**ВОРКШОП**

**«»STАND UP ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ ОСНОВ ЗДОРОВ’Я»**

**Структура заняття**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Зміст заняття** | **Час** |
| 1 | **Вступне слово** тренера | 5 хв |
| 2 | Гра – розминка «Хто я?» | 5 хв |
| 3 | Інтерактивна лекція «Що таке воркшоп?» | 5 хв |
| 4 | Інтерактив «Сюрприз» | 3 хв |
| Медодичний **STАND UP** | | |
| 5 | STEAM - підхід | 3 хв |
| 6 | Тайм лайн | 3 хв |
| 7 | INSERT | 3 хв |
| 8 | Фішбоун | 5 хв |
| 9 | Кроссенс (практичний інтенсив) | 10 хв |
| 10 | Метод «ДРІД» | 3 хв |
| 11 | Метод «РАФТ» | 3 хв |
| 12 | Таблиця Елвермана | 3 хв |
| 13 | Хмара тегів | 5 хв |
| 14 | Методика «Імена по батькові» | 3 хв |
| 15 | Вчитель онлайн | 3 хв |
| 16 | Гра «Вгадай мелодію» | 5 хв |
| 17 | Вправа «Магазин» | 3 хв |
| 18 | Вправа «Сходинки» | 3 хв |
| 19 | Вправа «Мова кольору» | 5 хв |
| 20 | Фідбек | 5 хв |

**Доброго дня! Що ви думаєте про мене?**

***(відповіді)***

Для початку потрібно познайомитися. Напишіть будь-ласка на папері відповідь на запитання «Хто я?».Ви маєте дати 10 відповідей. У вас є 3 хвилини. Написали. Давайте зачитаємо. Дякую!

**Гра-розминка «Хто я?»**

*Гра, що дозволяє презентувати себе як особистість, свої індивідуальні особливості. Учні записують на папірцях 10 відповідей на запитання: «Хто я?». Потім за бажанням зачитують власні характеристики*.

**Підсумок**. Вміння себе презентувати дуже важливе для лідера. Потрібно вміти звернути увагу оточуючих на власні позитивні риси.

Я, Сауляк Наталія Володимирівна, вчитель основ здоров’я Вилянської школи І – ІІ ступенів Томашпільського району.

Сьогодні форма нашої роботи – **воркшоп. Воркшоп** – це навчальний процес, у якому кожен бере активну участь, багато дізнається від інших. Це тренінг, результати якого залежать насамперед від внеску учасників. І, нарешті, це можливість відкрити для себе, що знаєш і вмієш більше, ніж думав досі, і навчитися чомусь новому. Воркшоп є активним розвиваючим методом групової роботи. Саме поняття (в перекладі з англійської workshop – майстерня) вказує на його центральну ідею: на воркшопі всі учасники активні і самостійні. В основі методу лежить інтенсивна групова взаємодія, при цьому акцент робиться на отримання динамічного знання.

Воркшоп – це:

– навчальна група, яка допомагає всім учасникам стати після закінчення навчання більш компетентними, ніж на початку;

– навчальний процес, в якому кожен бере активну участь;

– навчальний процес, під час якого учасники багато дізнаються один від одного;

– тренінг, результати якого залежать насамперед від вкладу учасників і меншою мірою – від знань ведучого;

– навчальний процес, на якому в центрі уваги – переживання учасників, а не компетентність ведучого;

– можливість відкрити для себе, що знаєш і вмієш більше, ніж думав досі, і навчитися чомусь від людей, від яких цього не очікував.

**Провідна мета:** вдосконалення лідерських здібностей, обмін досвідом роботи.

Є ряд ключових слів, які характеризують воркшоп як навчальний захід:

* активність,
* експеримент,
* ризик,
* зміни,
* демократичне прийняття рішень,
* цілісність навчання,
* самовираження,
* внутрішні зміни,
* позитивна взаємодія, ауторефлексія,
* фасилітація,
* гнучкість,
* самопізнання.

Гаслом нашої роботи будуть слова

Яким повинен бути сучасний вчитель? Якими педагогічними технологіями повинен вчитель володіти та як їх застосовувати в умовах особистісно зорієнтованого навчання? Спробуймо сьогодні дати відповідь на ці та інші питання. Отже, до роботи.

