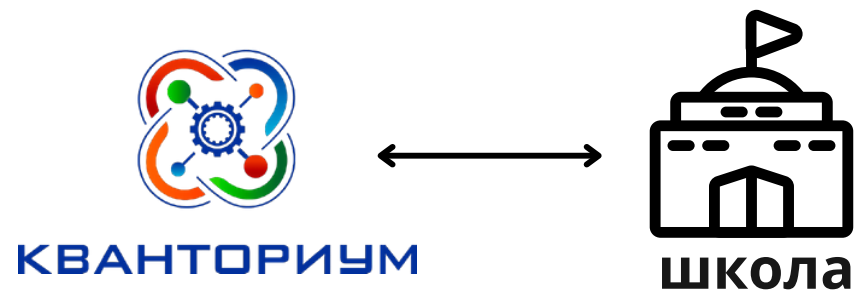
Мануалы к занятиям

Методические рекомендации по уроку технологии



1

подписывают соглашение



2

школа принимает
наставника Кванториума в
штат

3

составляется расписание

4

занятия проходят в
Кванториуме наставником
Кванториума

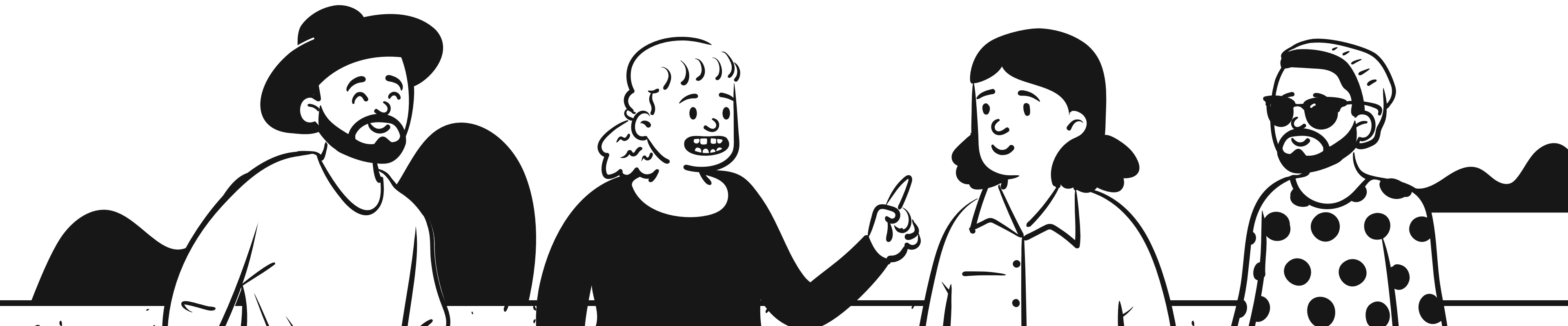
Как урок технологии может быть организован в Кванториуме?

**Что делать, если нет
почти ничего?**

Проект всегда направлен на решение проблемы

Сделать елочную игрушку – **НЕ Проект**, и даже **НЕ кейс**

"На новогодней елке ребенок поранился о разбившуюся стеклянную игрушку и праздник был испорчен. Придумайте такое решение проблемы, чтобы ситуация не повторилась" – уже **кейс (проект)**



