

ИНТЕРНЕТ-ТЬЮТОРСТВО



Из почти 11600 зарегистрированных пользователей Галактики около 200 активных форумчан около 100 человек ведут блоги.





Курс «Элементы» Intel® Teach
Курс «Методы проектов»



Далее



Использование презентаций на уроках природоведения

Как создавать команду под свои проекты и мотивировать участников?

Расписание мастерской

мастерской 1-й этап – сбор данных от участников мастерской.

2-ая этап– голосование в форуме за самое интересное, по мнению сообщества, предложение, которое первым берется «в работу».

3-й этап – совместная работа по созданию проекта (обсуждение, планирование, постановка основных проблемных вопросов, подбор заданий с учетом различных возможностей ученика и т.п.). В зависимости от активности, но не более 2 недель

Первый этап Анализ стандартов и подбор идей, имеющих практическое значение. Выбор направлений исследований учащихся. Определение целей обучения. Второй этап Разработка вопросов, направляющих процесс обучения (основополагающий вопрос, проблемные вопросы и учебные вопросы). Третий этап Планирование учебной деятельности. Разработка заданий, ориентированных на учеников. Составление плана оценивания, демонстрирующего текущее формирующее и итоговое оценивание. Четвертый этап Разработка плана-графика реализации (управление временем и сроком выполнения). Управления ресурсами (технологию управления, управление файлами учащихся, управление материалами, дополнительные ресурсы).

Шаблон:Портфолио проекта

Использование - в текст своей статьи вписываете ({subst:Портфолио

Содержание [убрать]

- 1 Автор проекта
- 2 Тема проекта
- 3 Предмет, класс
- 4 Краткая аннотация проекта
- 5 Вопросы, направляющие проект
- 5.1 Основополагающий вопрос
 - 5.2 Проблемные вопросы
 - 5.3 Учебные вопросы
- 6 План проведения проекта
- 7 Визитная карточка проекта
- 8 Публикация учителя
- 9 Презентация учителя для выявления представлений и интересов учащихся
- 10 Пример продукта проектной деятельности учащихся
- 11 Материалы по формирующему и итоговому оцениванию
- 12 Материалы по сопровождению и поддержке проектной деятельности
- 13 Полезные ресурсы
- 14 Проекты с аналогичной тематикой
- 15 Другие документы

Визитная карточка проекта:

Описание проекта

Название проекта "Школьный краеведческий музей" Краткое содержание проекта

Предмет

Класс

Приблизительная продолжительность проекта

Образовательные стандарты

Планируемые результаты обучения

Вопросы, направляющие проект

План оценивания

рафик оценивания

писание методов оценивания

ведения о проекте

еобходимые начальные знания, умения, навыки

атериалы для дифференцированного обучения

атериалы и ресурсы, необходимые для проекта кнологии — оборудование и программное обеспечение

ние отредактировал **AndreyR** - 4.5.2011, 23:04

• (текущ.) <u>(пред.)</u>	11:17, 22 июня 2009 <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (8369 байт) (<i>→Другие док</i>)
• <u>(текуш.) (пред.)</u>	07:15, 22 июня 2009 Ольга Орехова (Обсуждение Служебная:Contributions/Ольга Орехова
• (<u>текущ.</u>) (<u>пред.</u>) О (<u>отменить</u>)	07:09, 22 июня 2009 Ольга Орехова (Обсуждение вклад) (8371 байт) (<u>—</u> Материалы
• (<u>текущ.</u>) (<u>пред.</u>) О (<u>отменить</u>)	<u>06:53, 22 июня 2009</u> <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (8251 байт) (<u>→</u> <i>Материалы</i>
• (<u>текуш.</u>) (<u>пред.</u>) О (<u>отменить</u>)	06:51, 22 июня 2009 <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (8121 байт) (<u>—</u> Материалы
• (<u>текущ.</u>) (пред.) О (отменить)	06:48, 22 июня 2009 <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (7989 байт) (<u>—</u> Материалы
• (<u>текущ.</u>) (<u>пред.</u>) О (<u>отменить</u>)	<u>06:46, 22 июня 2009</u> <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (8001 байт) (<u>→</u> <i>Материалы</i>
• (<u>текуш.</u>) (<u>пред.</u>) О (<u>отменить</u>)	<u>06:45, 22 июня 2009</u> <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (8000 байт) (<u>→</u> Материалы
• (текуш \ (пред.) О	<u>06:43, 22 июня 2009</u> <u>Ольга Орехова</u> (<u>Обсуждение</u> <u>вклад</u>) (7877 байт) (<u>→</u> Структура
• (теку	2009 Ольга Орехова (<mark>Обсуждение</mark> <u>вклад</u>) (7890 байт) (<u>→</u> Структура
• (теку	І вклад) (7700 байт) (<u>→</u> Краткая ан
• (теку	, мателиалы

Обсуждение:Учебный проект Отряды Птиц

Материал из ИнтеВики - обучающей площадкой для проведения Тренингов программы Intel "Обучение для будущего" Я считаю, что Любовь Андреевна очень удачно подобрала материалы для стартовой презентации и буклета, четко сформулировала цели.

