

Технологическая карта метапредметного мастер-класса

ФИО учителя: Тараканова Марина Игоревна

Тема: «Вопросы, которые изменяют мышление»

Тип: метапредметный мастер-класс

Значение мастер-класса:

Вопросы определяют область незнания. Чтобы найти решение, надо задавать вопросы себе и другим. Мастер-класс помогает осознать силу вопросов в возможности изменить мир, узнавать новое, проектировать, находить темы для исследовательских работ, переходить на высокий уровень мышления.

Цель - освоение способов мыслительной деятельности при подготовке вопросов.

Планируемые результаты

Предметные знания, предметные действия	УУД			
	регулятивные	познавательные	коммуникативные	личностные
Модели познания Уровни познания Категории вопросов Методы разработки вопросов Приёмы разработки вопросов	- осваивать целеполагание как умение определять известное и неизвестное и ставить перед собой учебную задачу; - планировать необходимые действия для решения промежуточных задач, обеспечивающих достижение цели; - корректировать свои действия, вносить изменения в ходе решения учебных	- применять универсальные законы мышления; - умение создавать обобщения; - устанавливать аналогии; - устанавливать основания и критерии для классификации и классифицировать; - устанавливать причинно-следственные связи;	- умение работать индивидуально и в группе; - умение сотрудничать в разных видах деятельности; - умение использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; - умение формулировать свою собственную позицию	- умение работать с действиями по смыслообразованию, нравственно-этическому и экологическому мышлению; - принятие норм и социальных игровых ролей; - выстраивание межличностных отношений; - принятие ценностных отношений разного уровня

	задач; - оценивать, соотносить свои действия с планируемыми результатами	- строить логические рассуждения, умозаключения, делать выводы; - создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных задач; - осваивать на различных уровнях смысловое чтение	и принимать позиции разных людей; -умение дискутировать, высказать экспертное мнение	
--	---	---	---	--

Ход мастер-класса

	Название этапа мастер-класса	Задача, которая должна быть решена (в рамках достижения планируемых результатов мастер-класса)	Формы организации деятельности участников	Действия мастера по организации деятельности участников	Действия участников (предметные, познавательные, регулятивные)	Результат взаимодействия мастера и участников по достижению планируемых результатов мастер-класса	Диагностика достижения планируемых результатов мастер-класса
1	I стадия - Вызов Этап Презентация профессионального опыта мастера Этап 1.1 «Эмоциональный захват»	Пробуждение имеющихся знаний, интереса к получению новой информации и способов деятельности. Авторская самопрезентация мастера	Активное слушание	Презентует себя как персону.	Знакомятся с автором мастер-класса и его профессиональными идеями	Создают дружескую среду для профессионального взаимодействия.	Уровень комфорта во взаимодействии выступающего и слушателей. Обратная связь.

2	<p>I стадия - Вызов</p> <p>Этап Презентация профессионального опыта мастера</p> <p>Этап 1.2 Модели познания</p>	<p>Обоснование значимости и краткая характеристика основной идеи - освоение способов мыслительной деятельности при подготовке вопросов. Осознание силы вопросов в возможности изменить мир, узнавать новое, проектировать, находить темы для исследовательских работ, переходить на высокий уровень мышления.</p>	<p>Презентация теоретических моделей познания: модели таксономии Блума, модели 2-х уровневой постановки вопросов, модель 3-х уровневой интерпретации текста.</p>	<p>Выступает в качестве мотивирующего к размышлению лектора.</p> <p>Побуждает к воспроизведению знаний по модели потребностей Маслоу.</p> <p>Внимательно выслушивает ответы участников.</p>	<p>Актуализируют и обобщают имеющиеся знания по содержанию понятия «модель таксономии Блума».</p> <p>Ставят учебные задачи по расширению понятия «модели познания».</p>	<p>Создают обобщения в виде различных моделей познания.</p> <p>Ставят цели по практическому освоению модели познания в технологии постановки частных, проблемных и философских вопросов.</p>	<p>Постановка ориентирующих вопросов.</p> <p>Беседа, обсуждение.</p> <p>Приём формирующего оценивания «Карта понятий».</p> <p>Ответы на вопросы в ходе обучения.</p>	
3	<p>II стадия - Осмысление содержания</p> <p>Этап Демонстрация</p>	<p>Создание такой учебной ситуации, в ходе которой участники сами учатся находить</p>	<p>Моделирующая ролевая игра «Прыжок команды».</p>	<p>Выступает в роли организатора моделирующей игры «Прыжок команды».</p>	<p>Получают новую информацию на явном и неявном уровнях, осмысливают её через игровой</p>	<p>Взаимодействуют в игровой учебной ситуации. Принимают нормы и</p>	<p>Уровень включённости в социальные роли игры.</p> <p>Самооценка совместной работы.</p>	

