

Школа наставников

Воспитательное мероприятие в современных условиях – творческий апгрейд

Развитие личности – главный приоритет школы

Светлана
Антонова

К.п.н., учитель иностранного языка
МБОУ «Гимназия №11» г. Бийска
Победитель краевого конкурса «Самый
классный классный 2019»



Наставник может поделиться
только тем, что у него есть, либо



Современные условия

Ученики

Учителя



ФЗ

Стратегия воспитания
Национальный проект
«Образование»
10 инициатив Губернатора
Программа воспитания
Положение о классном
руководстве

Родители

Потребности современных детей

- - любовь и понимание (дефицит любви);
- - признание;
- - соблюдение личного пространства;
- - уважение;
- - мотивация и осознанность;
- - самоопределение...



Траектория к миру будущего

SPOD → VUCA

Steady - устойчивый

Predictable - предсказуемый

Ordinary - простой

Definite - определенный

Volatility - нестабильный

Uncertainty - неопределенный

Complexity - сложный

Ambiguity - неоднозначный





**БЫТЬ УМНЫМ И ХОРОШО УЧИТЬСЯ -
ЭТО РАЗНЫЕ ВЕЩИ.**

Стив Джобс



Навыки 21 века

Информационная
грамотность

Адаптация к
изменениям

Сотрудничество

Производительность

Инициатива

Жизненные
умения

Социальные и
межкультурные
навыки

Критическое
мышление

Медиаграмотность

Технологическая
грамотность

Творческий
подход

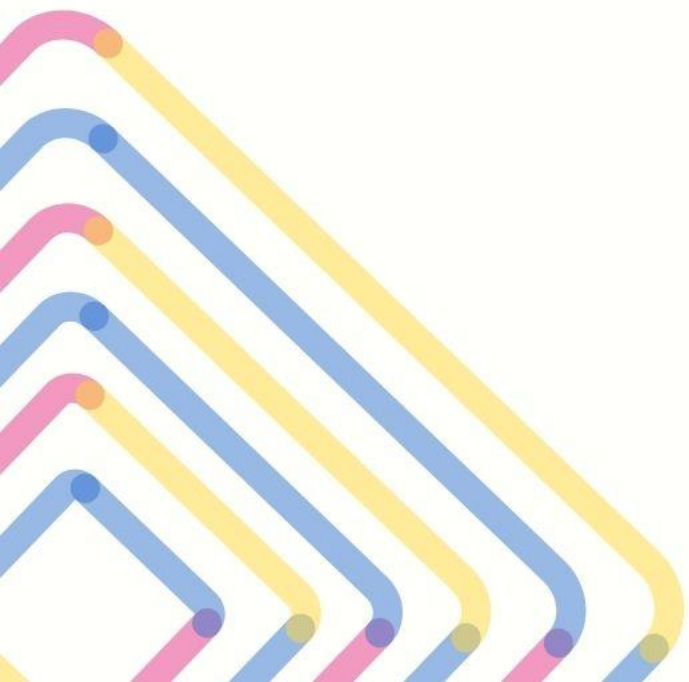
Гибкость

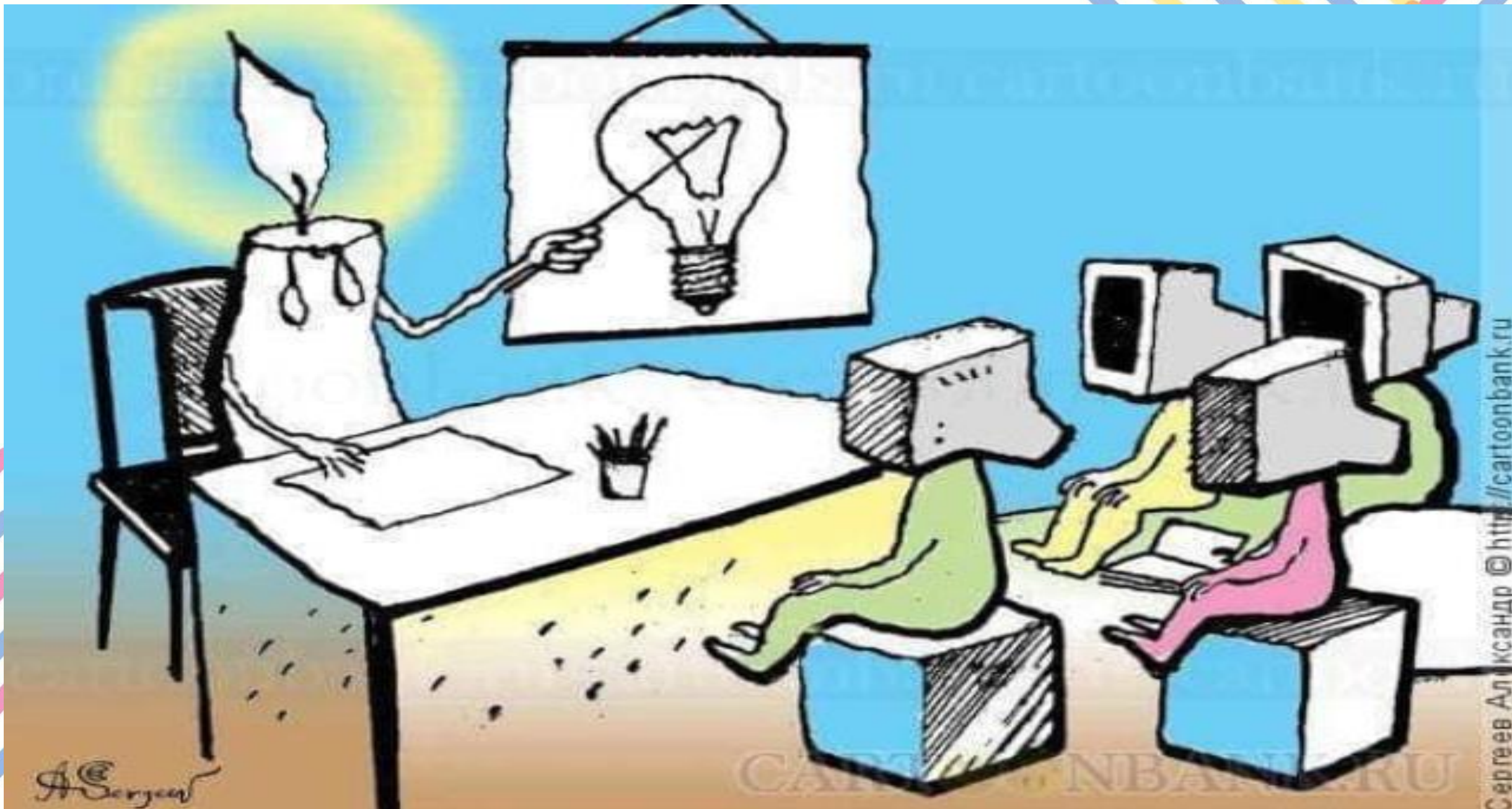
Обучаемость

Тайм-менеджмент

Как все это развивать в детях ?