Кожен з нас в дитинстві любив отримувати сюрпризи. На сьогоднішньому воркшопі я пропоную вам також сюрприз . Зараз ми з вами об’єднаємося на 3 групи.

*(поділ з допомогою ……)*

**Інтерактив «Сюрприз»**

Кожна група відкриває конверт під своїм номером і отримує завдання, на виконання якого у вас буде 10 хвилин.

1 – Який він: вчитель основ здоров’я?

2 – Яким має бути сучасний урок?

3 – Інноваційні технології на уроках основ здоров’я

Бажаю натхнення.

*(музичний супровід)*

Презентація напрацьованого матеріалу вчителями. До 3 хв.

Вічне питання: чи гарантують хороші оцінки успішність дитині у подальшому житті? Так, але тільки в одному випадку: якщо наявна система освіти буде змінена. Адже що ми бачимо зараз?

*(обговорення в групах)*

Критичне мислення – справжній тренд сучасності. Це те, без чого учням ніяк не обійтися! А де критичному мисленню навчать краще, ніж у школі? Зараз існує безліч інструментів для розвитку критичності у школярів. Предмет «Основи здоров’я» повинен виховувати, стимулювати у дітей бажання жити, бути здоровими, вчить їх відчувати радість від кожного прожитого дня, показувати їм, що життя – це чудово, викликати у них позитивну самооцінку. А найголовніше – вміти застосувати свої знання на практиці.

Один урок - це 2 700 секунд, на кожній з яких може народитися знання або нудьга, захоплива творча робота або бездіяльність. А цінність кожній такій секунді, хвилині, годині надає вчитель, який своїм потенціалом та творчим підходом до уроку пробуджує в душах дітей цікавість, яка є рушійною силою прагнення до знань.

1. **STEAM підхід**

Сьогодні ми часто чуємо про STEM-освіту, STEM-технології, STEM-лабораторії тощо. Що ж таке STEM?

Абревіатура STEM утворюється від слів

**Science** (Наука),

**Technology** (Технології),

**Engineering** (Інженерія)

**Mathematics** (Математика).

Легко зрозуміти, що саме ці поняття формують основу нової методики в освіті. Особливість у тому, що вчитель перестає бути основним джерелом знань. У центрі уроку – проблема чи практичне завдання. А діти мають самостійно знайти шляхи вирішення проблеми, застосувавши наявні знання, здійснивши експеримент і, можливо, зробивши помилки.

STEM – нова методика навчання учнів, яка має таку основу:

*1.Інтегроване навчання за темами, а не за предметами.*

Інтегроване навчання математики, природничих предметів, технології, інженерії. Ці сфери навчання тісно пов’язані між собою на практиці.

*2.Використання науково-технічних знань у реальному житті.*

Впровадження в навчально-виховний процес методичних рішень STEM-освіти дозволить сформувати в учнів найважливіші характеристики, які визначають компетентного фахівця:

- *уміння побачити проблему;*

*- уміння побачити в проблемі якомога більше можливих сторін і зв'язків;*

*- уміння сформулювати дослідницьке запитання і шляхи його вирішення;*

*- гнучкість як уміння зрозуміти нову точку зору і стійкість у відстоюванні своєї позиції;*

*- оригінальність, відхід від шаблону;*

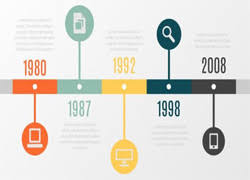
*- здатність до перегруповування ідей та зв'язків;*

