

Что такое сценарий?

Педагогический сценарий представляет собой последовательность этапов, в рамках которых учащиеся выполняют задания и играют определенную роль.

Daniel K. Scheider и др.

Наиболее популярный педагогический сценарий

- Привлечение внимания.
- Информирование учащихся о целях.
- Актуализация ранее усвоенных знаний.
- Новый материал.
- Сопровождение обучения (“learning guidance”).
- Закрепление на практике.
- Обратная связь.
- Оценка изученного материала.
- Сохранение и перенос полученных знаний и умений.

LEARNMIX

```
graph LR; LEARNMIX[LEARNMIX] --> A["“перевернутый класс”"]; LEARNMIX --> B[проектное обучение]; LEARNMIX --> C[обучение, основанное на заданиях]; LEARNMIX --> D[исследовательское обучение]; LEARNMIX --> E[игровое обучение];
```

“перевернутый класс”

проектное обучение

обучение, основанное на заданиях

исследовательское обучение

игровое обучение

“перевернутый класс”

Ученик до начала урока (самостоятельно или в совместной работе со сверстниками) изучает основные понятия, связанные с новой темой, используя дигитальные учебные материалы, подготовленные учителем.

Время на уроке используется для применения новых знаний при решении жизненных проблемных ситуаций.

Как правило, продуктом решения является новый цифровой артефакт, который можно опубликовать.

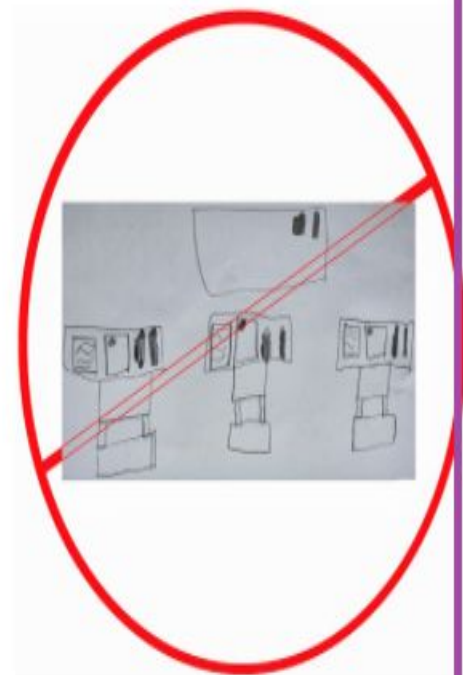


Рисунок: Evelin Kurvits

Обучение, основанное на заданиях

При изучении новой темы учащиеся решают подряд несколько заданий, которые меняются по сложности от более простого к более сложному. При решении используются дигитальные учебные материалы, учебник или интернет. Когда задания, предложенные учителем решены, ученики, работая в парах, сами придумывают задание по заданной теме (как простые так и сложные) и предлагают для решения другим ученикам.

Проектное обучение

Учащиеся образуют команды, в которых у каждого есть определенная роль и навыки. В совместной работе с учениками определяется цель интердисциплинарного проекта, продукт и составляется программа, согласно которой учащиеся будут работать. В ходе проекта учащиеся документируют свою деятельность и представляют в конце проекта как рабочий процесс, так и результат (продукт, как правило представляется в виде дигитального артефакта).

Исследовательское обучение

Изучая новую тему учащиеся, работая в парах, формулируют проблему для исследования, которая представляет для них интерес, выдвигают гипотезу, изучают данные ранних исследований по этой теме, собирают данные и обрабатывают их, и затем представляют результаты своего исследования в цифровой форме.

Игровое обучение

Учащиеся, работая в парах или командой, знакомятся с правилами игры, цель которой заключается в **НАХОЖДЕНИИ** новых знаний и применение этих знаний при решении заданий.

В ходе игры командам начисляются баллы за скорость и за правильные ответы. Часть заданий, как правило, составлена самими учениками и большинство заданий предполагает ответ в виде дигитального артефакта (фото, видео, презентация, сообщения в Твиттере или блоге).