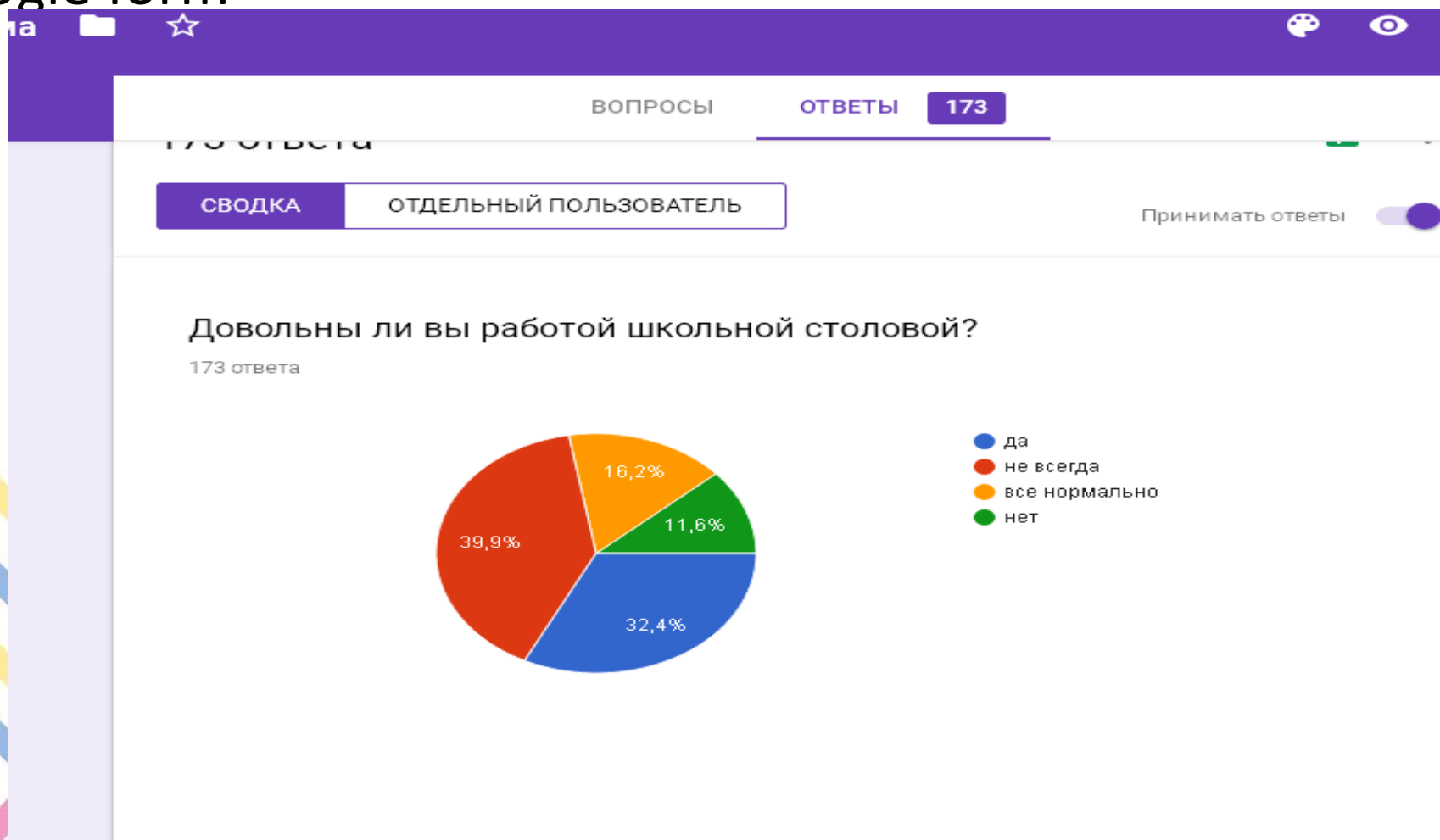
Как оценить их прогресс?





Как сделать мероприятие актуальным?

- Google form



 **Содержание**

 **Параметры**

 **Внешний вид**

 **Распространить**

 **Результаты**

 **Соавторы**

 **Конструктор**

 **Логика**  **Сортировка**  **Весы**



 1  **Добавить страницу**

1 **Я доволен (довольна) результатами 1 четверти**

- ☐ полностью
- ☐ частично
- ☐ совершенно не доволен

2 **Что повлияло на мой результат?**

- ☐ мои усилия
- ☐ поддержка семьи
- ☐ все само так сложилось

3 **Я уже окончательно определился с экзаменами**

- ☐ да
- ☐ 50/50
- ☐ еще надо подумать

4 **самым позитивным было... (запишите)**

Какие технологии помогут сделать мероприятие эффективным?



Технология геймификации



Механизмы игры

- Ранги
- Бонусы
- Награды
- Достижения
- Тотемы
- Ники
- Аватары
- Результат
- Обратная связь

- Штрафы
- Доска почета
- Экран достижений
- Система оценивания
- Соревнование
- Бейджи