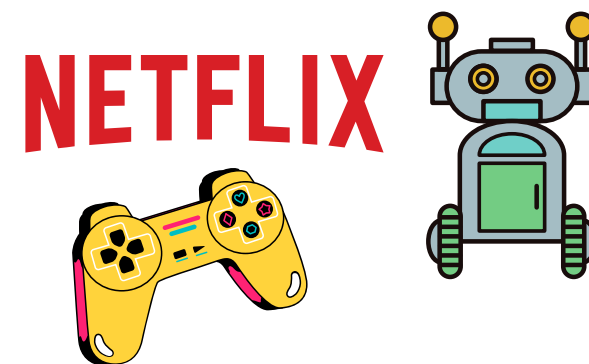
2 минуты

Подумайте и напишите в чат
идеи кейсов, которые приходят
вам в голову

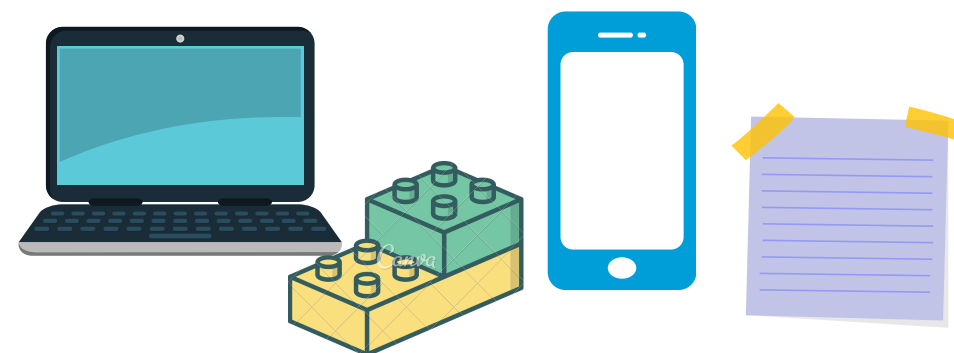


Как придумать кейс?

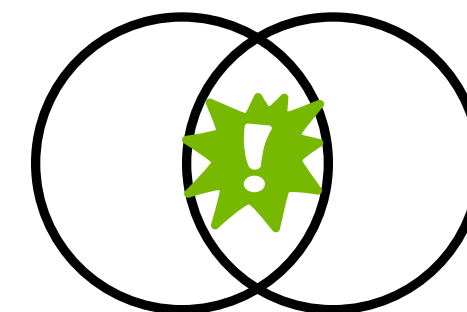
- 1 Выпишите темы, которые цепляют детей
Майнкрафт, тик-ток, аниме, роботы, нетфликс и тд



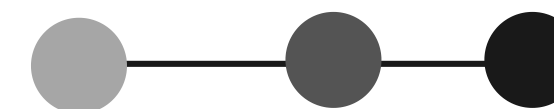
- 2 Выпишите материалы, которые у вас есть
Картон, скотч, фломастеры, ватман и тд



- 3 Соедините 1 и 2 и придумайте проблему, которая может возникнуть на стыке
Портреты ученых на школьных плакатах уже выгорели и их пора заменить. Каждая команда выберет одного ученого и создаст плакат с ним в современном стиле с креативом.



- 4 Продумайте основные этапы решения кейса
Результат после каждого этапа, время на этап, идеальный конечный результат. Но помните, что дети могут пойти по другому пути

