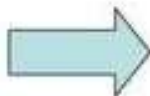




Развитие гибких компетенций на уроках иностранного языка

Евдокимова Анна Васильевна, директор, учитель англ.яз. МОУ «Килачевская СОШ»

SPOD-мир



VUCA-мир

- | | |
|----------------------|----------------------|
| • Steady | • Volatility |
| • Устойчивость | • Нестабильность |
| • Predictable | • Uncertainty |
| • Предсказуемость | • Неопределенность |
| • Ordinary | • Complexity |
| • Простота | • Сложность |
| • Definite | • Ambiguity |
| • Определенность | • Неоднозначность |

we live in a **VUCA** World





Выпускник XXI века

Навыки XXI века

Базовые навыки

Как учащиеся применяют базовые навыки для решения повседневных задач

1. Навыки чтения и письма
2. Математическая грамотность
3. Естественнонаучная грамотность
4. ИКТ – грамотность
5. Финансовая грамотность
6. Культурная и гражданская грамотность

Компетенции

Как учащиеся решают более сложные задачи

7. Критическое мышление/решение задач
8. Креативность
9. Умение общаться
10. Умение работать в команде

Личностные качества

Как учащиеся справляются с изменениями окружающей среды

11. Любознательность
12. Инициативность
13. Настойчивость
14. Способность адаптироваться
15. Лидерские качества
16. Социальная и культурная грамотность

Непрерывное обучение

Результаты освоения ФГОС

Hard skills

профессиональные, технические навыки построены на узкой специализации; то, чем можно овладеть в учебных заведениях. Для их освоения нужны инструкции, интеллект. При их освоении больше работает левое полушарие (то есть логика), важен высокий уровень IQ.

Soft Skills

то, что нельзя подтвердить дипломом. Это ваши коммуникабельность, уравновешенность, креативность, умение подстроиться под ситуацию и быстро среагировать в нестандартных обстоятельствах. При прокачке этих навыков работает правое полушарие (творческое), желательно иметь высокий уровень EQ (эмоционального интеллекта).

Топ - 10 самых необходимых soft skills

(Всемирный экономический форум в Давосе)

1. Комплексное многоуровневое решение проблем
2. Креативность в широком смысле
3. Критическое мышление
4. Лидерские навыки (умение управлять людьми)
5. Взаимодействие с людьми
6. Эмоциональный интеллект
7. Формирование собственного мнения и принятие решений
8. Клиентоориентированность
9. Умение вести переговоры
10. Гибкость ума



4 Cs:

Communication
Creative thinking
Critical thinking
Collaboration



Патрик Гриффин,
профессор
Мельбурнского
университета



THE UNIVERSITY OF
MELBOURNE

Communication

1. Общение

- Коммуникабельность
- Индивидуальный подход в общении
- Активность взаимодействия
- Эмоциональный интеллект
- Гибкость и принятие критики

Collaboration

4. Сотрудничество

- Наличие единой цели
- Координация индив. деятельности
- Взаимопомощь
- Единое пространство деятельности
- Наличие конечного продукта

Creative thinking

2. Креативность

- Оригинальность идей
- Гибкость в применении стратегий
- Абстрактность мышления
- Беглость инициации идей
- Метафоричность выражения идей.

Critical thinking

3. Критическое мышление

- Умение работать с информацией
- Умение ставить вопросы
- Умение логически мыслить
- Умение анализировать и обобщать
- Умение устанавливать СВЯЗИ.



