



#ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

# Открывай мир с нами!

#НАУКА

#ШКОЛА ВУЗ ПРЕДПРИЯТИЕ

#ВЫБОР ПРОФЕССИИ

#СОБЫТИЙНОСТЬ



#ТЕРРИТОРИЯ РАЗВИТИЯ

#САМООПРЕДЕЛЕНИЕ



11.09.2024

Костина  
Татьяна  
Владимировна

Руководитель ЦГО  
МБОУ СОШ №7  
(г. Чайковский)

**Образовательное событие – эффективный ресурс  
повышения качества образования**



Антон Семёнович Макаренко

# ЧТО?

Создание таких ситуаций,  
которые являются поворотными  
пунктами в биографии ребенка,  
его мировосприятия и нового  
взгляда на жизнь



**ЧТО?**

**Событие** - изменение, оцениваемое человеком как значимое для его образования и активно включенное в межсобытийные связи, способ инициирования образовательной активности участников, деятельностного включения в различные формы коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов деятельности.

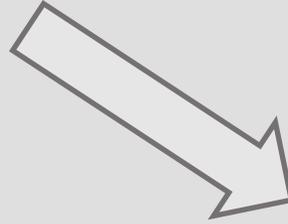
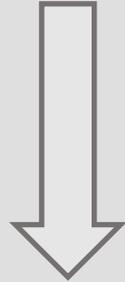
# ЗАЧЕМ?

**Событие** - изменение, оцениваемое человеком как значимое для его образования и активно включенное в межсобытийные связи, способ инициирования образовательной активности участников, деятельностного включения в различные формы коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов деятельности.

# ЗАЧЕМ?

**Событие** - изменение, оцениваемое человеком как значимое для его образования и активно включенное в межсобытийные связи, способ инициирования образовательной активности участников, деятельностного включения в различные формы коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов деятельности.

# СОБЫТИЕ



**Квест** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы

**Мастер-класс** – передача практического опыта от учителя/родителей/старшеклассников ученикам

## какой?

**Образовательные практики** – специально организованная деятельность с целью осознанного выбора будущей профессии, включающая в себя элементы реальной профессиональной деятельности (предполагающая социальное партнерство)



Навыки работы с информацией



Приобретение нового навыка



Критический подход



Предъявление результата



# Город СМЫСЛОВ



## Тьюториал №1

**Ведущий:** классный руководитель

**Время проведения:** 30 мин.

**Необходимо:** маршрутный лист (МЛ), презентация. На столах у каждого ученика разложены маршрутные листы, лист с выбором чек-пойнтов.

*Погружение в историю города (4 мин.)*

*Классный руководитель читает текст, показывает презентацию.*

### **В: Приветствую тебя, мой друг!**

Когда-то город Смыслов жил прекрасной полной удивления жизнью. Но город настигла беда, Саурон наложил заклятие на жителей этого города. Жители города лишились жизненной силы и стали **все одинаковыми**. Саурон отнял у них способность рассуждать и принимать решения, логически мыслить и оценивать происходящую ситуацию, жители стали наивными и перестали понимать, где истина, а где ложь. Саурон был хитрым, он делал это, чтобы они не могли скооперироваться и снять заклятие. Спасение есть - сам город смыслов! Так как он обладает величайшей магией «смыслов». Места «смыслов», где жители могут получить «жизненную силу» и напитать себя разными способностями на карте обозначены, как «чек пойнты».

У каждого жителя есть 4 «вхождения» в места «смыслов», где они могут восстановить жизненные силы на 100%. Если житель восстановит жизненно - важные способности на 100%, то он станет невосприимчив к заклятию Саурона. Получит максимально возможную броню и способность развиваться.

*Знакомство с чек-пойнтами (демонстрация слайдов), 8 мин.*

*После каждого чек-пойнта учитель организует выбор учениками своего маршрута.*

**В:** Данный чек-пойнт может посетить не более 4-х человек. Кто желает? *Поднимают руку.* Поставьте галочку напротив выбранной способности.

**В:** Опиши портрет жителя города, каким он станет, когда приобретёт «способности»? Обладаешь ли ты этими способностями? Если да, то где ты их применяешь, если нет, то подумай, где они могли бы тебе пригодиться в повседневной жизни?

