

Креативный вызов



Прокачай свой урок



ОЖИДАНИЯ

About Strange Garden



Scan with phone
to open camera



О чем поговорим

01

Начало

02

Теория

03

Креатив

04

Что почитать

05

Вопросы



Проектируя каждое новое занятие, важно сохранять пропорции на каждый этап. Не перегружайте урок и помните про групповую динамику.

Время на каждый этап урока
планируется в пропорции:

НАЧАЛО — 15%,

СУТЬ — 70%,

ФИНАЛ — 15%

Если ваш урок — первый в
курсе, пропорция меняется:

НАЧАЛО — 40%,

СУТЬ — 50%,

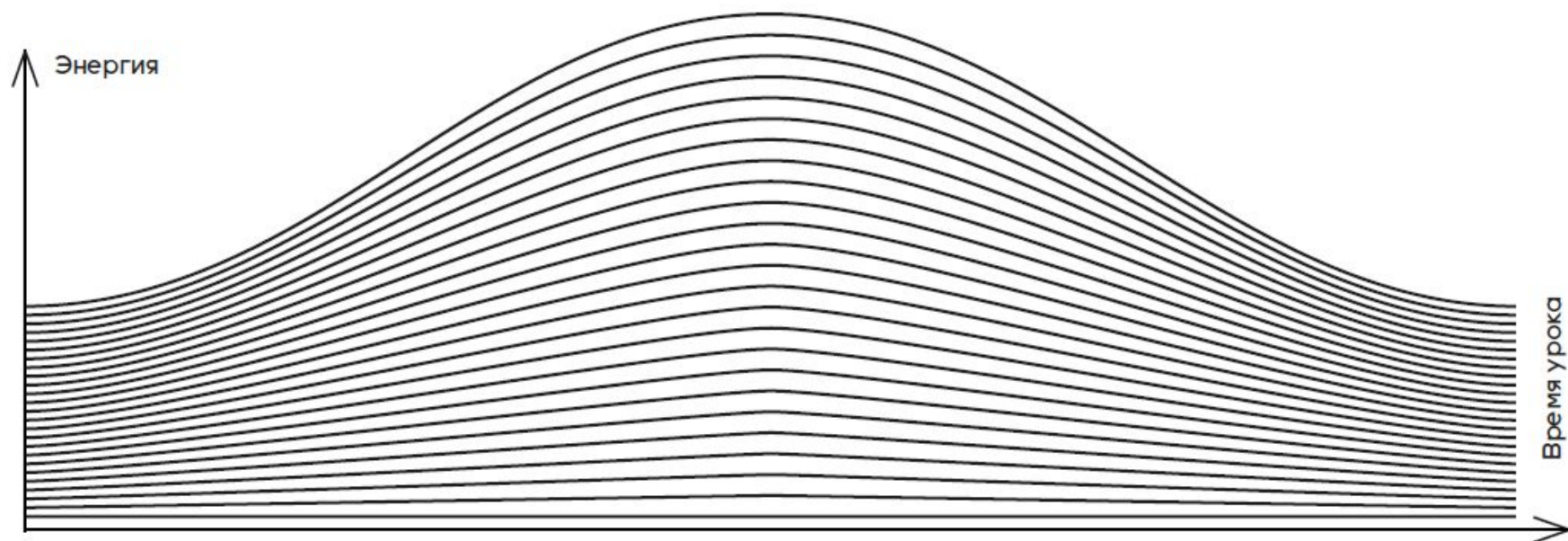
ФИНАЛ — 10%

Если у вас последний урок
в курсе:

НАЧАЛО — 10%,

СУТЬ — 40%,

ФИНАЛ — 50%



ОКТАЛИЗ Ю-КАЙ ЧОУ: КЛЮЧЕВЫЕ СТИМУЛЫ

Октализ – система мотивации, созданная экспертом по геймификации Ю-Кай Чоу, которая представляет собой восьмиугольник. Это проектная структура, разработанная для анализа и создания геймифицированных систем, в основе которой лежат восемь ключевых стимулов (поведенческих факторов), а именно – восемь основных мотиваторов поведения человека.





Настраиваемся на креатив

Нужен сценарий?



Выбираем тему

Вы уже пришли с ней



Введите слово

Показать

Случайное слово

Для начала путешествия введите любое слово и нажмите **показать**

Щёлкните по слову, чтобы увидеть связанные ассоциации

[настройки ↓](#)



Генератор ассоциаций





Формулируем цели



Конструктор целей обучения

(русская адаптированная версия [Дифференциатора](#), размещенного на сайте [Byrdseed.com](#))

Конструктор предназначен для тренировки формулирования целей обучения.