Геймифицированный сервис опросов и викторин



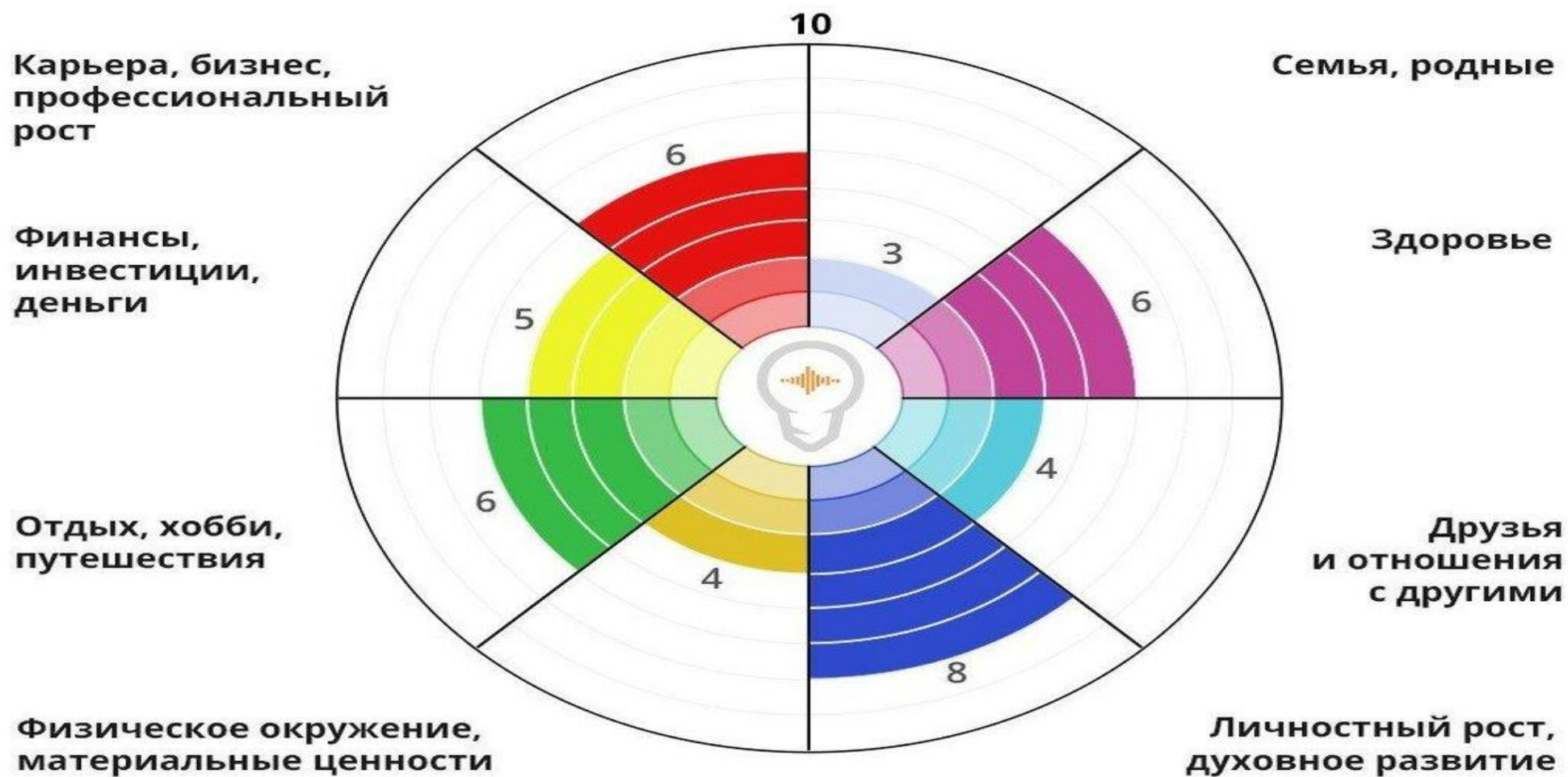
Воспитательные мероприятия в форме КВИЗА