*Индивидуальная работа обучающихся с разделом МЛ «Мой персонаж» (7 мин.)*

## Тьюториал №2

**Ведущий:** классный руководитель

**Время проведения:** 15 мин.

**Необходимо:** маршрутный лист (МЛ), презентация.

**В:** Дорогие ребята, каждый из Вас смог совершить 4 «вхождения» в места «Смыслов» и наполнить своего героя жизненно-важными способностями. Поднимите руку те, кто наполнил своего жителя от **71 до 100 баллов (%)** – поздравляем, Ваш герой наполнен необходимой силой, чтобы противостоять и быть невосприимчивым к заклятию Саурона.

**от 51-70 баллов** – ваш герой жизнеспособный, но, к сожалению, ему необходима еще сила.

**от 31-50 баллов** – ваш герой слабый, ему нужно искать места смыслов и тренировать свою силу.

**до 30 баллов** – ваш герой остался невидимым.

*Классный руководитель делает запись на листочке и передает «ласточке»*

Количество чел. в классе: \_\_\_\_\_

Спасено \_\_\_\_\_ жителей города Смыслов

*Индивидуальная работа обучающихся с разделом МЛ «Мой результат», вопросы рефлексии на слайде (5 мин.)*

1. Что изменилось в персонаже?
2. Что я сделал (а), чтобы помочь своему герою?

Перечислите три момента в игре, которые Вам понравились. Предложите 1 действие, которое улучшит процесс игры.

**Обучающиеся сдают подписанные маршрутные листы!!!**

*Классный руководитель благодарит за активность, провозглашает способности*

ФИ: \_\_\_\_\_ Класс: \_\_\_\_\_

## Мой персонаж



## Мой выбор

Выбери 4 чек-пойнта, которые помогли бы жителю снять заклятие.

1	Способность «ВИДЕТЬ РЕСУРСЫ»	Способность «ВИДЕТЬ БЛИЗКО»	
2	Способность «НАСТОЙЧИВОСТЬ»	Способность «СМЕКАЛКА»	
3	Способность «ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ»	Способность «НАУЧНО УБЕЖДАТЬ»	
4	Способность «НАХОДИТЬ НОВЫЕ РЕШЕНИЯ»	Способность «ДАВАТЬ ОЦЕНКУ ПОСТУПКАМ»	

## Мой результат



## Чек-пойнт №1

Ха- ха- ха, кто бы мог подумать, что именно тут ты сможешь наполнить своего героя и получить **способность «УБЕЖДАТЬ»**. Саурон имеет уши, а значит он готов слушать, но тут нужны **сильные аргументы**.



# Задание

1. Выбери 4 чек-пойнта, которые помогли бы жителю снять заклятие.
2. Опиши портрет жителя города, каким он станет, когда приобретёт «способности»?  
Обладаешь ли ты этими способностями? Если да, то где ты их применяешь, если нет, то подумай, где они могли бы тебе пригодиться в повседневной жизни?



# Задание

🔥 На каждом чек-пойнте Вы получите указания к заданию на «прокачку» и критерии оценки способностей.

🔥 На каждом «вхождении» персонажа можно прокачать максимально на 25%.

🔥 В игре выиграет тот, кто сумеет наполнить своего героя на 100%.

**Удачи тебе, Мой друг,  
да наполнится город  
смыслами, а ты способностями!**



## Тьюториал №1

**Ведущий:** классный руководитель

**Время проведения:** 30 мин.

**Необходимо:** маршрутный лист (МЛ), презентация. На столах у каждого ученика разложены маршрутные листы, лист с выбором чек-пойнтов.

*Погружение в историю города (4 мин.)*

*Классный руководитель читает текст, показывает презентацию.*

### **В: Приветствую тебя, мой друг!**

Когда-то город Смыслов жил прекрасной полной удивления жизнью. Но город настигла беда, Саурон наложил заклятие на жителей этого города. Жители города лишились жизненной силы и стали **все одинаковыми**. Саурон отнял у них способность рассуждать и принимать решения, логически мыслить и оценивать происходящую ситуацию, жители стали наивными и перестали понимать, где истина, а где ложь. Саурон был хитрым, он делал это, чтобы они не могли скооперироваться и снять заклятие. Спасение есть - сам город смыслов! Так как он обладает величайшей магией «смыслов». Места «смыслов», где жители могут получить «жизненную силу» и напитать себя разными способностями на карте обозначены, как «чек пойнты».