	<p>профессионального опыта</p> <p>Этап 2.1 «Моделирующая игра»</p>	<p>предмет изучения, исследовать его, сравнивать с уже имеющимся опытом, формулировать собственное описание.</p>		<p>Предлагает команде из 5 человек перепрыгнуть через длинную верёвку, остальной аудитории наблюдать за тем, как выполняется задание.</p>	<p>опыт. Проявляют умение сотрудничать в игровой учебной ситуации.</p>	<p>социальные игровые роли. Планируют необходимые действия для решения промежуточных задач, обеспечивающих достижение цели в игровой учебной ситуации</p>	
4	<p>II стадия - Осмысление содержания</p> <p>Этап Демонстрация профессионального опыта или фрагмента опыта</p> <p>Этап 2.2 Научение как «рефлексивный след» игры</p>	<p>Получение новой информации</p> <p>Создание такой учебной ситуации, в ходе которой участники сами учатся находить предмет изучения, исследовать его, сравнивать с уже имеющимся опытом, формулировать собственные вопросы.</p>	<p>Применение моделей конструирования вопросов на основе анализа выполненного действия «Прыжок команды».</p> <p>Приём «тонкие» и «толстые» вопросы.</p> <p>Приём «приглашающая основа».</p> <p>Приём «растянуть задачу».</p>	<p>Организует обучение технологии разработки вопросов в модели «снизу вверх» от частных вопросов к проблемным и далее к философским. Использует три уровня:</p> <ul style="list-style-type: none"> - образец вопросов; -разработка участниками вопросов по образцу на примере игры «Прыжок команды»; -сравнение вопросов 	<p>Получают новую информацию на явном и неявном уровнях; осмысливают её через игровой опыт; соотносят понятия с уже имеющимися знаниями, обобщают, классифицируют; применяют полученную информацию для освоения метода разработки вопросов; проявляют умение сотрудничать в учебной ситуации</p>	<p>Корректируют свои действия, вносят изменения в ходе решения учебных задач.</p> <p>Оценивают, соотносят свои действия с планируемыми результатами. применяют универсальные законы мышления;</p> <p>Умеют создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения,</p>	<p>Проверка понимания материала в ходе обучения через ответы на рефлексивные вопросы.</p> <p>Анализ вместе со слушателями.</p> <p>Обратная связь.</p> <p>Самооценка совместной работы.</p> <p>Резюме в одном предложении.</p>

			<p>участников с авторским эталоном.</p> <p>Приём «интеграция мыслей».</p> <p>Приём «лодка мыслей».</p> <p>Приём «сжать задачу».</p> <p>Приём «SCAMPER»</p>	<p>Организует обучение технологии разработки вопросов в модели «сверху вниз». Знакомит с приёмом разработки философского вопроса с помощью иллюстрации. Участники дают сначала авторское название иллюстрации, затем объединяются в группы, дают одно групповое название и переводят его в философский вопрос.</p> <p>Организует рефлексию через вопросы разного уровня.</p> <p>Организует самооценку и</p>	<p>умозаключения, делать выводы.</p> <p>Умеют создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели познания для решения учебных задач по формулированию вопросов разного уровня.</p> <p>Умеют формулировать свою собственную позицию и принимать позиции разных людей.</p>	
--	--	--	--	---	--	--

				<p>экспертную оценку.</p> <p>Подводит участников к обобщающей систематизации и классификации вопросов по разным основаниям.</p>			
5	III стадия - Рефлексия	Осмысление, рождение нового знания.	Моделирование философских вопросов на основе нескольких иллюстраций.	<p>Организует подбор названий для иллюстраций всеми участниками, далее объединяет их в группы и определяет задачу на интеграцию мысли для подготовки философского вопроса по одной из иллюстраций.</p> <p>Организует самооценку и рефлексию полученных результатов деятельности по</p>	<p>Соотносят «новую» информацию со «старой»; используя ценностные смыслы, полученные на стадии осмысления Обобщают, оценивают и демонстрируют новые способы мыслительной деятельности.</p>	<p>Применяют универсальные законы мышления. Используют речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей.</p>	Резюме в одном предложении.

				выращиванию мышления, принятие новых ценностей.			
--	--	--	--	--	--	--	--