Помните! Конструктор "не силен" в грамматике русского языка, поэтому полученные фразы необходимо корректировать (опция "отредактировать фразу")!

Контакты для отзывов и предложений: todo@susu.ac.ru

Студенты смогут **сравнить** несколько точек зрения на проблему [добавить свой вариант содержания] , используя **библиотеку** , и представить результат в виде **таблицы** , работая в группе **по двое** . [отредактировать фразу]

Уровни целей

Содержание

Ресурсы

Результат

Группы

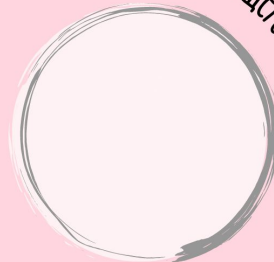
Используется уточненная таксономия Б. Блума "A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives" (Л. Андерсон и Д. Кратвол)

Помнить	Понимать	Применять	Анализировать	Оценивать	Создавать
перечислить	описать	решить	сравнить	оценить	составить
дать определение	охарактеризовать	применить	сопоставить	доказать	конструировать
повторить	обсудить	использовать	различить	составить мнение	разработать
констатировать	объяснить	иллюстрировать	выделить	сделать заключение, вывод	строить
рассказать наизусть	интерпретировать	показать	экспериментировать	оспорить	создать
продублировать	привести примеры	инсценировать			генерировать

Создаём профиль по схеме



Профиль учащегося



ИМЯ

ПОЛ



ВОЗРАСТ

средний балл

увлечения

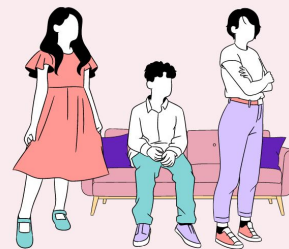
привычки

основные
потребности

страхи и желания



Формат урока



Формат урока



АССОЦИАЦИИ

АТМОСФЕРА/
РЕКВИЗИТ

Упаковка заданий

К.О.Т.- гид по играм



25+ самых популярных игровых идей

Для увлекательных курсов, тренингов, учебных занятий

Формат урока





Приемы

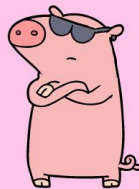
Мультимедийные
форматы



КЛЕВАЯ
ИНСТА



ЛЕГО
КОМПОЗИЦИЯ



СВИНЬЯ
БЕСКОНЕЧНОСТИ



СТАРБАКС-
ГЕНЕРАТОР



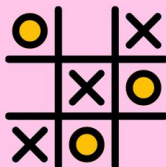
ЧТО В
СУМКЕ?



ПАЛИТРА



ТЕСТ НА
ПАЛЬЦАХ



КРЕСТИКИ-
НОЛИКИ



АЛФАВИТ



ИНСТАГЕН



БАНКА
МУДРОСТИ



ОМУТ
ПАМЯТИ

0101
1001
0110



КОДИРОВЩИК



2/3 ПРАВДЫ



Angry
Birds



ТОП 5



ЗАПОЛНИТЬ
ВСЕ



Among Us



МИШЕНЬ



КРОССЕНС



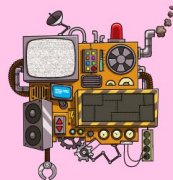
МУХА



БИНГО-
ЛЮБИНГО



ИСТОРИЯ О
ТОМ КАК ...



МАШИНА
ВРЕМЕНИ



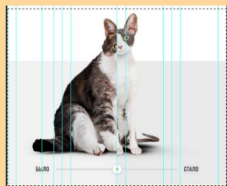
КОМИКС



КОЛЛАЖ



ФОТО



БЫЛО/
СТАЛО



КРОССВОРД



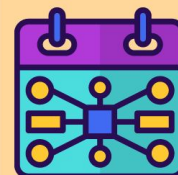
ИНТЕРАКТИВНАЯ
КАРТА



ПРЕДМЕТ
В РАЗРЕЗЕ



ГИФКА



mind-
map



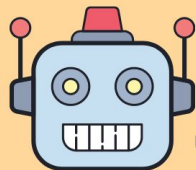
ОБЛАКО
СЛОВ



ЧЕК-ЛИСТ



СКРИН
ПЕРЕПИСКИ



ЧАТ-БОТ



ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ



БИОГРАФИЯ

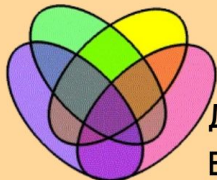
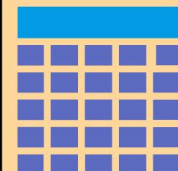


ДИАГРАММА
ВЕННА



ГИГАПИКСЕЛЬ



ТАБЛИЦА



МАРШРУТ



ГОНКИ
ГРАФИКОВ

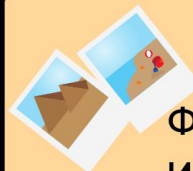


ФОТО
ИНСТРУКЦИЯ

Креативный вызов

Прокачай свой урок



Можно ли научить складывать оригами по данной теме?