Требования к личностным результатам в новом ФГОС

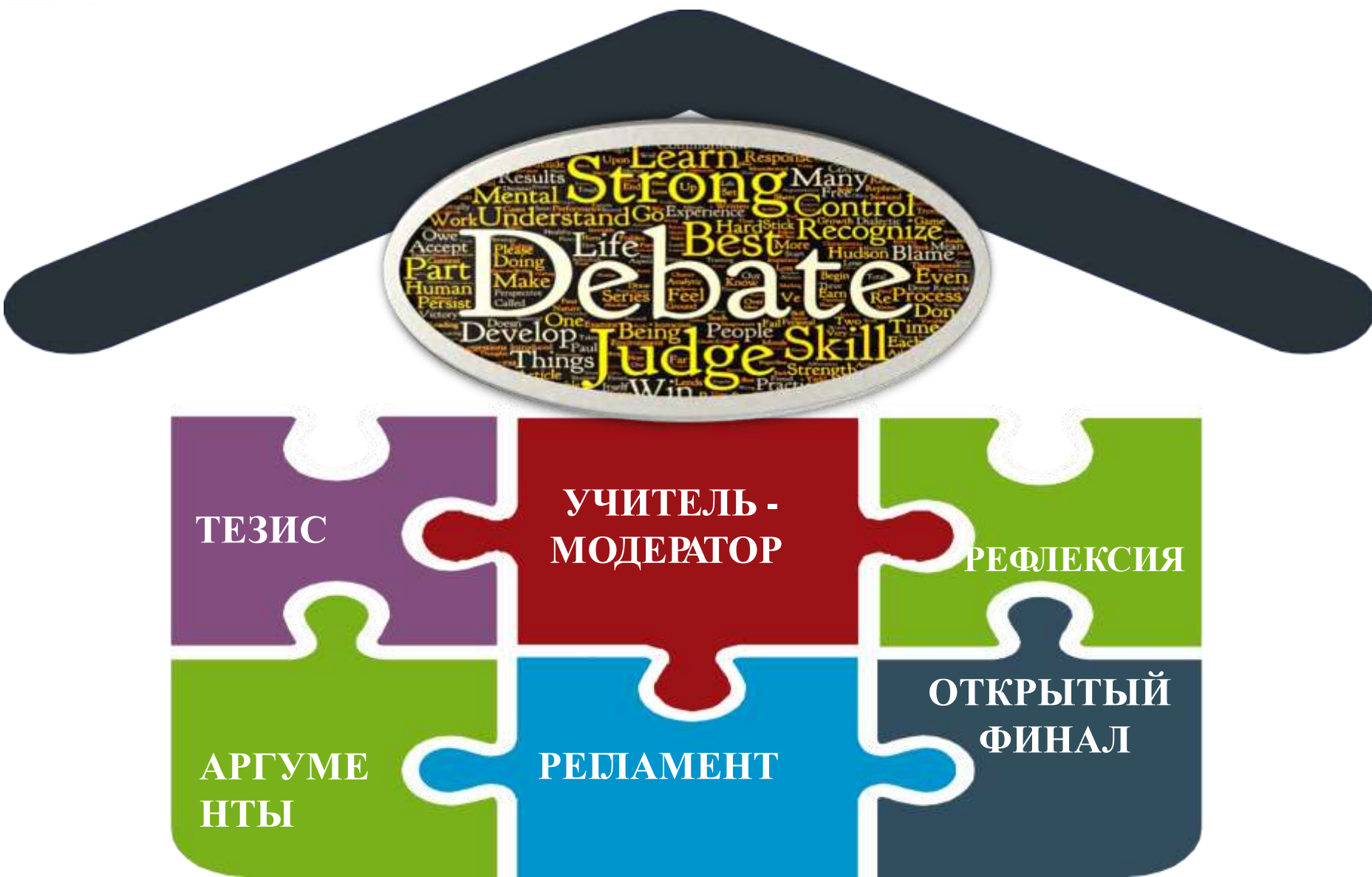
Главное, чему необходимо научить всех школьников на урочной и внеурочной деятельности:

- оценивать свое поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей в соответствии с морально-этическими ценностями,
- осознанно выбирать и строить индивидуальную траекторию образования,
- результативно и бесконфликтно выстраивать общение с разновозрастными собеседниками, представителями разных культур и религий.

Развитие гибких компетенций







Agreeing

- Right.
- Good point.
- I fully agree.
- I was just thinking that!
- I was just going to say that!
- That's just what I was thinking.
- I couldn't agree more.
- You're totally right.

Согласие

- Верно.
- Верно замечено.
- Я полностью согласен.
- Именно так я думал!
- Именно это я собирался сказать!
- Именно об этом я думал.
- Не могу не согласиться.
- Вы абсолютно правы.

ВЫРАЖЕНИЕ КОНТРАРГУМЕНТОВ

Disagreeing (with reasons)

- *Maybe, but what about...?*
- *I think it would be better to...*
- *I'm not so keen on that.*
- *I don't really agree with you there.*
- *Yeah, but, the thing is...*
- *The problem with what you said is...*
- *For one thing...[reason 1].
And for another...
[reason 2]*

Несогласие (аргументы)

- *Возможно, но что по поводу...?*
- *Полагаю, было бы лучше...*
- *Я не в восторге.*
- *Я совершенно с Вами не согласен.*
- *Да, но, дело в том, что...*
- *Я не согласен с Вами...*
- *С одной стороны,...
(аргумент 1). С другой
стороны,... (аргумент 2).*



ДЕБАТЫ О СКАЗКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

*Is Taking A
Goose and
A Harp from an
Evil Giant
Stealing?*



*When Is
Trickery
Justified?*



*Is Compassion
Practical?*



ТЕМЫ ДЕБАТОВ В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

“Adventure sports are good for teenagers.”