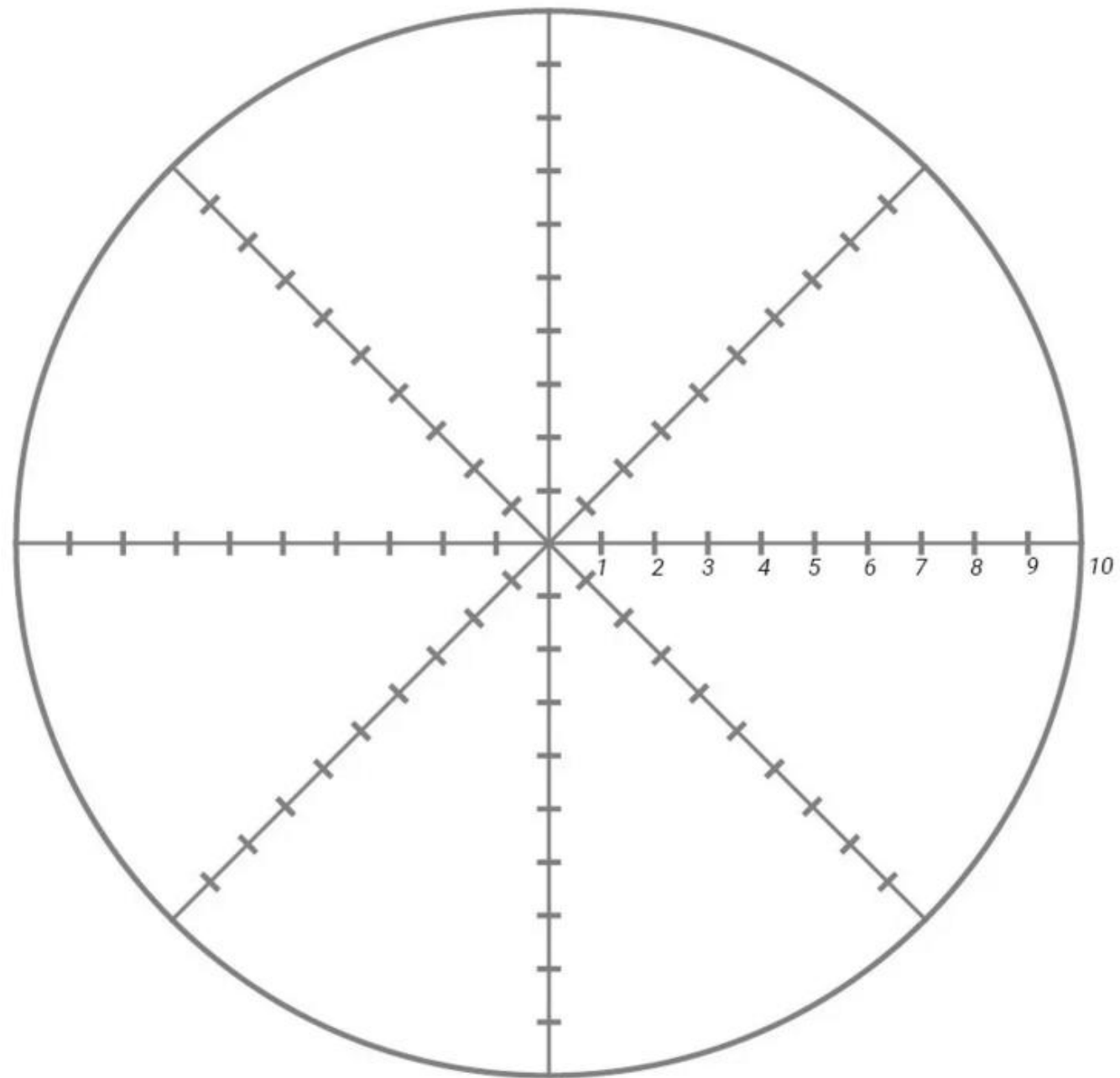


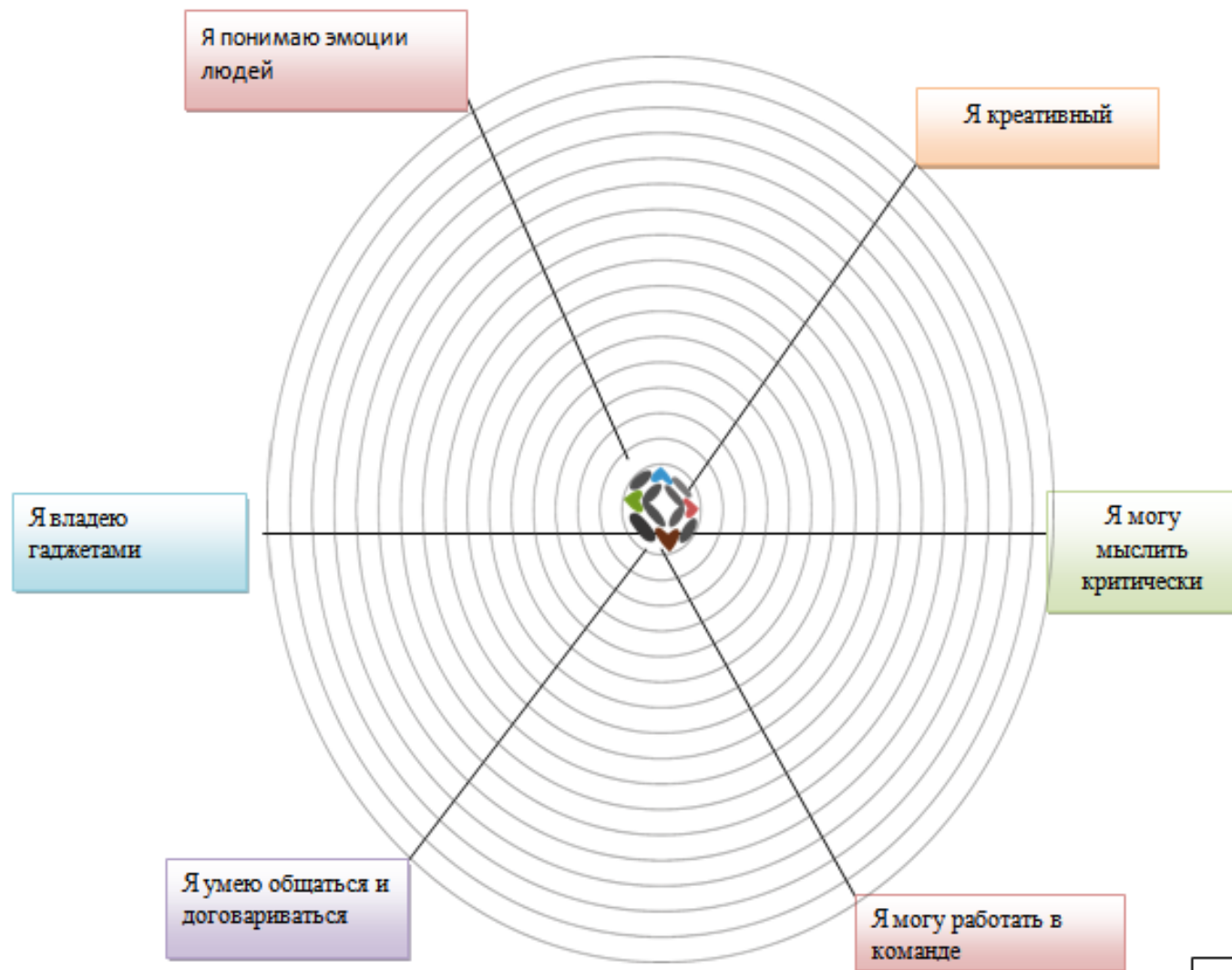
Активность
Вовлеченность
Познавательный
контент

Коучинг в воспитании

КОЛЕСО ЖИЗНЕННОГО БАЛАНСА







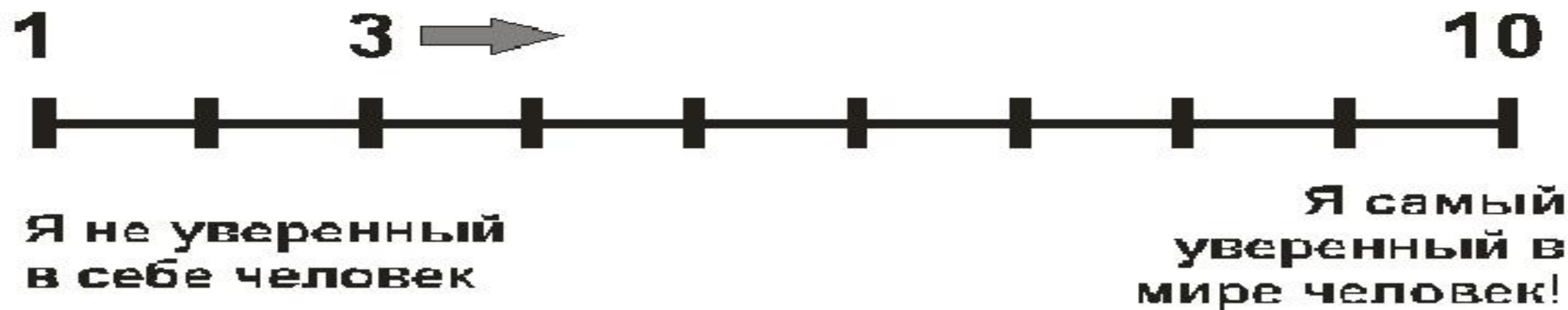
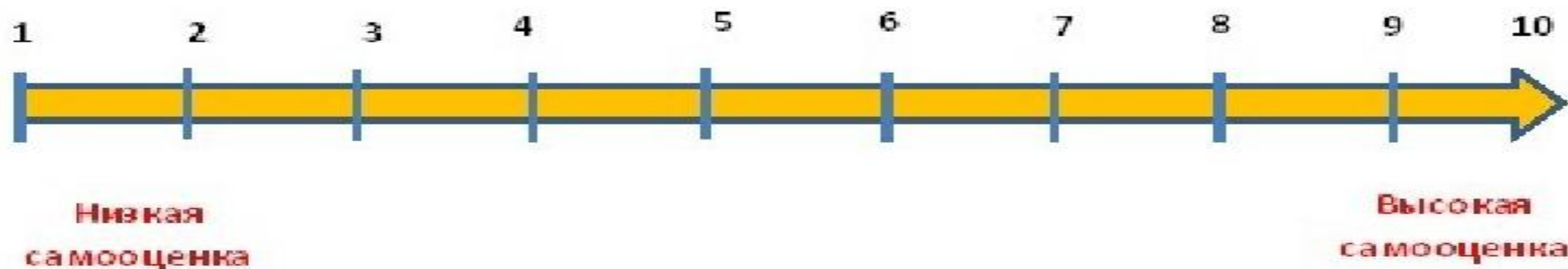
Колесо навыков будущего

