

ПОЛОЖЕНИЕ

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1.1. Педагогическая мастерская «ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ — СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ» (далее Педагогические мастерские) — инновационная форма реализации современных образовательных технологий совершенствования профессиональных компетентностей педагогов, обеспечивающее непосредственное сочетание теоретического образования и практической деятельности.

1.2. Целью проведения Педагогических мастерских является совершенствование профессионального мастерства педагогических работников в контексте современных моделей и форм развития функциональной грамотности обучающихся.

1.3. Форма организации Педагогических мастерских является командно-профессиональное состязание педагогов, на котором демонстрируют профессиональные умения решения кейсов по структурным компонентам функциональной грамотности, творческий подход при решении широкого диапазона педагогических задач в различных сферах деятельности, общения и социальных отношений.

2. УЧАСТНИКИ

2.1. КОМАНДЫ. Формируется четное количество команд в составе от 5 до 8 педагогов. При этом в каждой команде количество игроков должно быть одинаковым.

2.2. ВЕДУЩИЕ. Из числа педагогов выбирается один или двое ведущих и при необходимости помощники ведущего и жюри.

2.3. ЖЮРИ. Состав жюри формируется из числа педагогов или приглашенных экспертов. Количество членов жюри от 3 до 5 человек.

3. ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП.

3.1.1. Участникам предлагается при входе распределиться на команды, выбрав один из предложенных карточек (число карточек соответствует количеству участников). На карточках заранее написаны название цвета (синий, красный, зеленый и т.д.). Соответственно участники разбиваются на команды по цвету и собираются вокруг стола с названием данного цвета.

3.2. ОСНОВНОЙ ЭТАП.

3.2.1. Основной этап состоит из четырех соревновательных туров:

1. первый тур «Визитка»,
2. второй тур «Рекламные объявления»,
3. третий тур «Черная метка»,
4. четвертый тур «Коллегия функционалки».

3.2.2. Порядок выступления команд во всех турах определяется номером карточки с заданием каждого тура.

3.2.3. После каждого тура жюри оценивает команды, баллы заносятся в турнирную таблицу. Команда-победитель определяется суммированием баллов за все туры.

3.2.4. Для проведения Педагогических мастерских необходимы следующие канцтовары: ватманы (для каждой команды по одной); маркеры разных цветов для каждой команды; бумага для записи.

3.2.5. Все задания к турам (приложение №3) должны быть распечатаны и поставлены в файлы.

4. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ТУРОВ

4.1. Первый тур «Визитка». Представление команд.

4.1.1. Представители команд выбирают файл с заданием (приложение № 3) и в течение 3-5 минут формулируют ответ.

4.1.2. Участники презентуют визитку команды. Формупрезентации команды определяют самостоятельно. Каждой команде на презентацию предоставляется не более 2 минут.

4.1.3. Критерии оценки:

— оригинальность (креативность презентации, способность к импровизации, новизна и нестандартность) — от 0 до 2 баллов;

— артистичность и зрелищность представления команды (ораторское искусство, образность, яркость презентации) — от 0 до 2 баллов;

— убедительность и содержание (четкое выражение своих мыслей, аргументированность и обоснованность ценности формирования функциональной грамотности, важности функциональной грамотности для успешного личного профессионализма и будущего обучающихся) — от 0 до 2 баллов.

4.1.4. В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

4.2. Второй тур «Рекламные объявления» - составление резюме.

4.2.1. Команды-соперники получают тексты кейсов (заданий) и в течение 3-5 минут формулируют ответ. Команды могут получить одинаковые задания.

4.2.2. Представитель каждой команды выходит на сцену и выступают с составленным резюме.

4.2.3. Критерии оценки ответов: корректность, ясность и полнота ответа — от 0 до 2 балла.

4.2.4. В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов за вопросы и ответы.

4.4. Третий тур «Черная метка».

4.4.1. В этом туре команды демонстрируют решения кейсов (педагогических ситуаций).

4.4.2. Порядок презентации определяется жеребьевкой в начале тура — капитан команды выбирает файл с номером задания, который является и номером порядка выступления.

4.4.3. Капитан команды вручает «Черную метку» любой команде. В этом случае команда, получившая «Черную метку» становится оппонентом данной команды.

4.4.4. Количество «Черных меток» равно количеству команд. Каждая команда получает равное количество «Черных меток».

4.4.5. Каждая команда получает свое задание и является оппонентом другой команде.

4.4.6. Команды по очереди выступают со своими ответами (задания команды выводятся на экран).

4.4.7. Команда-оппонент может предложить альтернативное решение или дополнить ответ команды решателей.

4.4.8. За правильный ответ команды – оппонента баллы за решения задачи добавляются в сумму баллов команды – оппонента.

4.4.9. Критерии оценки: полнота и правильность ответов — от 0 до 2 баллов за решение каждой задачи.

4.4.10. В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

4.5. Четвертый тур «Коллегия функционалки».

4.5.1. Тур направлен на развитие креативного мышления, творческих подходов участников интеллектуальных соревнований. Капитаны команд выбирают задания и в течение 3-5 минут формулируют ответ.

4.5.2. Команды при выступлении должны объяснить и обосновать свои ответы.

4.5.4. В турнирную таблицу заносится общая сумма баллов.

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

5.1. Итоги Педагогической мастерской подводятся по общему количеству баллов в турнирной таблице.