“Global warming is really happening.”

“It is a good idea to study abroad.”

“Is sacrifice always a way out?”

“Are aliens monsters?”

“Do we really need a school uniform?”



Список главных ролей в РОЛЕВЫХ ДЕБАТАХ

“Do we really need a school uniform?”

**Учащийся
школы**



Родитель



**Директор
школы**



**Администрация
города/села**



Учитель



**Магазин
школьной
формы**



**Владелец
прачечной**



**Второстепенные
роли**



Критерии взаимодействия

Критерий 1	Критерий 2	Критерий 3	Критерий 4	Критерий 5
Лексика, грамматика, произношение	Активность в обсуждении	Объективность суждений, аргументация	Корректность в общении с другими	Уважение к мнению других
Низкий -2 – 3 - 4	Низкий -2 – 3 - 4	Низкий -2 – 3 - 4	Низкий -2 – 3 - 4	Низкий -2 – 3 - 4
Средний –5 – 6 - 7	Средний – 5 – 6 - 7	Средний –5 – 6 - 7	Средний –5 – 6 - 7	Средний –5 – 6 - 7
Высокий –8 – 9 - 10	Высокий –8 – 9 - 10	Высокий –8 – 9 - 10	Высокий –8 – 9 - 10	Высокий –8 – 9 - 10
Комментарии	Комментарии	Комментарии	Комментарии	Комментарии
Рефлексия	Рефлексия	Рефлексия	Рефлексия	Рефлексия

Психодиагностические методики



Сотрудничество

Опросник Р.
Кеттела



Общение

Тест В. Ф.
Ряховского



Критическое мышление
Тест Р. Амтхауэра



Креативность

Тест Э. П.
Торренса

Развитие гибких компетенций

- включение заданий из TIMSS, PISA, PIRLS в планы уроков
- проведение метапредметных недель
- внедрение технологии «перевернутый класс»
- применение «вытягивающей» модели образования

Специальные условия для развития креативности:

1. Фокусировка на 1 задаче.
2. Разбивайте задачу на маленькие шаги.
3. Разогревайте правое полушарие мозга.
4. Устраните внутренние и внешние раздражители.
5. Ищите идеи в новых обстоятельствах.
6. Занимайтесь новыми для себя вещами.
7. Советуйтесь с другими людьми.
8. Задавайте открытые вопросы.
9. Увеличьте количество культурных источников

Методы развития креативности:

- **Free writing** (свободное письмо)
- **Mind Mapping** (интеллект карта)
- **Brain Storm** (мозговой шторм)

Free writing (свободное письмо)

1. Заведите будильник на 5-10 мин
2. Пишите все, что приходит в голову.
3. Остановитесь и выделите хорошие фрагменты

Сделайте шаг 1-3

FREE WRITING

Для чего использовать? – Идеи для поста, тема урока, сценарий для ролика, идея для мероприятия,....

Mind Mapping (интеллект карта)

ТОП 10 программ для построения mind-map.