У каждого жителя есть 4 «вхождения» в места «смыслов», где они могут восстановить жизненные силы на 100%. Если житель восстановит жизненно - важные способности на 100%, то он станет невосприимчив к заклятию Саурона. Получит максимально возможную броню и способность развиваться.

*Знакомство с чек-пойнтами (демонстрация слайдов), 8 мин.*

*После каждого чек-пойнта учитель организует выбор учениками своего маршрута.*

**В:** Данный чек-пойнт может посетить не более 4-х человек. Кто желает? *Поднимают руку.* Поставьте галочку напротив выбранной способности.

**В:** Опиши портрет жителя города, каким он станет, когда приобретёт «способности»? Обладаешь ли ты этими способностями? Если да, то где ты их применяешь, если нет, то подумай, где они могли бы тебе пригодиться в повседневной жизни?

*Индивидуальная работа обучающихся с разделом МЛ «Мой персонаж» (7 мин.)*

## Тьюториал №2

**Ведущий:** классный руководитель

**Время проведения:** 15 мин.

**Необходимо:** маршрутный лист (МЛ), презентация.

**В:** Дорогие ребята, каждый из Вас смог совершить 4 «вхождения» в места «Смыслов» и наполнить своего героя жизненно-важными способностями. Поднимите руку те, кто наполнил своего жителя от **71 до 100 баллов (%)** – поздравляем, Ваш герой наполнен необходимой силой, чтобы противостоять и быть невосприимчивым к заклятию Саурона.

**от 51-70 баллов** – ваш герой жизнеспособный, но, к сожалению, ему необходима еще сила.

**от 31-50 баллов** – ваш герой слабый, ему нужно искать места смыслов и тренировать свою силу.

**до 30 баллов** – ваш герой остался невидимым.

*Классный руководитель делает запись на листочке и передает «ласточке»*

Количество чел. в классе: \_\_\_\_\_

Спасено \_\_\_\_\_ жителей города Смыслов

*Индивидуальная работа обучающихся с разделом МЛ «Мой результат», вопросы рефлексии на слайде (5 мин.)*

1. Что изменилось в персонаже?
2. Что я сделал (а), чтобы помочь своему герою?

Перечислите три момента в игре, которые Вам понравились. Предложите 1 действие, которое улучшит процесс игры.

**Обучающиеся сдают подписанные маршрутные листы!!!**

*Классный руководитель благодарит за активность, провозглашает способности*



# Мой результат

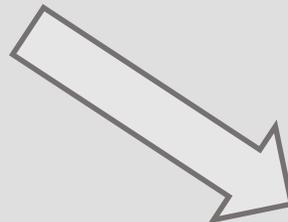
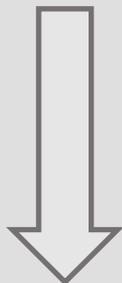


1. Что изменилось в персонаже?
2. Что я сделал (а), чтобы помочь своему герою?

## 3М

Перечислите три момента в игре, которые Вам понравились. Предложите 1 действие, которое улучшит процесс игры.

# СОБЫТИЕ



**Квест** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы

**Мастер-класс** – передача практического опыта от учителя/родителей/старшеклассников ученикам

## какой?

**Образовательные практики** – специально организованная деятельность с целью осознанного выбора будущей профессии, включающая в себя элементы реальной профессиональной деятельности (предполагающая социальное партнерство)