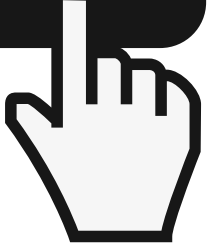


- 5 Протестируйте

Генеруйти идеи

дайте детям задание

Методы
генерации идей
и их правила



Это делают дети

- 1 Предлагают идеи
- 2 Фиксируют идеи
- 3 Анализируют и выбирают

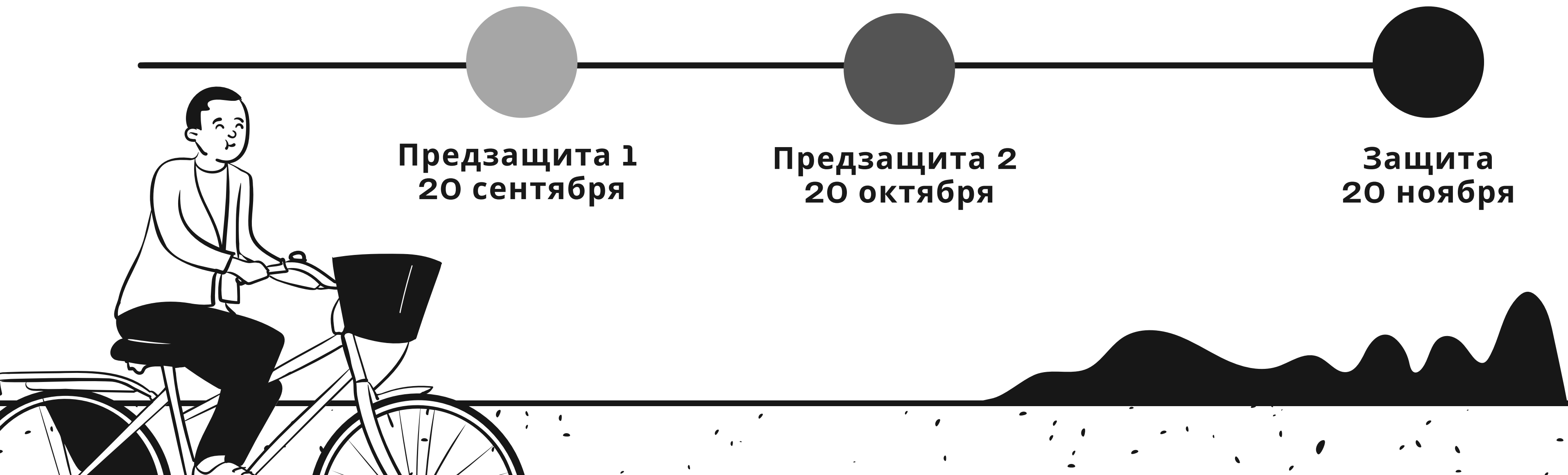


Это делает натавник

- 1 Следит за соблюдением правил
- 2 Направляет с помощью вопросов "на подумать"

Используйте дедлайны

Установите заранее даты предзащит и защит проекта
Это позволит избежать "аврала" перед защитой и проект будет продуманнее



Планируйте проект заранее

Этап 2

1

Опишите идеальный конечный результат проекта

2

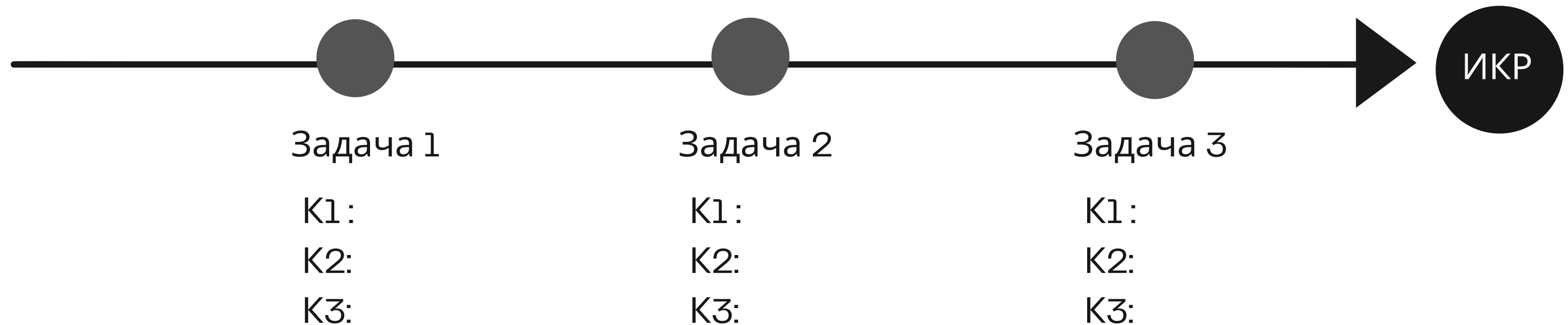
Выпишите критерии: "Каким он должен быть, чтобы мы сказали, что проект готов на 100%