Xmind - www.xmind.net

Mapul - www.mapul.com

MindNode - www.mindnode.com

BubblUs - www.bubbl.us

MindMeister - www.mindmeister.com

Mind42 - www.mind42.com

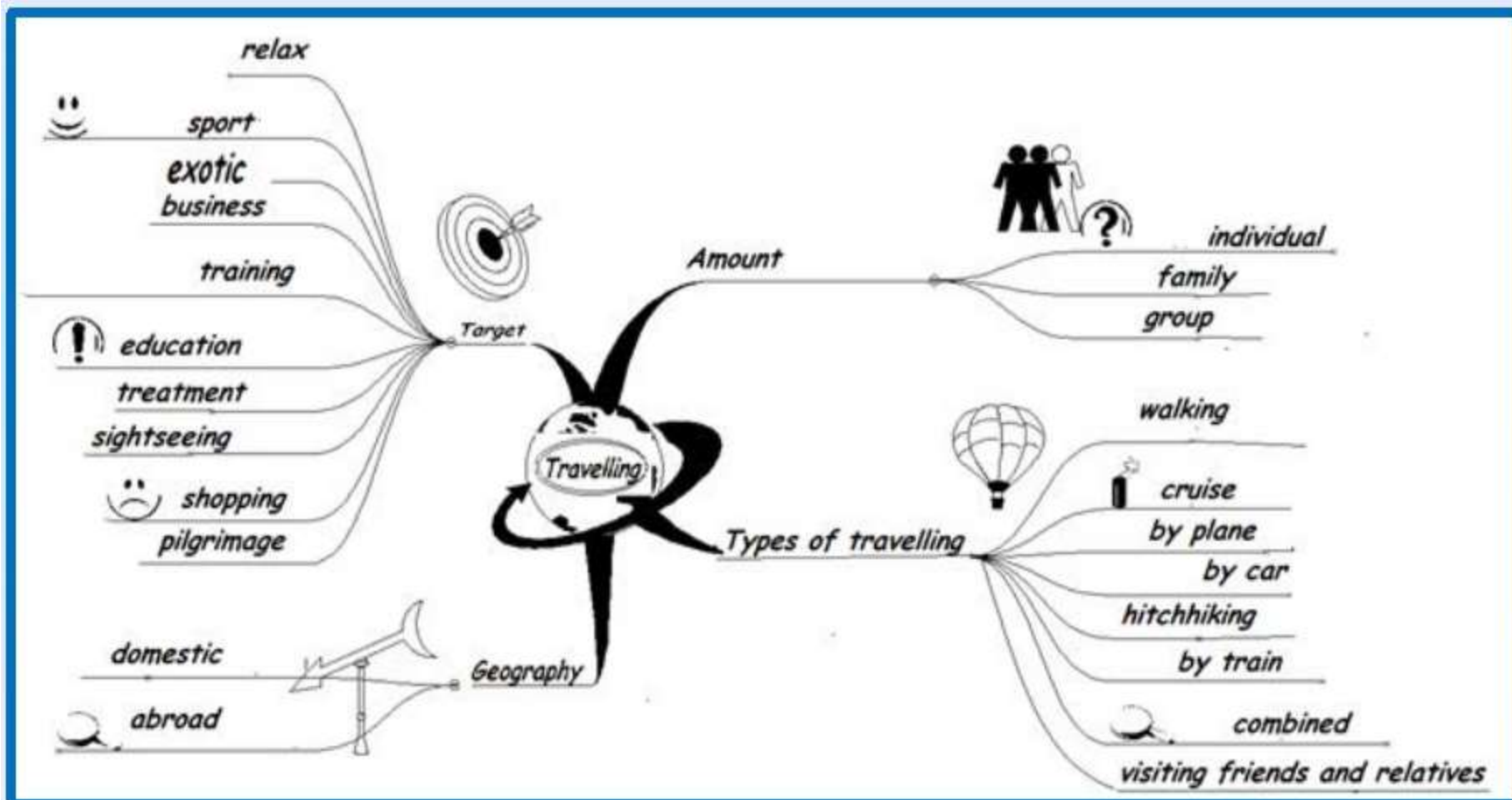
WiseMapping - www.wisemapping.com

Coogle - www.coggle.it

Mindomo Basic - www.mindomo.com

Freemind

Mind Mapping (интеллект карта)



Brain Storm (мозговой штурм)

1. Ставьте задачу четко и емко.
2. Заранее озвучьте задачу участникам.
3. Обозначьте временные границы.
4. Назначьте модератора.
5. Соберите людей с разным мировоззрением.
6. Разбейте на 2 этапа: генерация (20-40мин) и отбор идей (10-15мин)
7. Используйте визуализацию



Развитие гибких компетенций

- широкое применение проектной деятельности в урочное и внеурочное время

Образовательный стандарт ориентирует школу на развитие проектной деятельности. В частности, в разделе I.5 подчёркивается, что «в основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;

проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;

активную учебно-познавательную деятельность обучающихся»

Ключевые особенности проекта:

- Проект ориентирован на определенную целевую аудиторию – у него всегда есть заказчики
- Проект решает «проблему» этих заказчиков
- Проект ограничен в ресурсах
- Проект – это управляемый процесс, а не хаотичный набор действий
- Проект содержит в себе исследования и изобретения
- Результатом проекта является создание, разработка уникального продукта или услуги