Как я могу изменить свой класс, чтобы создать подходящую атмосферу?



Могу ли я сделать видеоисторию к уроку?



Стоит ли задействовать сервис kahoot?



В поисках
креатива



4 типа удовольствия

Games are fun in 4 ways



Hard Fun Challenge: Goals Obstacles Strategies

Easy Fun Novelty: Exploration Creativity Role Play

People Fun Friendship: Cooperation Competition

Serious Fun Meaning: Real World Change

Each has unique **Emotions**

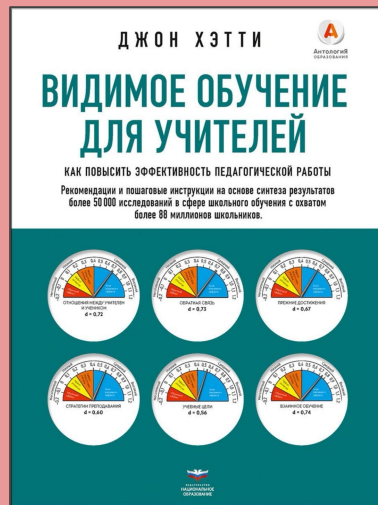
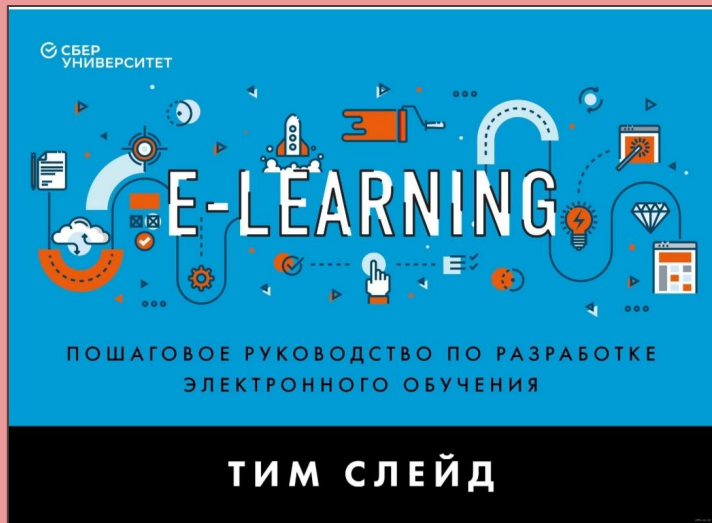
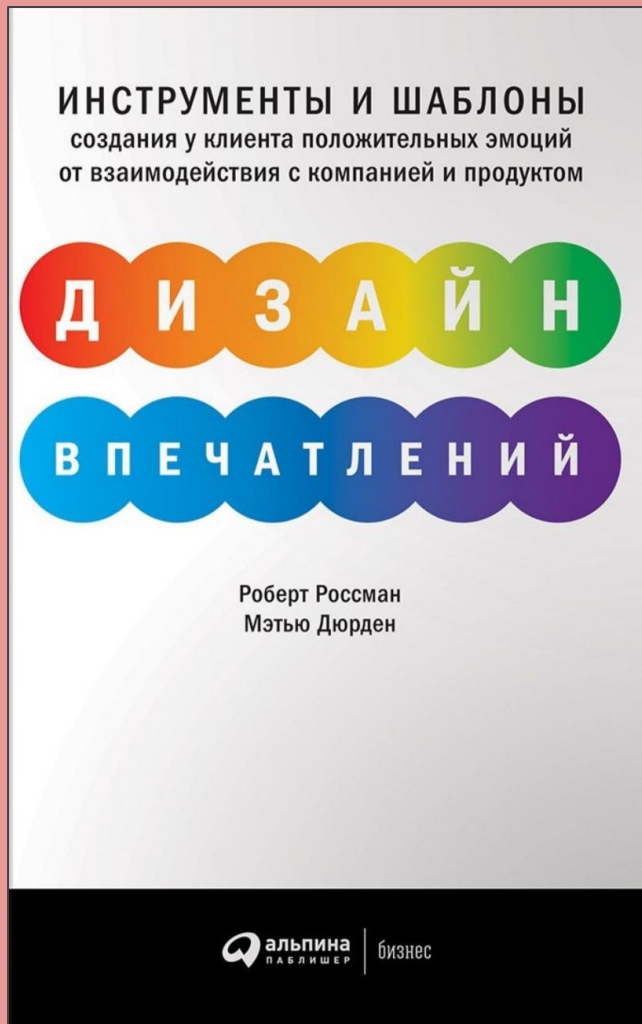