*- здатність до абстрагування або аналізу;*

*Використання* STEM – елементів на уроках основ здоров’я

|  |  |
| --- | --- |
| S | *Ціль: подати новий матеріал, висвітлити проблемне питання, насичення інформацією, постановка теми і основного завдання, розвивати інформаційно – цифрову компетентність. Форми роботи: повідомлення, виступ, презентація, слово вчителя,кейс - подача, робот з підручником, джерелами.* |
| *T (*технології*)* | *Ціль: візуалізація інформації на уроці, показати практичне застосування знань і вмінь, розвивати творчі навики школярів, розвивати ініціативність і підприємливість. Форми роботи: презентація, відео кліп, соціальні промо – ролики.* |
| *R* (читання+ письмо) | *Ціль: навчити працювати з додатковою інформацією, розвивати критичне мислення, креативно оформлювати засвоєну інформацію,розвивати основні компетентності в природничих науках і технологіях. Форми роботи: журналістське розслідування, опитування, тестування, складання лозунгів, коротких текстів, опис прочитаної додаткової літератури до уроку чи теми у вигляді анонсу чи трейлеру.* |
| E (інжиніринг) | *Ціль: вміння подати практичний результат роботи, розвивати компетентність уміння вчитися впродовж життя. Форми роботи: леп бук, скрайбінг, колаж, фото проект, листівки,шкільна газета, блог, власний сайт чи заповнення уже існуючого шкільного.* |
| A (мистецтво) | *Ціль:розкрити в учневі естетично розвинену особистість, здатну до самореалізації, розкрити обізнаність і самовираження в сфері культури. Форми роботи:створення інфографік, карт пам’яті, плейлистів, хот листів, малюнків до теми, графічних робіт, бук трейлерів.* |
| M (математика) | *Ціль: вміння узагальнювати факти, розвивати логічне мислення, розвивати соціальну та громадянську компетентності. Форми роботи: таблиці, схеми, обчислення, проведення розрахунків, опрацювання статистичних даних.* |

**Таймлайн**

**Таймлайн** (з англ. Timeline — подорожувати) — це інструмент, який допомагає проілюструвати розвиток певної події у часі та просторі. Це можуть бути біографічні довідки, хронологія подій, історія певних заходів чи процесів. У тайм-лайн ви можете вбудовувати зображення, фотоматеріали, аудіо- та відеофайли, місце на карті (через GoogleMaps). Принцип простий: ви визначаєте, як у вас відбувались події – погодинно, щоденно, помісячно і т.д. Визначивши цей крок, вибудовуєте свою стрічку часу. Короткий перелік та опис найпопулярніших програм для створенняцього типу візуалізації інформації: Timeline.JS, , DIPITY, Whenintime, timeglider,

**Timeline.JS** – найбільш використовувана в медіа. Дуже проста в користуванні, абсолютно безкоштовна. Цікава тим, що є єдиним програмним засобом, який дозволяє створювати україномовні тайм-лайни. В ній можна змінювати шрифти підписів до матеріалів, обирати порядок показу слайдів.

**DIPITY** – безкоштовна версія цієї програми дозволяє створити тільки 3 тайм-лайни. Потім потрібно переходити на платну платформу Пропонує на вибір три варіанти зовнішнього вигляду стрічки.

**Whenintime** – ресурс пропонує менш професійний вибір інструментів для роботи над таймлайнами. Більше використовується у навчальній практиці, аніж в медіях. Абсолютно безкоштовний. Цікавий тим, що ви можете змінювати макет вашої стрічки – пропонується близько 20 варіантів різних макетів. Можна змінювати фон – як обрати певний колір, так і ставити конкретну картинку,а ще вставляти посилання з інших сайтів, описуючи подію. Тому щодо дизайну та варіацій вигляду вашого тайм-лайну цей ресурс є одним із найцікавіших.

**INSERT**

Ще один прийом з розвитку критичного мислення. Цей прийом дає можливість по-новому працювати з текстом – повторити вже відоме, виділити нове, визначити питання для поглиблення тощо.

**INSERT:**

I – interactive – самоактивізація – «v» – вже знав;

N – noting – нова інформація – «+» – нове;

S – system – системна розмітка – «–» – думав інакше;

E – effective - ефективна інформація – «?» – не зрозумів, є питання;

R, T – reading and thinking – читання та продумування.

Заповнена таблиця стає певним опорним конспектом з теми.

**Фішбоун**

Дослівно Fishbone перекладається як «Риб’яча кістка» або «Скелет риби». І дійсно, в основі методики схематична діаграма у формі риб’ячого скелету. Така нестандартна та водночас проста схема дозволяє провести швидкий та точний аналіз певної проблеми, виявивши її причини та наслідки. А потім потрібно лише зробити правильні висновки.