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ПРОЕКТА

- ◉ Проблематизация
- ◉ Целеполагание
- ◉ Поиск решения
- ◉ Планирование
- ◉ Реализация замысла
- ◉ Завершение проекта



SMART ПРИНЦИП

постановки целей в формате конечного результата

S <i>Specific</i> КОНКРЕТНЫМИ	M <i>Measurable</i> ИЗМЕРИМЫМИ	A <i>Attainable</i> ДОСТИЖИМЫМИ	R <i>Relevant</i> РЕЛЕВАНТНЫМИ	T <i>Timebound</i> ОГРАНИЧЕННЫМИ ВО ВРЕМЕНИ
				
Сформулированы конкретно, точно и понятно	Поддаются количественному определению - с указанием критериев, позволяющих определить степень их достижения	Выполнимы, но требуют приложения усилий	Поддерживают цели подразделения, внося вклад в достижение глобальных стратегических целей компании	С указанием точных сроков исполнения

Планирование и контроль. Trello

📄 Доски

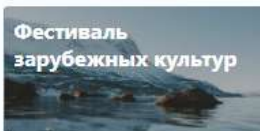
📄 Шаблоны

🏠 Главная страница

КОМАНДЫ

+ Создать команду

🕒 Недавно просмотренное



👤 Персональные доски

Как использовать
Trello для Android

Открытие Центра
"Точка роста"

Турнир по шахматам



Фестиваль
зарубежных культур

Создать доску

Посмотреть закрытые доски

📄 Доска ▾ **Фестиваль зарубежных культур** ☆

Личные дела

🔒 Приватная

👤 Пригласить

🤖 Butler

Меню

✕

Список дел

Договориться о генеральной репетиции с ДК

🕒 12 апр 2019 г.

Договориться о подвозе

🕒 15 апр 2019 г.

Участие в Фестивале зарубежных культур

🕒 19 апр 2019 г.

+ Добавить еще одну карточку 📄

В процессе

Назначить репетиции

☰

Составить презентацию

🕒 8 апр 2019 г.

Подготовить музыкальные отрывки

🕒 8 апр 2019 г.

Подготовить костюмы

🕒 12 апр 2019 г. ☰

+ Добавить еще одну карточку 📄

Готово

Получение положения о Фестивале зарубежных культур

🕒 14 янв 2019 г.

Составить сценарий

🕒 28 фев 2019 г. 📧 1/1

Распределить зоны ответственности за номинации

🕒 1 мар 2019 г. ☰ 📧 1/1

Подобрать актеров

🕒 4 мар 2019 г. ☰ 📧 1/1

Выбрать песни

🕒 7 мар 2019 г. ☰ 📧 1/1

Составить заявку

🕒 11 мар 2019 г. ☰ 📧 1/1

+ Добавить еще одну карточку 📄

📄 О доске
Добавьте описание для доски

🖼️ Сменить фон

🔍 Поиск карточек

📌 Стикеры

⋮ Ещё

🤖 Butler
Автоматизация карточек и многое другое...

🔔 Улучшения
Календарь, Google Drive и другое...

1 Добавить улучшение...

☰ Действия

A Анна отметил(а) срок карточки Участие в Фестивале зарубежных культур как завершенный

Для педагогов, не обладающих опытом проектной деятельности, не владеющих проектной технологией и технологией управления проектом алгоритм обучения будет следующим:

1. Определитесь с проектной идеей (какую проблему будете преодолевать, какую задачу решать, в чём идея, каким способом будете реализовывать)
2. Реализовать собственную идею (всегда лучше с командой). Пусть команда будет детской. Тогда вы будете вместе работать над детско-взрослым проектом (не управлять проектом, не обучать проектной деятельности, а совместно учиться проектной деятельности)
3. Проанализировать результат (соответствует ли он замыслу, вашему представлению о результате)
4. Разобраться с тем, каким способом вы получили этот результат, как вы действовали, какие недостатки, какие интересные способы действия вы для себя нашли. Иными словами – провести рефлекссию деятельности
5. При необходимости повторить цикл проектных работ

