

План работы Мастерской «Педагоги играют»

Встреча 1 «Педагогический соображарий» 	Помним ли мы весь арсенал педагогических технологий, методов и приёмов? Умеем ли мы креативно их сочетать? Посоображаем?
Встреча 2 Педагогическая гостиная «Креативный вызов – прокачай своё занятие» 	Что такое креативный вызов? Это карточка, на которой четыре вопроса - четыре вызова: Могу ли я сделать то-то и то-то на своем уроке? Значки показывают, с чем связан вызов (рисование, музыка, тайна, сервисы и приложения, театр, умелые руки и т.д.). Вопросы сформулированы так, чтобы запустить соревновательное чувство в самом преподавателе («Могу ли я ...?» – конечно «Могу!»). Так легче видеть цель, к которой иду, и представлять результат, к которому надо прийти. Креативный результат: оригинальные и привлекательные уроки, на которых интересно и педагогу, и ученику. Когда педагог вовлечен в процесс подготовки необычного урока, то он естественным образом стремится преуспеть и добиться результата, а награда - восхищение учеников и ожидание каждой встречи с вами.
Встреча 3 Педагогическая беседа «Вдохновляй, живи, создай» 	Современное лидерство – это способность в первую очередь управлять собой и своей жизнью, это стремление раскрывать свой потенциал во всех сферах человеческой сущности: теле, разуме, сердце и духе. Открывать лучшее в себе и других, воодушевлять, жить и создавать через любовь к себе, людям, миру и всему живому – это главные ценностные ориентиры создающего лидерства. Обсудим? ☺
Встреча 4	Триггер – событие, работающее как спусковой

Игра-практикум «Триггеры в обучении» 	крючок. Помните про кнопку в "Приключении Электроника"? - Выясни, как он управляется... - Узнай, где у него кнопка!!! - Где кнопка, где кнопка... Одна фраза и вдруг – Раз! Щелк! Зажжужало! – происходит что-то такое, после чего вы, возможно, еще начинаете думать о чем-то: «А это интересно!» В любой ситуации, в которой мы хотим перевести собеседника из состояния равнодушия в состояние заинтересованности, триггер поможет нам в этом как нельзя лучше. Хотите собрать свою коллекцию триггеров?
Встреча 5 Игра-практикум «Урок – как чашка кофе» 	Педагоги играют? Игра "Урок как чашка кофе, проектируем используя карточки "Мультимедийный бариста" помогает овладеть рецептами подачи информации, благодаря кофейным зернам ощутить всю глубину вкуса свежеприготовленного урока. Если сегодня вам не удалось увлечь хотя бы одного ученика своим уроком, этот день прошел зря. Как создавать такие уроки, которые станут "утренней чашкой кофе" для ваших учеников? Приглашаю на игру-практикум "Урок как чашка кофе"
Встреча 6 Педагогическая беседа «Педагоги просят дизайна...» 	Педагогический дизайн (Instructional design, ID) — относительно новое понятие в современной системе образования. Потребность в формировании качественных знаний постоянно растет, в то время как традиционные инструменты подходят для относительно простых, «линейных» методов подготовки. В основу педагогического дизайна положено построение учебного процесса с «открытой архитектурой» и создание настоящей обучающей среды. Обсудим плюсы и минусы ☺
Встреча 7 Игра-практикум «Фабрика впечатлений» 	Вы — автор впечатлений, которые постоянно производите на своих учеников, коллег, друзей. А сознательно ли вы это делаете? Проектирование впечатлений — ключ к вовлечению! - Как добавить ярких запоминающихся впечатлений в обучение? - Как спроектировать значимые впечатления в своём курсе? - Что сделать, что впечатления стали первым шагом к изменениям?