Використання схеми Fishbone дає можливість:

 розвивати критичне мислення;

 організувати роботу учнів в парах та групах;

 візуалізувати причинно-наслідковий зв’язок;

 розподіляти етапи роботи по рівню значущості.

Метод Fishbone можна використовувати як окремо для проведення аналізу певної ситуації, так і зробити його стратегією цілого уроку. При цьому найбільшого ефекту можна досягти під час узагальнюючих уроків та систематизації знань, коли тема вже вивчена.

Схема включає в себе чотири основні блоки, представлені у вигляді голови, кісток та хвоста риби. Кожна з них відповідає за певні нюанси:

 ***голова*** – тема, питання або проблема, що підлягає аналізу;

 ***верхні кістки*** (або ті, що розміщені з правого боку при вертикальному положенні схеми) – основні поняття теми та причини виникнення проблеми;

 ***нижні кістки*** (або ті, що розміщені з лівого боку при вертикальному положенні схеми) – факти, що є підтвердженням певних причин чи понять, вказаних у схемі;

 ***хвіст*** – відповідь на поставлене питання, висновки.

Найважливіші поняття треба розміщувати ближче до голови.

**КРОССЕНС**

Кроссенс  – асоціативна головоломка нового покоління. Слово «кроссенс» означає  «перетин значень» і придумане за аналогією зі словом «кросворд», яке в перекладі з англійської мови  означає  «перетин слів».  
Ідея кроссенса проста, як і все геніальна. Це  асоціативний ланцюжок, що складається з дев'яти (або 6)   картинок.

Зображення розташовують так, що кожна  картинка має зв'язок із попередньою і наступною,  а центральна поєднує за змістом зразу декілька картинок. Завдання того, хто розгадує кроссенс - знайти асоціативний  зв'язок  між сусідніми (тобто тими, що мають спільний бік) картинками. Зв’язки в головоломці можуть бути і поверхневими, і глибокими.

При створенні кроссенса можна скористатися таким  алгоритмом:  
1.    Визначити тематику(загальну ідею).  
2.    Вибрати  8-9 елементів (образів), що мають відношення до теми.  
3.    Найти зв'язок  між елементами.  
4.    Визначити послідовність елементів за типом зв’язку «хрест» і «основа».  
5.    Сконцентрувати значення в одному елементі (центр – 9-й квадрат).  
6.    Виділити  відмінні риси, особливості кожного елемента.   
7.    Підібрати картинки, що ілюструють вибрані елементи (образи).  
8.     Замінити вибрані прямі  елементи (образи) і асоціації непрямими,  символічними картинками.

**Вправа «Метод «ДРІД»**

**Д** — досвід (що робили, що пам'ятаєте?)

**Р** — рефлексія (які відчуття, реакція?)

**І** — інформація (яку інформацію одержали, які висновки зробили?)

**Д** — дії (як ви будете діяти в майбутньому)

Учасникам пропонується висловити свої думки щодо кожного питання. У такий спосіб підбиваються підсумки.

**Вправа «РАФТ»**

Розвиває критичне мислення.

**Р -** роль

**А -** адресат

**Ф -** форма

**Т -** тема

**«Таблиця Елвермана»**

Метод, спрямований на формування в учнів всебічно аналізувати запропоновану проблему, оргагізовуватиграмотну дискусію та формувати чітку позицію щодо обговорюваної проблеми, правильно підбирати аргументи. Зміст проблеми або питання потрібно сформувати таким чином, щоб можна було відповісти і позитивно, і негативно. Кількість аргументів і контраргументів має бути однаковою.

Метод дає змогу розвинути такі ключові компетентності як ціннісно – смислові, загальнокультурні, навчало – пізнавальні, проектно – технологічні.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Так** | **Проблема** | **Ні** |
|  |  |  |

Рішення за рішенням, хмарні технології непомітно ввійшли в наше життя. Сьогодні уявити життя без комп'ютера, Інтернету та IT технологій практично неможливо. Сучасні діти не уявляють своє життя без Інтернету з його соціальним спілкуванням та інформаційними ресурсами. Ми спостерігаємо, як росте покоління візуалів, для яких головним джерелом інформації є зоровий ряд. Все це пояснює необхідність використання нових світових інформаційних розробок в освітній діяльності. Однією з інновацій в освітньому процесі, використовуваному в сучасному світі, є хмарні сервіси.

