

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОВЕТ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ
"ОБРАЗОВАНИЕ": ОТ
ГОСУДАРСТВЕННЫХ
СТРАТЕГИЙ К
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ
ПРАКТИКАМ»**

МАОУ СОШ №48 города Тюмени

30.08.2019

Проект «Учитель будущего»

Presentación

**«БЕЗГРАМОТНЫМИ В 21 ВЕКЕ
БУДУТ НЕ ТЕ, КТО НЕ УМЕЕТ
ПИСАТЬ И ЧИТАТЬ, А ТЕ, КТО НЕ
УМЕЕТ УЧИТЬСЯ, РАЗУЧИВАТЬСЯ
И ПЕРЕУЧИВАТЬСЯ».**

ЭЛВИН ТОФФЛЕР.

Национальный проект «Образование»



Поиграем?
<https://kahoot.it/>

Федеральные проекты, входящие в национальный проект:

- Современная школа
- Успех каждого ребенка
- Поддержка семей, имеющих детей
- Цифровая образовательная среда
- Учитель будущего
- Молодые профессионалы
- Новые возможности для каждого
- Социальная активность
- Экспорт образования
- Социальные лифты для каждого

Учитель будущего

Задача проекта:

- внедрение национальной системы профессионального роста педагогических работников, охватывающей не менее 50% учителей общеобразовательных организаций.

Главные цифры проекта (к 2024 году):

- повышение уровня профессионального мастерства 50% педагогических работников, создание сети центров непрерывного повышения квалификации во всех субъектах России, участие 70% учителей в возрасте до 35 лет в различных формах поддержки и сопровождения обучающихся в первые 3 года работы.

Общий бюджет проекта:

- более 15,4 млрд рублей

Августовский форум

- О перспективах реализации дорожной карты регионального проекта «Учитель будущего»
(Департамент образования Тюменской области)



Августовский форум

- Внедрение «гибких» технологий повышения квалификации (Центр непрерывного повышения профессионального мастерства) проект «Учитель будущего» (Кускова Марина Валентиновна, проректор ТОГИРРО, к.п.н)



Примерная тематика эксклюзивных программ для педагогов, реализуемых центром

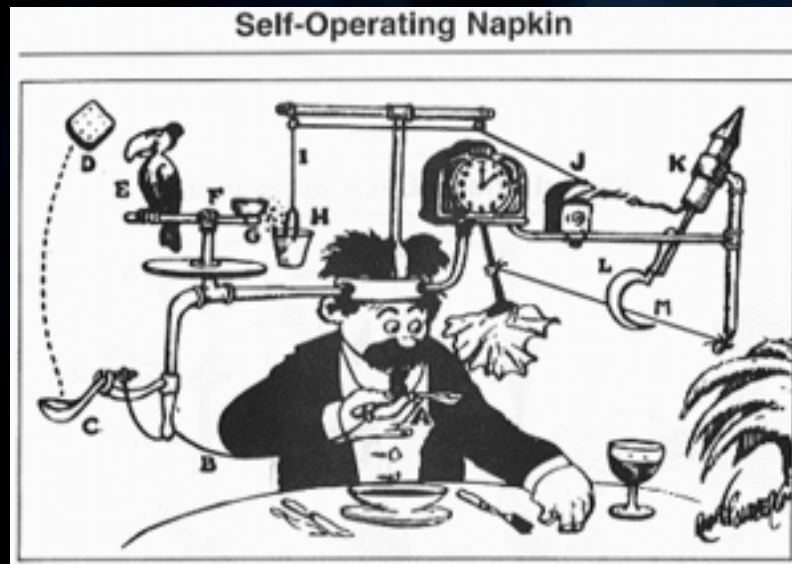
- Командная организация работы в урочной и внеурочной деятельности
- Фасилитативные методы в образовании
- Медиативный подход в образовании
- Проектные технологии в обучении
- Модерация и тьюториал в педагогической деятельности
- Тренинговый подход в работе классного руководителя
- Проектирование «цифрового» урока
- Проектирование уроков с привлечением социокультурного ресурса региона
- Проектирование уроков с привлечением производственного ресурса региона
- Проектирование интегрированного урока, на основе регионального реестра тем
- Игротехники в урочной и внеурочной деятельности
- Формирование IT-грамотности на основе предметного содержания
- IT и цифровые сервисы в образовательном процессе

Игротехника в урочной и внеурочной деятельности

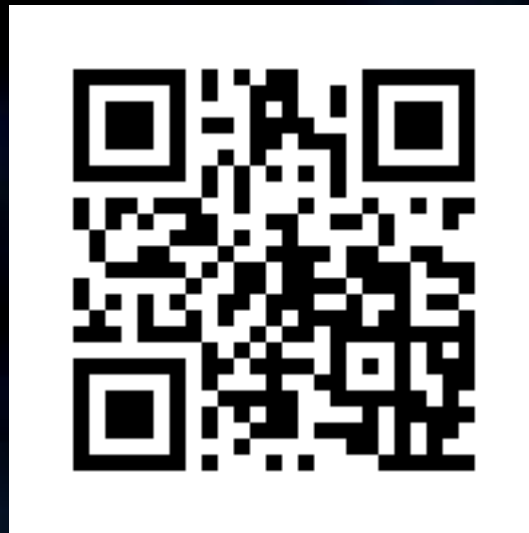
- Мэйкертоны (Maker + Marathon = Makerthon) - (творческие занятия по физике, химии, робототехнике, во время которых проводятся опыты, исследования, соревнования)
- STEM- игры (S (Science) – наука, T (Technology) – технология, E (Engineering) – инженерное дело, M (Math) – математика)– игры (мероприятия, на которых учащиеся соревнуются в применении своих способностей)
- Хакатоны (hackathon, от hack (см. хакер) и marathon — марафон)-это мастерская, на которой разработчики и дизайнеры за короткий срок (1 – 7 дней) работают над созданием программ, сайтов или приложений.
- Квест- приключенческая игра.
- Инженерные гонки –инженерные соревнования.

Машина Голдберга

- Машина Голдберга - это устройство, которое выполняет очень простое действие чрезвычайно сложным образом — как правило, посредством длинной последовательности взаимодействий по «принципу домино».



Голосование



www.menti.com