



**ПРЕОБРАЗОВАНИЕ**

**ОБУЧЕНИЯ**

**ДЛЯ XXI ВЕКА**

# МЭНЭДЖ МЭТ



Инструмент для управления классом. Табличка в центре стола, позволяющая удобно и просто распределять учеников в одной команде (партнер по плечу, партнер по лицу; партнер А, Б) для организации эффективного учебного процесса в команде

# КЛОК БАДДИС (Clock Buddies)



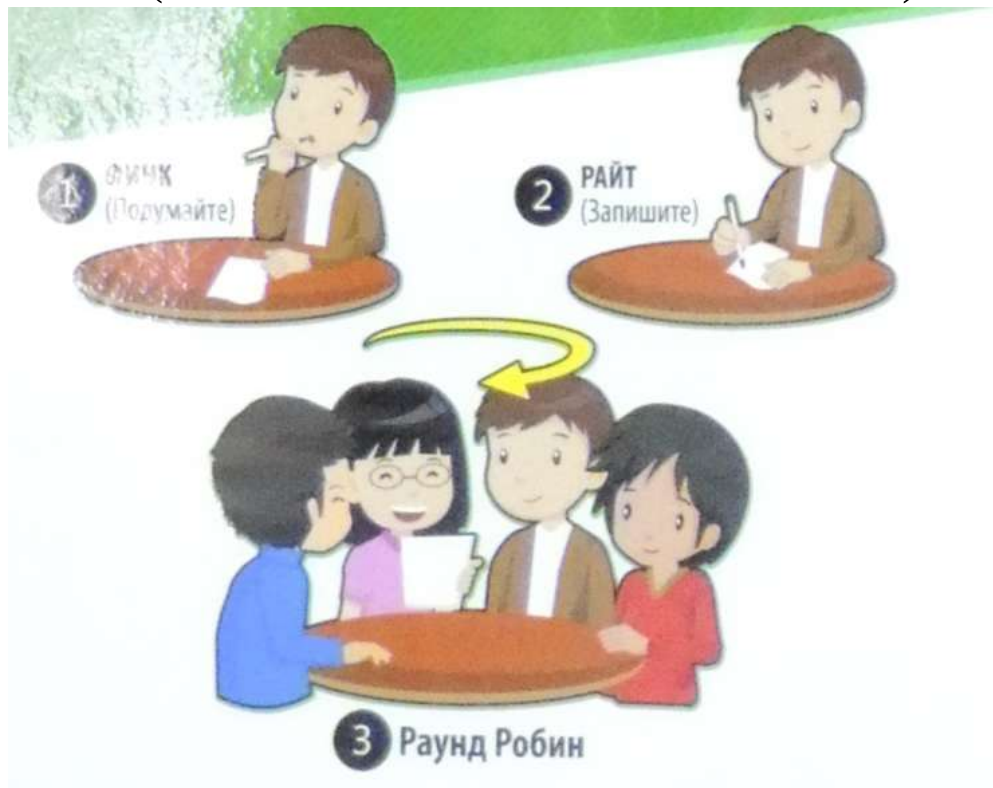
1. Ученики делят лист бумаги на 4 части
2. Указывают время: 12 часов, 3 часа, 6 часов, 9 часов.
3. Назначают время встречи с одноклассниками.
4. Встретившись, решают проблему урока

# СИНГЛ РАУНД РОБИН (Single Round Robin)



1. Учитель задает вопрос и дает время подумать
2. Четыре ученика в команде по очереди отвечают по одному разу

# ФИНК-РАЙТ-РАУНД РОБИН (Think-Write-Round Robin)



1. Учитель задает вопрос и дает время подумать
2. Ученики думают и записывают ответы на свой листочек
3. Ученики по очереди зачитывают свой ответ с листочка

# МИКС-ФРИЗ-ГРУПП (Mix-Freeze-Group)



1. Ученики перемешиваются в классе
2. Учитель громко говорит «Замрите!» и все ученики замирают
3. Учитель задает вопрос
4. Ученики формируют группы с таким количеством человек, которое является ответом на вопрос

# ДЖОТ ТОТС (Jot Thoughts)



1. Ученики берут по 3-4 листочка бумаги
2. Учитель объявляет тему и дает время подумать
3. В течение заданного времени учителем, ученики вслух называют слова по теме, записывают его на листочек и кладут на центр стола словом вверх
4. Учитель дает инструкцию классифицировать ответы, составить предложения и т.п.

# КУИЗ-КУИЗ-ТРЕЙД (Quiz- Quiz-Trade)



1. Ученики встают, поднимают руку и находят себе пару
2. Ученик «А» задает вопрос, ученик «Б» отвечает
3. Ученик «А» хвалит при правильном ответе или обучает, если ответ неправильный
4. Ученик «Б» задает вопрос и хвалит при правильном ответе или обучает, если ответ неправильный
5. Партнеры обмениваются карточками
6. Ученики повторяют шаги 1-5, пока учитель не остановит процесс



# СТЁ 3Е КЛАСС (Stir The Class)



1. Учитель задает вопрос или тему и дает время подумать
2. Ученики записывают как можно больше ответов в течение заданного времени и прочерчивают линию после своего последнего ответа
3. Ученики встают, поднимают руку и находят пару
4. Ученики прочитывают ответы друг друга, ставят галочку, если у них этот ответ есть, и записывают новые идеи после линии

# ИНСАЙД-АУТСАЙД СЁКЛ (Inside-Outside Circle)



1. Все ученики «Б» формируют внешний круг, лицом внутрь
2. Все ученики «А» находят своих партнеров «Б» и формируют внутренний круг, лицом к партнёру «Б»
3. Учитель задает вопрос. Ученики отвечают, следуя инструкциям учителя
4. Ученики двигаются по кругу, следуя инструкциям учителя, чтобы взаимодействовать с другими учениками