Ученика(цы) 9 А класса

Имя _____



Шкала удовлетворенности продвижением к цели



Инструменты коучинга: принятие решения



Технология командного взаимодействия



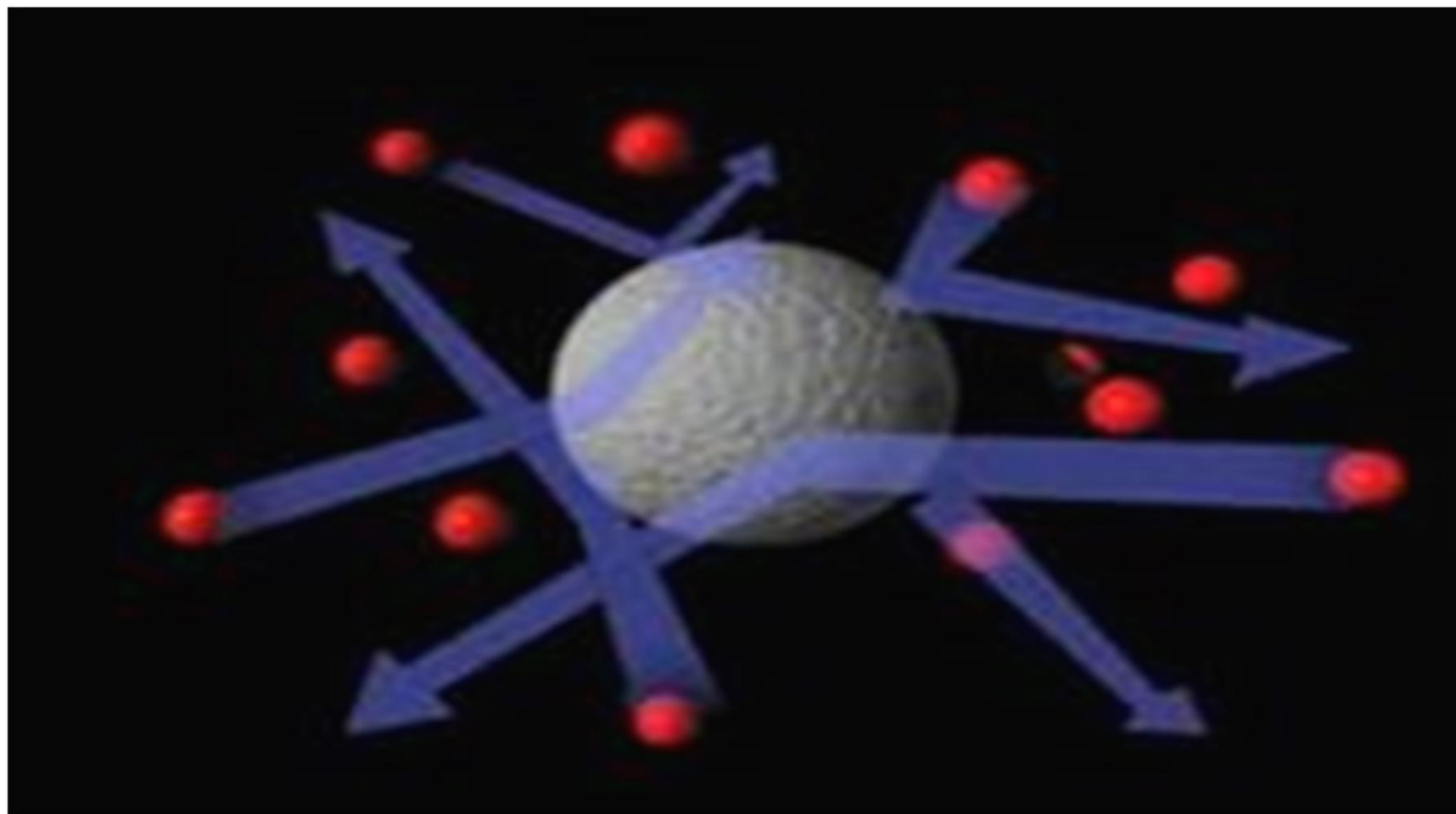
© Copyright



Дерево решений/проблем

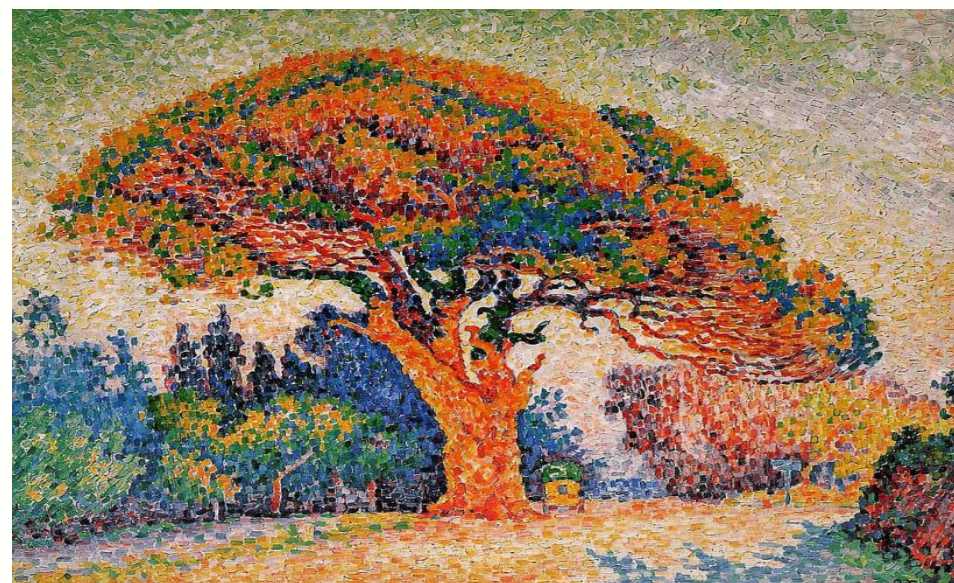
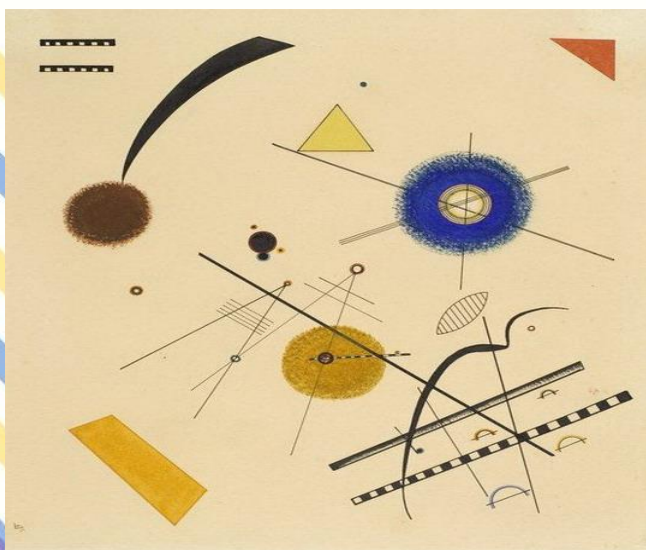
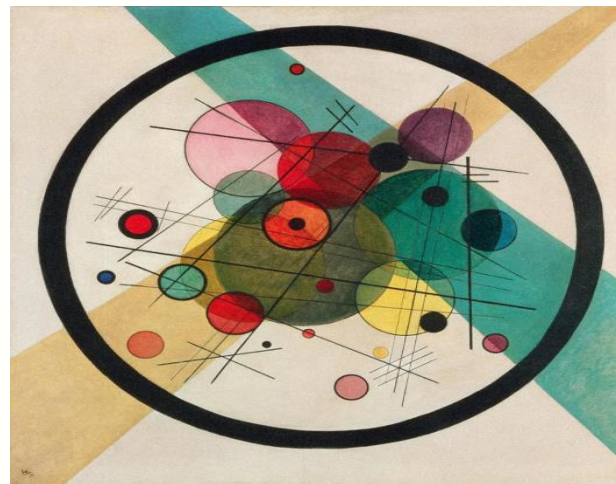
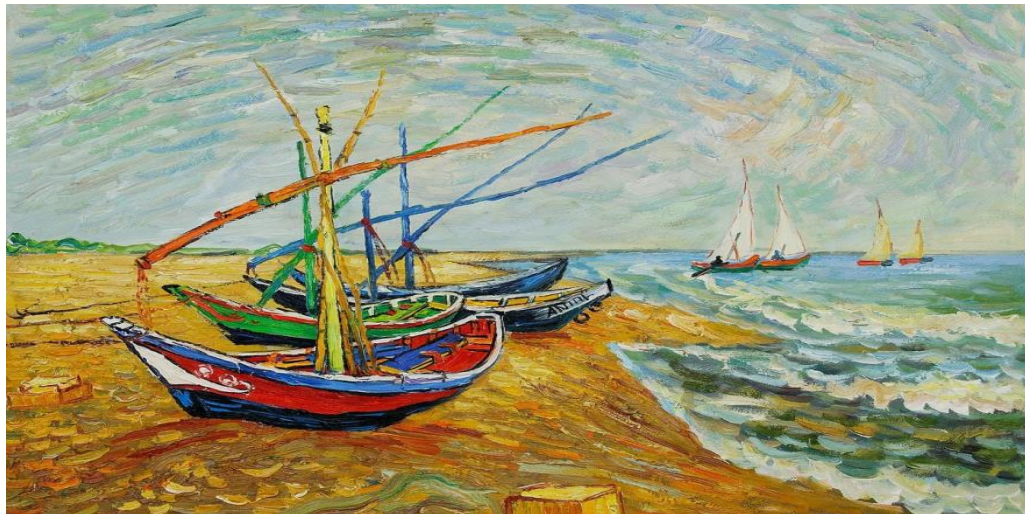


Броуновское движение



СИНЕКТИКА

**«Лодки» Ван Гог «Круги в круге», «Три круга» Кандинский
Поль Синьяк «Дерево в окрестностях Сен Тропе»**



Модель «3-2-1»



- Назовите:
- 3 самых важных/интересных момента, которые вы сегодня слышали;
- 2 элемента, которые вы планируете использовать в работе;
- 1 комментарий или вопрос, возникший сегодня.

Осознанность
Работа в команде
Креативность
Критическое
мышление
Рефлексия

Технология развития EQ

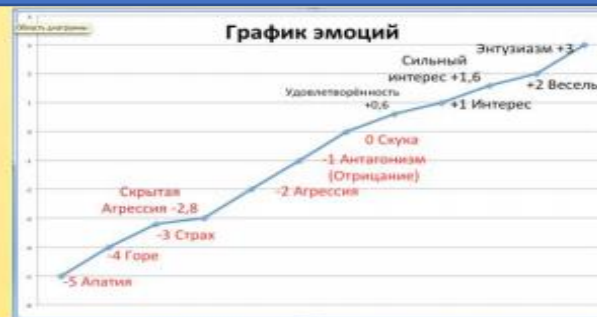


Дневники эмоций

ТВОЙ СЕГОДНЯ

День
недели: _____

Дата _____