Як працювати з хмарою тегів, наприклад:



1. Знайти риси, притаманні вихованій людині.
2. Знайти негативні риси характеру людини.

А зараз, я хотіла для розрядки атмосфери з вами потренувати свій мозок і згадати певні історичні постаті. Я буду зачитувати імена та по-батькові, а ви будете називати прізвище.

**Методика «Імена по батькові»**

Мета:  визначити їхній загальний рівень ерудиції і сприяти розширенню світогляду.

Список:

1. Тарас Григорович (Шевченко).
2. Вольфганг Амадей (Моцарт).
3. Володимир Ілліч (Ленін).
4. Алла Борисівна (Пугачова).
5. Леонід Макарович (Кравчук).
6. Едуард Амвросійович (Шеварднадзе).
7. Антон Павлович (Чехов).
8. Володимир Володимирович (Путін).
9. Фелікс Едмундович (Дзержинський)
10. Олександр Сергійович (Пушкін).
11. Іван Якович (Франко).
12. Віктор Андрійович (Ющенко).
13. Дмитро Ілліч (Менделєєв).

Дякую! Кожен з вас – лідер. А дуже важливим для лідера є розвиток загальної ерудиції та вміння аналізувати досвід.

**Вчитель онлайн**

Декілька слів про використання **Google – сервісів.**

1. **Сервіс Тhinglink та LearningApps.org**

Для узагальнення та систематизації знань учнів на уроці використовую інтерактивні завдання, які створені за допомогою таких сервісів як Тhinglink, LearningApps.org. Такі завдання дають змогу в ігровій формі засвоїти та перевірити рівень навчальних досягнень учнів. Важливо, що даний сервіс дозволяє публікувати свої вправи та користуватися вже створеними вправами інших учителів.

1. **Сервіс Umaigra**

Дозволяє створювати дидактичні онлайн-ігри з різних навчальних предметів для дітей. Може бути легко інтегрований в основний навчальний процес в якості додаткового навчального інструменту – ігрового, і в той же час ефективного, який можна використовувати як в школі, так і вдома, як індивідуально, так і для групи учнів.

. Завдання у вигляді інтерактивних малюнків створюються за допомогою **сервісу Тhinglink.** Малюнок містить теги, натиснувши на які, учень отримує певну інформацію може переглянути відео фрагмент або посилання на веб-ресурс. Малюнок можна використовувати для вивчення нового матеріалу, узагальнення та систематизації знань учнів.

**Сервіси Google:** карти, презентації, Google Sites, додаток Google Arts & Culture тощо;

інтерактивні дошки **Padlet, Linoit**;

**Kahoot** – сервіс для створення інтерактивних навчальних вправ;

Генератори QR-кодів

**Wordart, Wordle** – сервіси для створення хмаринок слів;

**YouTube** – для перегляду роликів за темою уроку та завантаження створених учнями робіт.

**«Угадай мелодію»**

Із давніх-давен музика не тільки покращувала настрій, а й поліпшувала здоров’я. Музикою лікують важко хворих, але хворих серед нас немає, бо ми вчителі з основ здоров’я. Тому зараз ми покращимо собі настрій. Пропоную пізнати мелодію, а за бажанням і заспівати її.

**Вправа «Магазин»**

*Мета: дати учасникам можливість усвідомити свої сильні сторони.*

*Час: 15 хвилин.*

*Обладнання: картки з позитивними якостями, заповнені учасниками.*

*Ведучий просить учасників уявити магазин, у якому продаються досить незвичайні «речі»: терпіння, почуття гумору, доброта, щедрість, відповідальність, – ті якості, які вони вказали на своїх картках. Кожний учасник – продавець у цьому магазині. Учасники продають свої позитивні якості в обмін на які-небудь інші. Товар кожного учасника розкладений перед ним на лотку.*

*Викликають першого учасника, що може виміняти в інших продавців по одній «речі» (якості), якої в нього немає. Наприклад, покупець просить у продавця «терпіння». Продавець запитує у учасника, скільки йому потрібно «терпіння», навіщо воно йому, до кого він хоче бути терпимим. Як плату він просить щось замість терпіння. Наприклад, «покупець» розплачується «почуттям гумору», якого в нього надміру. Потім «покупцем» стає наступний учасник.*