Проект	Кейс
<ul style="list-style-type: none"> - имеет <u>объективную</u> практическую ценность; - в одинаковой мере <u>непредсказуем</u> как в процессе работы над ним, так и при ее завершении; - предполагает <u>решение актуальных проблем</u>; - является гибким в направлении работы над ним и скорости ее выполнения. 	<ul style="list-style-type: none"> - имеет <u>субъективную</u> практическую ценность (для ребенка кейс всегда является проектом); - является проблемой, для которой кем-то уже <u>было выработано решение</u>; - своей главной целью ставит <u>достижение образовательного результата</u> (теми, кто этот кейс решает).
<ul style="list-style-type: none"> - дают ученику возможность учиться в соответствии с его способностями - способствуют налаживанию взаимодействия между обучающимися - учат работать в команде, коммуницировать с заказчиком, распределять роли, подстраиваться к меняющимся условиям, распределять ресурсы - дают команде инструменты проектной деятельности 	

Ряд качеств, мешающих ученикам осваивать проектную деятельность:

- зацикленность на ложных ограничениях – «у меня это не получится, потому что не получится никогда» или «я ничего не умею, поэтому и не стану ничего делать»
- бездеятельностная рефлексия (разговор о «провороненных» возможностях без выхода на деятельность)
- страхи перед ситуацией – как поражения, так и успеха
- отсутствие субъектности: «Скажите, что мне сделать и я сделаю» -- причем неважно, для чего именно
- гипертрофированное самомнение – когда ребенок считает, что может и умеет всё, но ничем не подтверждает это на практике

Что же проектная деятельность развивает у обучающихся?

- способность выявлять проблему и переводить ее в ряд задачных ситуаций, требующих решения
- способность к деловой коммуникации с интересантами и экспертами
- способность переводить поражения в победы
- ориентированность на действие
- рефлексивное мышление

Дизайн-мышление — метод создания продуктов и услуг, ориентированных на человека

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Комплекс методик, заданий и упражнений, направленных на осознанный выбор и формирование собственной позиции ребенка или подростка в деятельности



ЭТАПЫ ПРОЦЕССА



**Шесть простых шагов,
по которым вы можете организовать свой проект или свой
процесс вместе со своими ребятами по решению любой задачи**

Например, возьмем такой проект как создание кормушки для птиц или скворечника:

1. Сначала мы должны внимательно понаблюдать за птицами и за пространством, чтобы понять, как птицы себя ведут, где им будет удобнее воспользоваться кормушкой.
2. Выбрать место для того, где можно повесить это полезное изобретение.
3. Создать несколько разных образцов – макетов.
4. Протестировать их, т.е. снова понаблюдать за птицами, проверить, как это работает.
5. Выбрать наиболее удачный (востребованный птицами макет), создать по его образцу кормушку.
6. Прикрепить кормушку в выбранном месте.

ЗАЧЕМ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ ДЕТЯМ?

Есть только один самый-самый главный ответ: **чтобы
приобрести креативную уверенность в своих действиях**

Креативная уверенность — это вера в свои силы,
подкрепленная позитивным опытом из прошлого



КАК ПОЛУЧИТЬ ПОЗИТИВНЫЙ ОПЫТ?

1. Ошибки — это не больно и не страшно
2. Меня поддерживают друзья и коллеги
3. Я действую сам, под свой интерес и свою задачу
4. Я чувствую себя в “потоке” и забываю про время, потраченное на любимое занятие

МОДЕЛЬ ТВОРЧЕСКОЙ КОМАНДЫ



РОЛЬ ВЕДУЩЕГО/ ФАСИЛИТАТОРА

1. Дать возможность совершать ошибки
2. Помочь отрефлексировать полученный опыт
3. Позволить совершить итерацию и предпринять более успешные действия
4. Разрешить не совершать действие еще раз, при отсутствии желания
5. Формирует интерес к деятельности, показывая её с самых увлекательных сторон



МИФЫ О ДЕТЯХ И ПОДРОСТКАХ

1. Ничего не умеют, им нужно это показать
2. Ленивые, поэтому их нужно заставить
3. Не умеют, поэтому им нужно помочь
4. Все равно сломают, поэтому я сделаю за них сам
5. Должны доделать до конца, сквозь слезы и истерику, потому что надо показать им, как достигать целей

1. Дать возможность попробовать самому
2. Позволить ребенку ничего не делать, дать возможность совершить ошибку, чтобы получить опыт
3. Никогда не научатся, если не сделают сами
4. Верьте в их сообразительность
5. Позвольте ребенку самому поставить точку в том, что он делает и тогда, когда он хочет



*«Не мыслям надобно учить,
а мыслить!»*

Иммануил Кант,
немецкий философ XVIIIв.