Планируйте проект заранее

Этап 2

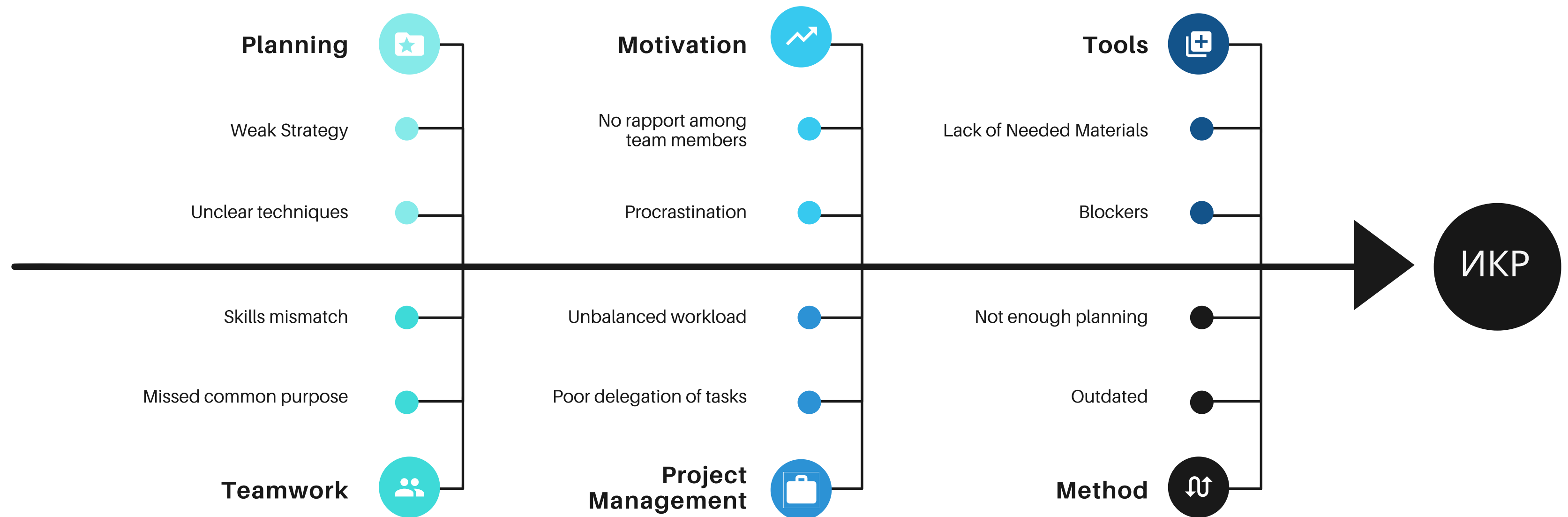
- 3 Разбейте проект на крупные задачи. Дайте критерии "идеального результата" каждой задаче
- 4 Привяжите дедлайны крупных задач к датам защит



Планируйте проект заранее

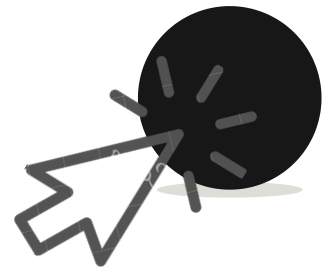
Этап 2

- 5 Разбейте задачи на более мелкие
- 6 Выберите ответственных, назначьте дедлайн каждой задаче