Отметьте эмоции, которые вы испытали в течение дня на шкале графика, укажите время.

Счастье
Восторг
Радость
Интерес
Спокойствие
Сожаление
Грусть
Печаль
Разочарование
Гнев

время

Цитата дня



Создай свой мем этого дня!



Какой вывод вы сделали из своих наблюдений?

ТВОЙ СЕГОДНЯ

День
недели: _____

Дата _____

Эмоции как ресурс, мы их либо отдаем, получая что-то взамен, либо растрачиваем наши запасы впустую.

Сегодня постарайтесь представить, что ваш запас эмоций на весь день это мешок с деньгами – 100 монет.

Проанализируйте свой день, кому (чему) и сколько монет вы отдали сегодня – заполните как круговую диаграмму. Сколько приобрели? - укажите в стрелках.



Цитата дня



Каждое утро,
просыпаясь, мы
выбираем себе
настроение сами,
так же, как и одежду.
Одевай счастье - оно
всегда в моде!

Создай свой мем этого дня!



ТВОЙ СЕГОДНЯ

День
недели: _____

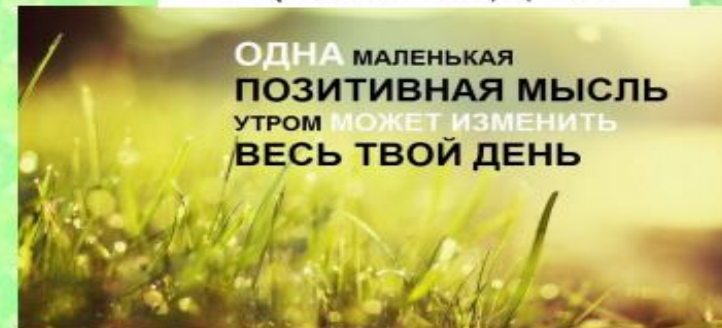
Дата _____



Палитра эмоций
Проведите анализ своих эмоций с
помощью таблицы!