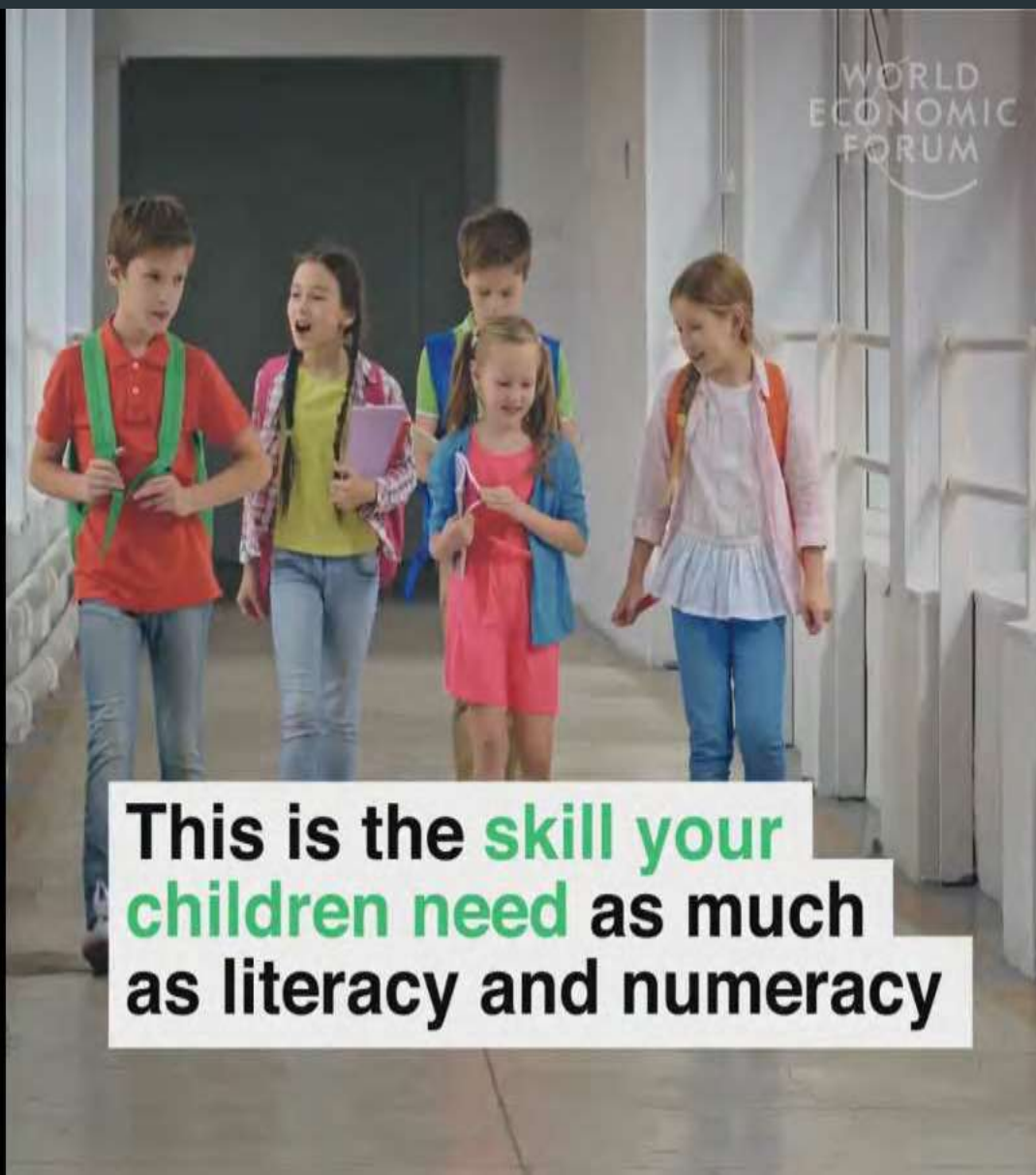
Фестиваль зарубежных культур 2021 – «Туризм малой родины»

- буклет-путеводитель**
- рекламный ролик**
- статья/очерк**

*С 01.01.2021 обязательный раздел официального сайта школы
– «Международное сотрудничество»*



РАЗВИТИЕ ГИБКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ



This is the **skill your children need** as much as literacy and numeracy