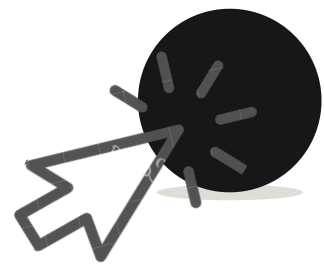
Полезные сервисы

Сервисы планирования

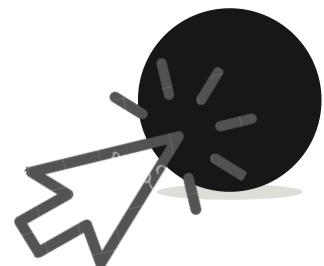


Металльные карты: XMind, Mind master, Miro

Сервисы управления проектами



Trello



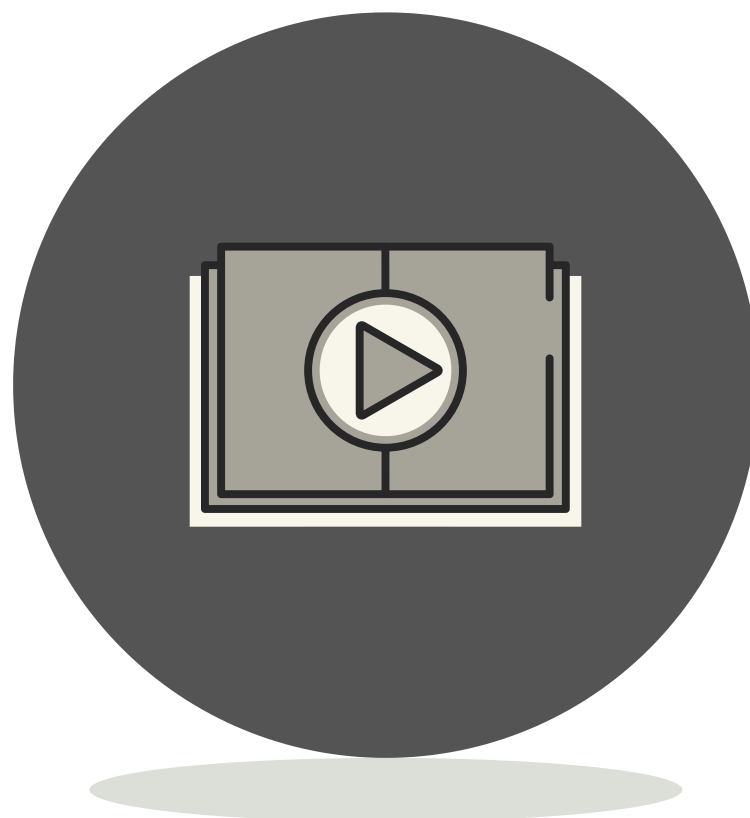
Notion

Защита проекта

Этап 4

Критерии оценивания проекта

Просто нажмите
на кнопку



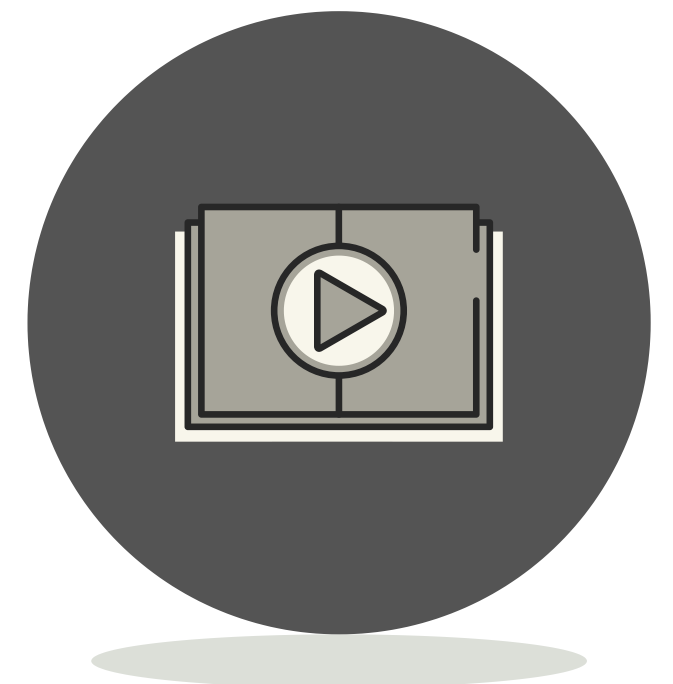
Рефлексия

Этап 5

Зачем нужна

- 1 Проанализировать пережитый опыт
- 2 Выделить ключевые моменты
- 3 Сделать выводы
- 4 Скорректировать дальнейшую деятельность