Цитата дня

ОДНА МАЛЕНЬКАЯ
ПОЗИТИВНАЯ МЫСЛЬ
УТРОМ МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ
ВСЬ ТВОЙ ДЕНЬ

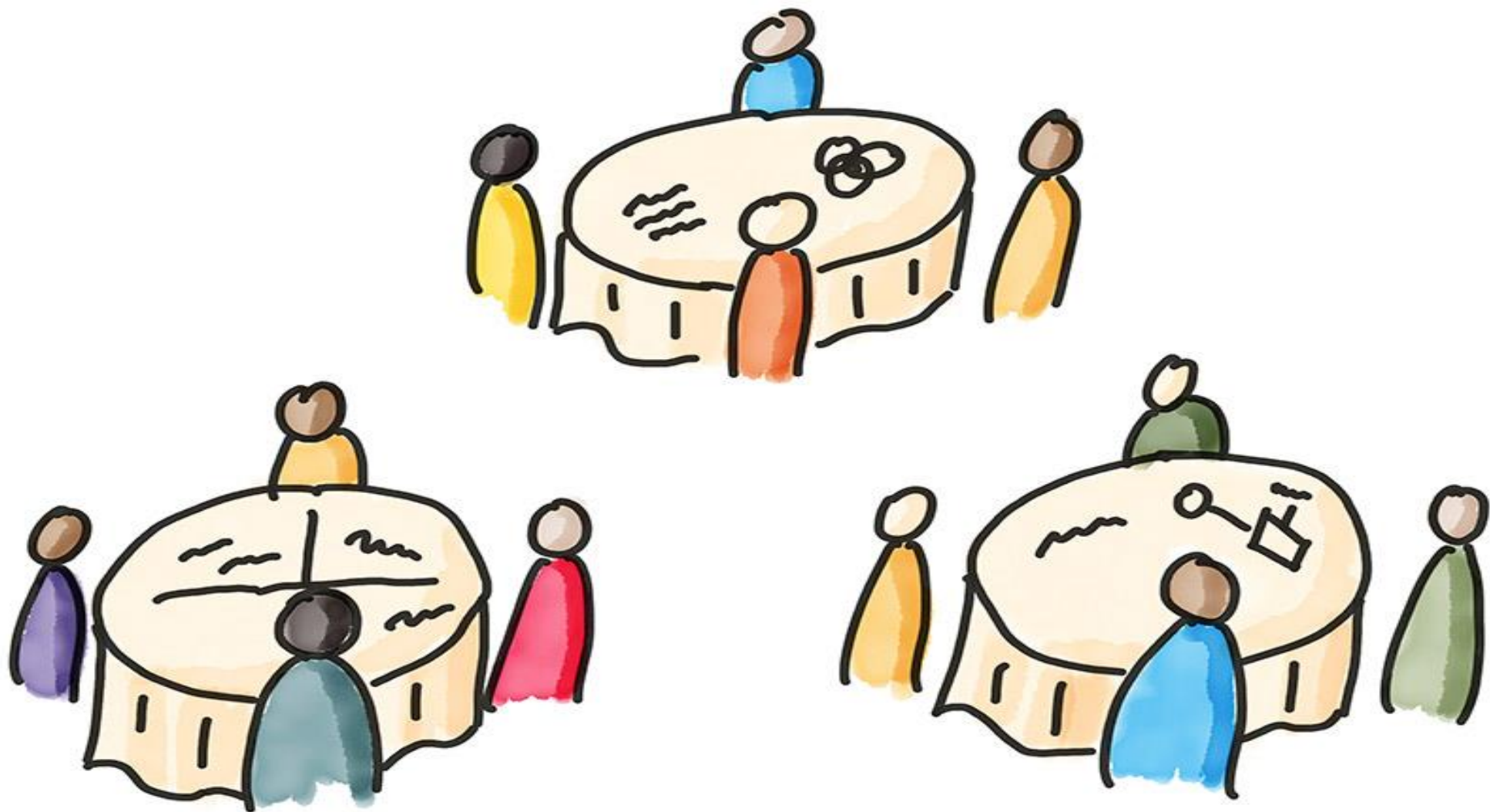


Создай свой мем этого дня!



Ваши эмоции сегодня	Опишите свое состояние	Смогли ли вы управлять эмоцией? Почему?
Безразличие		
Раздражение		
Страх		
Спокойствие		
Радость		
Позитив		
Счастье		

Технология «World café»



Цифровые помощники для проекта

<https://padlet.com/savmax1977/g7wec9fx9pnc5chl>



An abstract graphic consisting of several parallel, colorful zigzag lines. The lines are in shades of pink, blue, and yellow, and they are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, resembling a stylized staircase or a series of overlapping paths.



Ресурс для оценки прогресса в развитии и
воспитании учащихся класса в технологии
геймификации



ClassDojo





55

Whole
Class



2

Баринава



7

Барсуков



6

Бойцов



3

Болтоногов



4

Галицков



2

Домашев



1

Дутова



2

Евтушенк...