Навыки работы с информацией



Приобретение нового навыка



Критический подход



Предъявление результата

# МАТЕМАТИКА

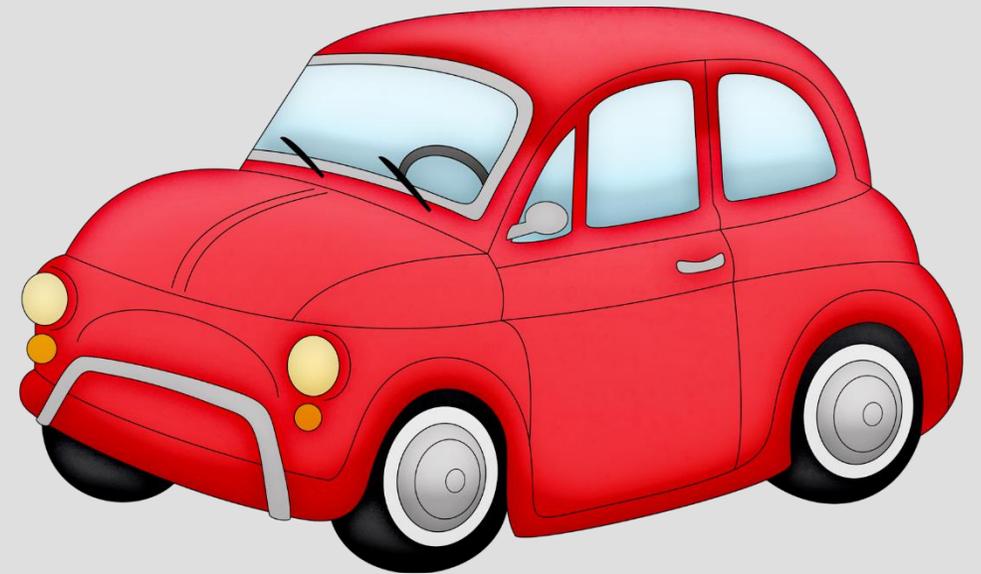
1. Из поселка отправились одновременно в одном направлении два автомобилиста. Первый за 5 ч проезжает 450 км, а второй за 3 ч проезжает 240 км. Какой автомобилист будет впереди через 4 часа и на сколько км? Ответ: первый на 40 км.
2. Автомобиль «Москвич» и автомобиль «Чайка» выехали одновременно из города М в город N, расстояние между которыми 315 км. На сколько часов раньше приедет в город N автомобиль «Чайка», если скорость его равна 90 км/ч, а скорость автомобиля «Москвич» равна 70 км/ч? Ответ: на 1 час
3. Дорожный знак, изображённый на рисунке, называется «Ограничение высоты». Его устанавливают перед мостами, тоннелями и прочими сооружениями, чтобы запретить проезд транспортного средства, габариты которого (с грузом или без груза) превышают установленную высоту. Какому из данных транспортных средств этот знак запрещает проезд?

В ответе укажите номер правильного варианта.

- 1) молоковозу высотой 4770 мм
  - 2) пожарному автомобилю высотой 4400 мм
  - 3) автотопливозаправщику высотой 3900 мм
  - 4) автоцистерне высотой 4350 мм
- Ответ: 1



4. Поездка на дачу при цене бензина 48,8 р за 1 л обошлась в 375,76 р. Во что обойдется эта поездка при цене бензина 49,1р. за 1 л?
5. Микроавтобус проехал 63 км и израсходовал 4,725 л бензина. Сколько литров топлива ему понадобится, чтобы проехать 76 км?





# ВАЖНО

# КАК?

- ✓ Тема/задача (проблема) должна быть актуальной и значимой для участников
- ✓ Обеспечено сопровождение каждого участника или команды участников
- ✓ Деятельность участников должна быть практико-ориентированной (исследовательской)
- ✓ Участники не только создают продукты, но и осуществляют их презентацию
- ✓ Экспертиза строится на основе открытых и понятных критериев
- ✓ Событие завершается рефлексией

# Удивительно, но факт!



**ТОЧКА  
ОТСЧЕТА**

**Каждое образовательное  
событие «вырастает»  
из ситуации, но не  
каждая ситуация  
превращается в  
событие...**



#ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

# Открывай мир с нами!

#ШКОЛА ВУЗ ПРЕДПРИЯТИЕ

#НАУКА

#ВЫБОР ПРОФЕССИИ

#СОБЫТИЙНОСТЬ



#ТЕРРИТОРИЯ РАЗВИТИЯ

#САМООПРЕДЕЛЕНИЕ



11.09.2024

Костина  
Татьяна  
Владимировна

Руководитель ЦИО  
МБОУ СОШ №7  
(г. Чайковский)

**Образовательное событие – эффективный ресурс  
повышения качества образования**