Запроваджувати між інтеграційні підходи можна не тільки на уроках, безпосередньо пов'язаних з точними науками. Великий простір для пошуків надають й інші предмети. Наприклад, на заняттях образотворчого мистецтва учні можуть спостерігати за кольорами, дослідити процес фотосинтезу, вивчити ефект веселки, провести дослідження з розчином крохмалю та йодом, створити власні копії витворів мистецтва або макети геометричних фігур, працювати з різноманітною інформацією, готувати відповідні презентації тощо. На уроках основ здоров’я вести бухгалтерський облік шкідливих звичок, організовувати пункти збори, оформлювати леп буки, запроваджувати проекти по чистоті довкілля, тепло ефективності будівель, тощо. Сучасні діти сильно відрізняються від потоків інших років. Яскраві ознаки: вони незалежні, розкуті, на «ти» з усіма гаджетами, краще розуміються в мережі Інтернет. Продовжувати можна ще довго, але поряд з плюсами, завжди є мінус: вони завжди прагнуть до сенсаційних новинок, у них низька сфокусованість уваги, дуже часто простий виклад матеріалу для них ототожнюється з нудьгою. Тому і перед сучасним вчителем також теж стоїть дуже багато питань, зокрема і питання безперервного особистісного руху.

**Вправа «Сходинки»**

Експрес-діагностика визначення самооцінки. Учасникам роздають бланк з намальованою на ній драбинкою з 10 сходинок. Тренер пропонує учасникам уявити себе на тій сходинці, на якій, на їхню думку, вони зараз перебувають. Після того як усі намалювали, психолог повідомляє ключ до цієї методики: 1—4 сходинка — занижена самооцінка, 5—7 сходинка — самооцінка адекватна, 8—10 сходинка — завищена самооцінка.

**Вправа «Мова кольору»**

*Завдання: вибирають добровольця. За вказівкою — він заплющує очі, а інші учасники задумують тихенько між собою будь-який колір, для початку ліпше один з основних: червоний, синій, зелений, жовтий. Коли доброволець розплющить очі, усі учасники власною поведінкою, передусім емоційним станом, намагаються зобразити цей колір, не називаючи його, а доброволець повинен відгадати, що це за колір. Якщо він вгадав, обирають іншого добровольця, якщо ні, залишається той самий.*

**Рефлексія до вправи:**

— Які емоції вважаються яскравішими?

— Які легко показати, які — складно?

**Фідбек воркшопу**

Чи потрібна рефлексія на уроці? – Потрібна. Питання в тому, яким чином ми звертаємось до неї. Ми, здебільшого, звикли виділяти її як окрему частину уроку. Але це не є частиною уроку - це метод моніторингу, інструмент для аналізу. Ваше завдання – отримати якомога більше інформації - при чому ця інформація може бути як від учня, так і від вас.

Помилково ставити рефлексію на кінець уроку – її можна проводити впродовж. Коли ми рефлексуємо нашу діяльність з дітьми, краще щоб вони не були до цього готові і говорили те, що їм прийде в голову. Молоді люди сьогодні по-іншому сприймають новий матеріал: дуже швидко і в іншому обсязі. Уважають, що за останнє століття швидкість змін навколо людини збільшилася в 50 разів. Цілком природно, що виникають і інші способи переробки інформації. Тим більше, що вони підтримуються за допомогою телевізора, комп’ютера, інтернету. Сучасні вчителі вже перебудовують методику навчання свого предмета так, щоб, максимально використовувати особливості цього кліпового мислення для засвоєння учнями інформації. Що таке «фідбек»? Це англомовне слово, яке прийшло з технічної англійської мови. Feedback буквально перекладається як «зворотнє харчування». У широкому сенсі воно означає зворотній зв’язок, відгук і т.д. Вони перетворюють процес оцінювання на частину навчального процесу та втягують школярів у конструктивний діалог.

— Найбільше мене зацікавило…

— Для мене стало відкриттям…

— Три слова, якими я можу охарактеризувати воркшоп…..