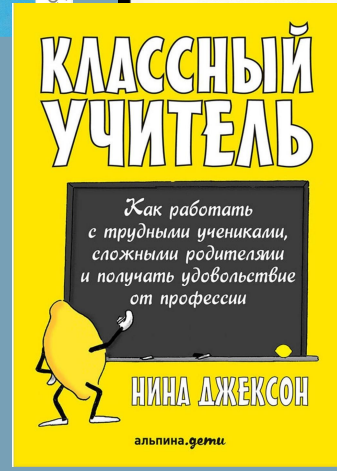
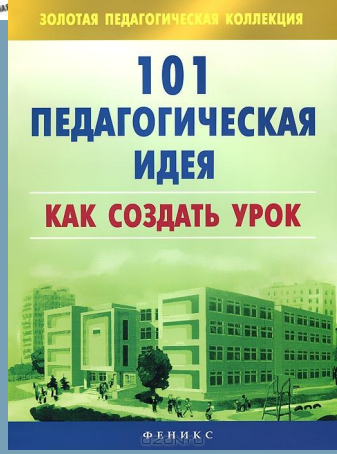
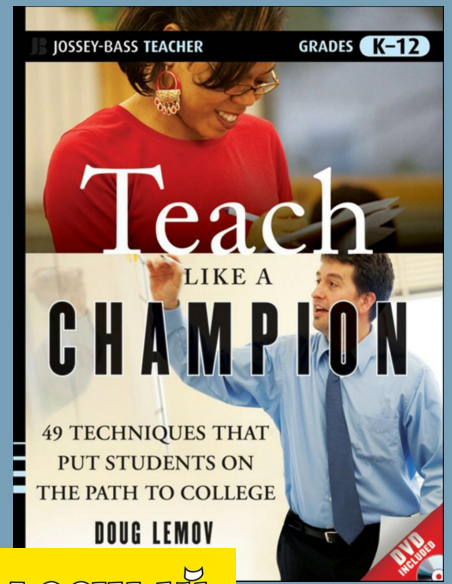
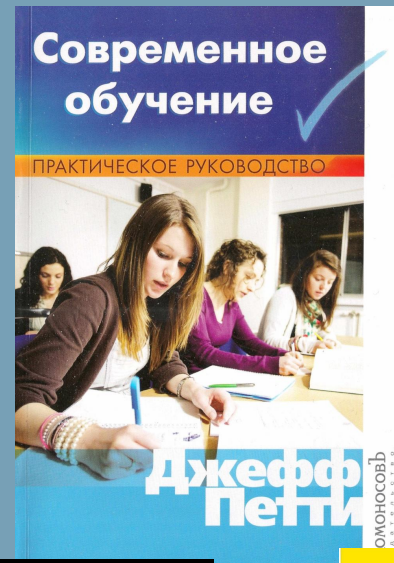
Что почитать?

Книги

Сайты

Соцсети







КУРСЫ


Игры в школе: как провести инте...

Как преподавать онлайн: инстру...

Как учителю создать индивидуа...

Развитие креативного мышлени...

Современное образовательное ...

Оценивание для обучения 

Обучение чтению. Профилактик...

Работа с трудным поведением: п...

Базовые цифровые компетенци...

Функциональная грамотность: р...



Модули



Введение

Пройден



Цифровые компетенции
и информационная
безопасность

Пройден



Цифровые инструменты
в работе учителя

Пройден



Методика использования
ЭОРов и цифровых
образовательных...



Резюме курса

Генератор историй

Я называю этот генератор «логлайнер-хайконцептор». Он поможет сформулировать суть вашей истории. Докрутить до хайконцета и получить убойный логлайн.

Несколько вопросов на пути к идеальному логлайну.

Род занятий вашего героя в начале истории?

ВОИН



И К Р А
I K R A
S H P

ШКОЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР ОПЫТА

3 500 РУБ.

СООБЩИТЬ О
ПОСТУПЛЕНИИ



О ЧЕМ

Конструктор — это инструмент, который поможет изменить учебный процесс и заинтересовать учеников с 1 по 11 класс. С его помощью вы сможете проектировать занятие, выстраивая план в



ВПЕЧАТЛЕНИЯ <

About Strange Garden



Scan with phone
to open camera



НАЧНУ ЗАКОНЧУ ПРОДОЛЖУ