1

Егоров



4

Железнова



1

Золотова



3

Зылькова



2

Иванникова



2

Каверин



2

Мелехова



1

Милюков



1

Перевёртов



4

Пороник



2

Пугина



2

Сиянин



1

Шишов



2

Яшкин



Add students

Positive

Needs work



1

креативность



1

навыки
общения



1

планирует
деятельность



1

проявил
инициативу



1

работал в
команде



1

саморефлексия



1

спикер



1

ставит цель



1

тайминг



1

толерантность



1

эмоции
продуктивные



Edit skills

Feedback to 22 students

Positive

Needs work



-1

болтал на
мероприятии



-1

мешал другим



-1

опоздал



-1

отвлекался

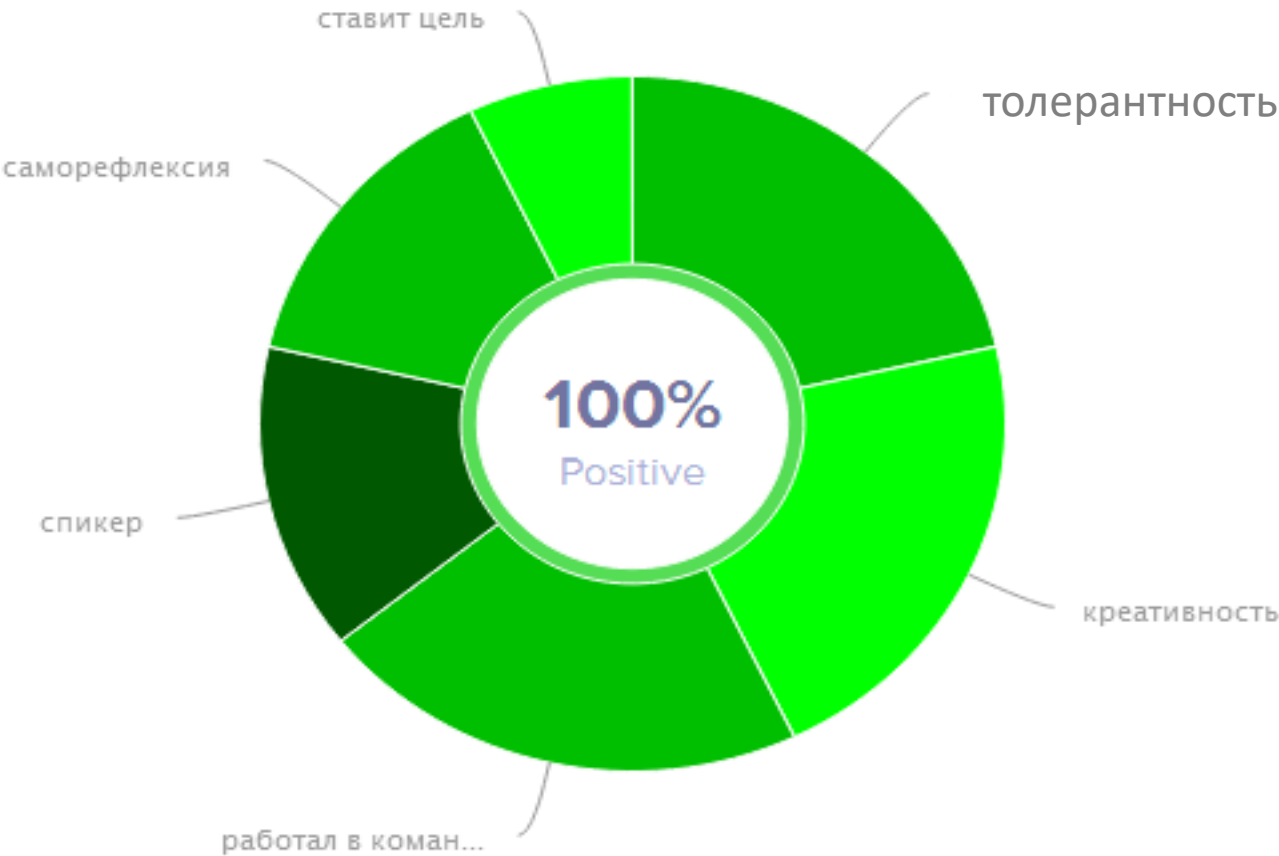


Reports

This week ▾

[View spreadsheet](#)

Positive: 14 Needs work: 0



Формы воспитательного мероприятия

- Проектное командодействие
- Беседа
- Игра
- Квиз
- Квест
- Тимбилдинг
- Коуч сессия



Виртуальная квест комната



мастеркласс

5 заданий

№ 793916

<https://www.Learnis.ru/793916/>



классный час

3 задания

№ 192316

<https://www.Learnis.ru/192316/>



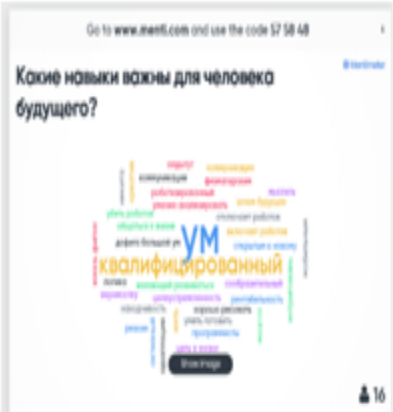
квест

5 заданий

№ 436765

<https://www.Learnis.ru/436765/>

Карта занятия

Этап занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся	Универсальные учебные действия	Способы и критерии оценки результатов
Этап актуализации проблемы	Организация работы со второй подсказкой квест комнаты – Навыки 21 века. Проблемный вопрос: - <i>Какие навыки нужны человеку будущего?</i> Организация он-лайн обратной связи через платформу www.mentimeter.com Прием – мозговой штурм	Мозговой штурм по проблемному вопросу, создание облака слов через мобильные устройства и сайт www.menti.com 	ЛУУД: самоопределение в выборе важных навыков ПУУД: сравнение результатов с уже имеющимися у учащихся, классификация идей по степени важности, анализ имеющегося опыта РУУД: саморегуляция КУУД: инициативное сотрудничество в паре Цифровые навыки	<i>Способ</i> - Мобильное приложение <i>Критерий:</i> <u>Деятельностный</u> (сформированное облако навыков 21 века)

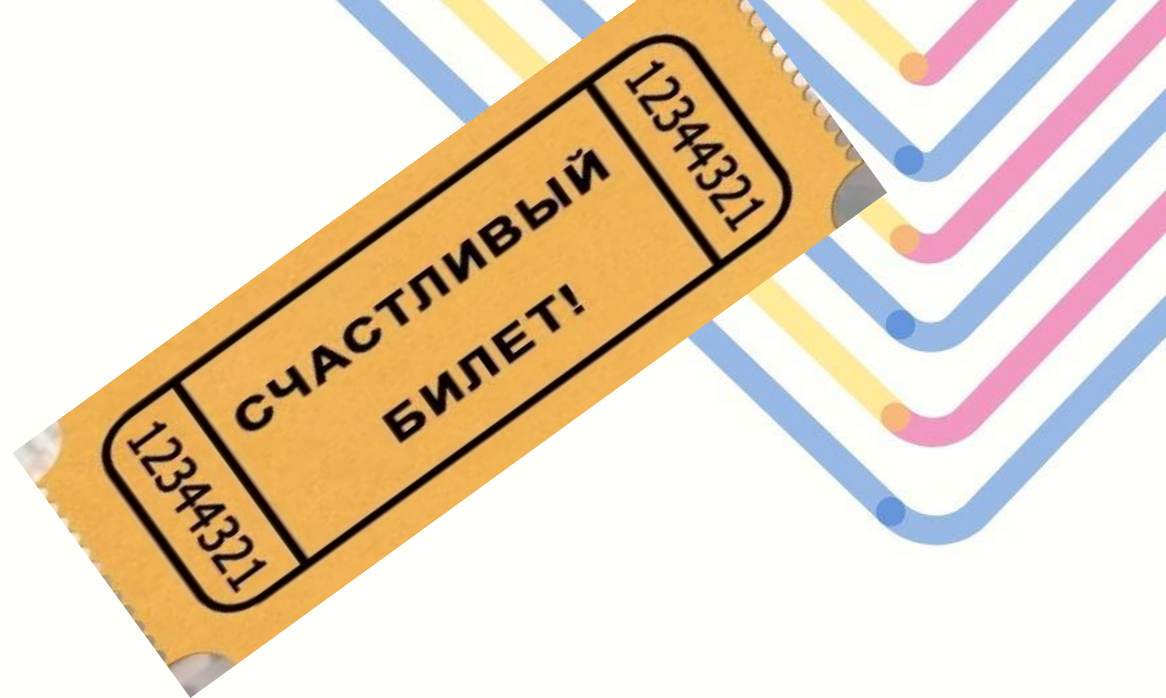
Что может быть продуктом
воспитательного мероприятия?



Что может быть итогом воспитательного мероприятия?



Модель «3-2-1»



- Назовите:
- 3 самых важных/интересных момента, которые вы сегодня услышали;
- 2 элемента, которые вы планируете использовать в работе;
- 1 комментарий или вопрос, возникший сегодня.



Спасибо за понимание!

antonovasv14@yandex.ru