План проекта продуман превосходно. В нем все разложено по полочкам. Перед учениками поставлены вопросы, на которые хочется немедленно искать ответы самой. Материалы по оцениванию уороше продуманы структуривованы. Пле выявление митересов учанимусе предложена уорошае стартовае презентация. Вы грамотир полеко План проекта продуман превосходно, в нем все разложено по полочкам. Перед учениками поставлены вопросы, на которые хочется немедленно искать ответы самои. Материалы по оцениванию хорошо продуманы, структурированы. Для выявления интересов учащихся предложена хорошая стартовая презентация. Вы грамотно подводите поломом проставления интересов учащихся предложена хорошая стартовая презентация. Вы грамотно подводите материалы по оцениванию хорошо продуманы, структурированы. Для выявления интересов учащихся предложена хорошая стартовая презентаци учеников к выбору интересующей темы исследования. Во время работы учащиеся продемонстрируют в полной мере качества человека 21 века. Дидактические материалы я просмотрела. Над заданиями ученику нужно поразмышлять. Вы широко используете социальные сервисы, что говорит о вашей компьютерной

Вики статья оформлена чудесно, но, к сожалению, нельзя видеть индивидуальный вклад в работу каждого участника группы.На мой взгляд, можно было несколько сузить круг целей, тогда была бы возможность показать дискуссионнный характер статьи. Отзыв на проектную работу "Отряд<mark>ы птиц"</mark>

По моему мнению, Любовь Андреевна превосходно продумала цели проектной работы. Я получила эстетическое удовольствие от стартовой презентации и от буклета. План проекта продуман до мелочей. Об этом нам говорит схема проекта, которую Любовь Андреевна представила в ярких красках, тем самым показав свою креативную и многогранную натуру. Любовь Андреевна представила в ярких красках, тем самым показав свою креативную и многогранную и показав свою креативную креативную креативную и показав свою креативную креативную креативную креативную План проекта продуман до мелочеи. Об этом нам говорит схема проекта, которую любовь Андреевна представила в ярких красках, тем самым показав свою креативную и многогранную натуру. Любовь Андреевна, Вы поразили меня обилием картинок необыкновенной красоты. Видно, что Вы переработали не один сайт в поисках информации От Вики-статьи я в восторге. Чудесно проработан материал.

В целом проект очень понравился и замечаний нет. У меня сложилось впечатление, что Вы Любовь Андреевна просто гениальный учитель.

(OTME

(OTM

 (тек) • (<u>тек</u>



□ 14.3.2011, 8:06 Рейтинг: 0 Проголосовать: ±:

Тема замечательная! Сразу в тему от меня практическая задачка; как найти вы



Активный участник

Группа: Пользователи Сообщений: 160 Регистрация: 10.4.2010 Из: Новосибирск Номер участника: 84512 Спасибо сказали: 277 раз(а)

Предупреждения: (<u>0</u>%) □ ■ ■ ■ ■ ■ ■ высоту или длину недоступного предмета может возникнуть с лю

Сообщение отредактировал rat - 14.3.2011, 8:14

thinker

€ BBK т □ 29.4.2011, 23:01 Рейтинг: 1 Цитата(AndreyR @ 24.4.2011, 21:21) Содержательная линия «Система языка» Сообщение ≡72 | ☑ Активный участник различать звуки и буквы; реаличать звуки и оуквы;
знать последовательность букв в русском и родном алфавитах, пользоваться алфавитом для упорядочивания слов и поиска нужной винформации. Группа: Пользователи Сообщений: 76 Регистрация: 13.9.2010 Из: станица Павловокая Краснодарского края Номер участника: 87594 Спасибо сказали: 98 раз(а) и последовательности бука в русском алфавите я сделал спедующую игру (на старом Visual Basic): Предупреждения: (0%) Ъ Д 5 3 H школьникам нужно найти букву, соблюдая порядок алфавита, и щёлкнуть по ней — буква исчезнет. Таким способом надо пройти весь Правила игры Ещё раз Выход алфавит. В конце появиться результат: время и количество щелчков. Особенность игры: при каждом новом запуске или перезапуске программы («нопка «Ешё раз») буквы меняют своё местоположение. Скачать игру можно здесь.

1 группа августовский педсовет

2 группа

создание сетевого мультфильма в Scratch

3 группа

освоение google -сервисов

Критерии разработки:

- аудитория(цели, задачи обучения)
- -проблемы (что?)
 - мотивация(как?)
- -ресурсы(где, что?)
- -сетевые формы взаимодействия (как?)
- -Площадка
- -интенсивность
- -роль тьютора
 - итог работы.