# ТИК-ТЭК-ТОУ (Tic-Tac-Toe)



1. Приготовьте 9 карточек с 1 словом по изучаемой теме на каждой из них
2. Разложите карточки 3x3
3. все ученики одновременно и самостоятельно составляют предложения из слов на карточках по горизонтали, вертикали и диагонали (как в игре «Крестики-нолики»)

# МИКС ПЭА ШЭА (Mix Pair Share)



1. Все ученики под музыку перемешиваются в классе
2. Учитель останавливает музыку и объявляет: «В пары!»
3. Ученики встают в пары с ближайшими к ним учениками
4. Учитель задает вопрос, дает время подумать
5. Ученики отвечают, используя ТАЙМД ПЭА ШЭА или РЕЛЛИ РОБИН
6. Учитель включает музыку и процесс повторяется

# СИМАЛТИНИУС РАУНД ТЭЙБЛ (Simultaneous Round Table)



1. Учитель задает вопрос и дает время подумать
2. Каждый ученик пишет ответ на своем листочке
3. По команде все ученики одновременно передают свои листочки по кругу
4. ученики продолжают записывать свои ответы и передавать листочки по кругу

# КОНТИНИУС РАУНД РОБИН (Continuous Round Robin)



1. Учитель задает вопрос и дает время подумать
2. Четыре ученика в команде по очереди отвечают по кругу до того момента, пока учитель не остановит процесс

# ТАЙМД ПЭА ШЭА (Timed-Pair-Share)



1. Учитель задает вопрос и дает время подумать
2. Учитель озвучивает, кто начинает первым и сколько времени дается каждому из учеников для ответа
3. Два ученика отвечают на вопрос по очереди в течение данного времени

# РЕЛИ РОБИН (Rally Robin)



1. Учитель задает вопрос (такой, чтобы ответы был в виде списка) и дает время подумать
2. Ученики устно по очереди дают короткие ответы



# ЭЙ АР ГАЙД (A/R Guide)

## Цели

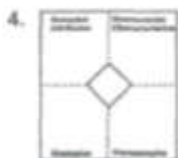
- Установить цели для чтения/аудирования/просмотра видео
- Раскрыть предыдущие знания
- Помощь ученикам при необходимости пересмотреть их мнение

## Процесс

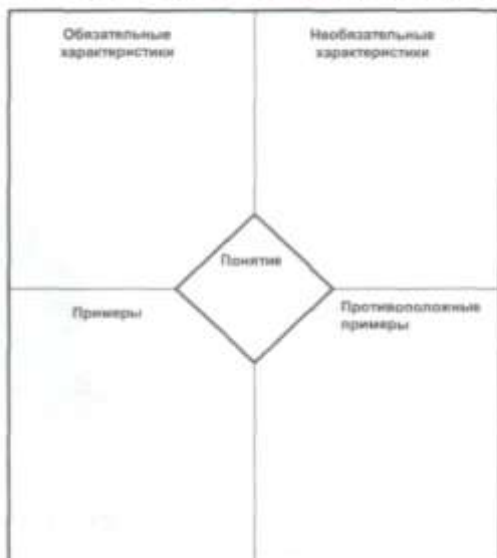
- Подготовьте УТВЕРЖДЕНИЯ, относящиеся к материалу для чтения и т.п.
- Прежде чем прочитать материал, ученики определяют, считают ли они утверждения **ВЕРНЫМИ** или **НЕВЕРНЫМИ**, **СОГЛАСНЫ/НЕ СОГЛАСНЫ** ли они с данными утверждениями
- Ученики **ПРОЧИТЫВАЮТ МАТЕРИАЛ** ИЛИ **ПРОСМАТРИВАЮТ** видео/демонстрацию
- После прочтения материала ученики снова отвечают на те же вопросы
- Ученики обсуждают, где они столкнулись с информацией, которая **ИЗМЕНИЛА** их мнение

# МОДЕЛЬ ФРЕЙЕР (Frayer Model)

## ТЕХНИКА ВЫПОЛНЕНИЯ



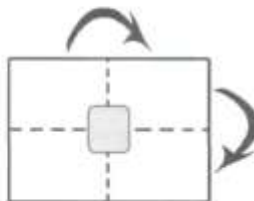
## ПОНИМАНИЕ И ОСОЗНАНИЕ ПОНЯТИЙ И КОНЦЕПЦИЙ



# ФО БОКС СИНЕКТИКС (Four-Box Synectics)

## ПОВТОРЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ ФО БОКС СИНЕКТИКС (Four-Box Synectics)

1. Сложите листок бумаги в двое и еще раз в двое
2. Нарисуйте квадратик в центре
3. Запишите и зарисуйте по одному неодушевленному предмету в каждый квадрат, один из которых должен уметь двигаться



## ФО БОКС СИНЕКТИКС

_____ похоже на _____ потому что _____	_____ похоже на _____ потому что _____
_____ похоже на _____ потому что _____	_____ похоже на _____ потому что _____

## СИМАЛТИНИУС РАУНД ТЕЙБЛ (Simultaneous Round Table)

## ФО БОКС СИНЕКТИКС

_____ похоже на _____ потому что _____	_____ похоже на _____ потому что _____
_____ похоже на _____ потому что _____	_____ похоже на _____ потому что _____

## КОНТИНИУС РАУНД РОБИН (Continuous Round Robin)



## КОНЭРС (CORNERS)

Направляясь к углам комнаты, ученики осознают, что существует разнообразие точек зрения по данной проблеме.

Они понимают точки зрения, отличные от их собственных, и развивают свое собственное мышление.