Шпаргалка по
рефлексии



Просто нажмите
на кнопку

Эффективность

Эффективность участника

Оценивается на каждом собрании

Самооценка, % +
Оценка команды, %

Имеет смысл смотреть в динамике

Выявляем

1. сильные стороны
2. слабые стороны
3. точки роста

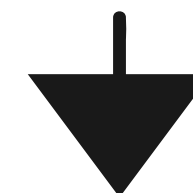


Выбираем
следующие
проекты

Эффективность команды

Оценивается на каждом собрании
и после защиты

Среднее эффективности
всех участников



Используем на
рефлексии

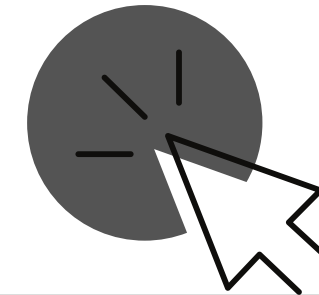
Как написать/трансформировать программу

1. Определитесь с темой и целью

2. Определитесь с модулями

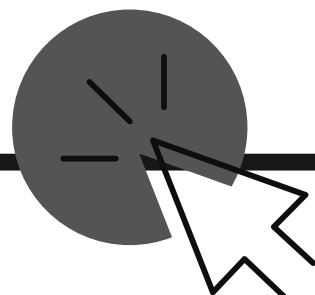
Используйте ментальные карты

3. Проанализируйте кейсы и программы



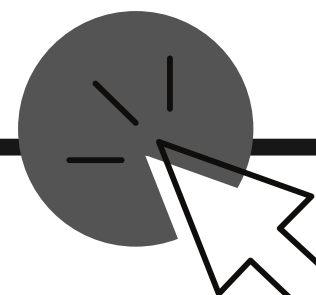
4. Придумайте свои кейсы

Алгоритм

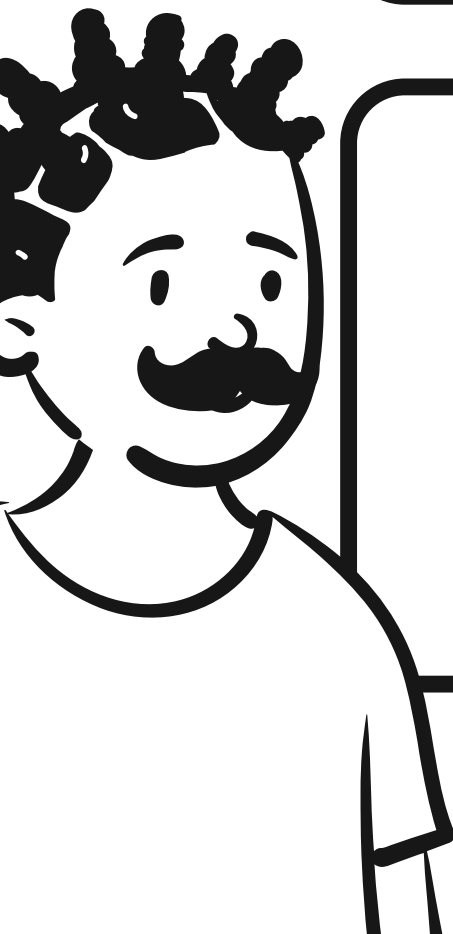


5. Оформите программу и кейсы

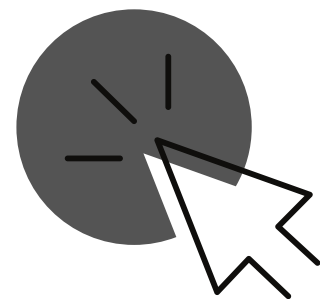
оформление программы



6. Поделитесь наработками с коллегами



Дополнительная информация



Что делает наставник проектов

Где можно бесплатно обучиться наставничеству

В каких проектных конкурсах можно участвовать





Как со мной связаться?

Панова Анастасия Алексеевна

Мой инстаграм

@anastasy.panova

Мой номер

8 908 178 74 35





Ваши вопросы?