Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение – лицей №173

eduSCRAM: ОСНОВНЫЕ ШАГИ ПОСТРОЕНИЯ ЭФФЕКТИВН РАБОТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНО МЕРОПРИЯТИЯ (на примере создания дидактической иг

Рабочая тетрадь

Справочные материалы

Екатеринбург
20 апреля 2022 г.

Оглавление

Программа образовательного события ..... - 4 -

I. МОТИВИРУЮЩАЯ ЧАСТЬ.
EDU Scrum — что это такое, как это работает и где можно применить? ..... - 5 -

II. ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ eduSCRUM: «ЗАПУСК ПРОЕКТА» ..... - 11 -

Группа 1.
Разработка модели ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ – ПУТЕШЕСТВИЯ
с помощью скрам-технологии ..... - 11 -

Группа 2.
Разработка модели СЮЖЕТНОЙ ВИКТОРИНЫ
с помощью скрам-технологии ..... - 15 -

Группа 3.
Разработка модели ИГРЫ – ЗАГАДКИ ..... - 19 -
с помощью скрам-технологии

Группа 4 – 5. ..... - 23 -
Разработка модели ТЕСТОВОЙ ВИКТОРИНЫ
с помощью скрам-технологии ..... - 23 -

Группа 6.
Разработка модели КВЕСТА
с помощью скрам-технологии ..... - 27 -

III. МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАБОТЫ ..... - 31 -

3.1. Дидактические игры ..... - 31 -

3.2. Медиа-контент ..... - 33 -

РЕФЛЕКСИЯ ..... - 35 -

ГЛОССАРИЙ ..... - 36 -

Список литературы и источников ..... - 38 -

Уважаемые коллеги!

Предлагаем вам до начала образовательного события ознакомиться с программой мастер-классов.

Цель образовательного события:

ознакомление с технологией EDU Scrum.

Задачи:

1. отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга;
2. содействовать непрерывному профессиональному самообразованию педагогов;
3. создать условия для активного педагогического взаимодействия.

Целевая аудитория: заместители директоров школ, учителя, методисты.

Дата и время проведения: 20 апреля 2022 г. с 15.00 до 16.40 ч.

Место проведения: МАОУ – лицей №173 (ул. Народной воли, 21/2), читальный зал

Организаторы и ведущие:

Команда МАОУ – лицей №173:

Куницкая С.В., директор МАОУ – лицей №173

Усачева А.В., заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.

Антонова М.А., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173

Болле Т.В., учитель физики МАОУ – лицей №173

Серебрякова Е.В., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173

Команда МАОУ СОШ №175:

Козлова О.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №1175

Пыжьянова Е.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №175

Программа образовательного события

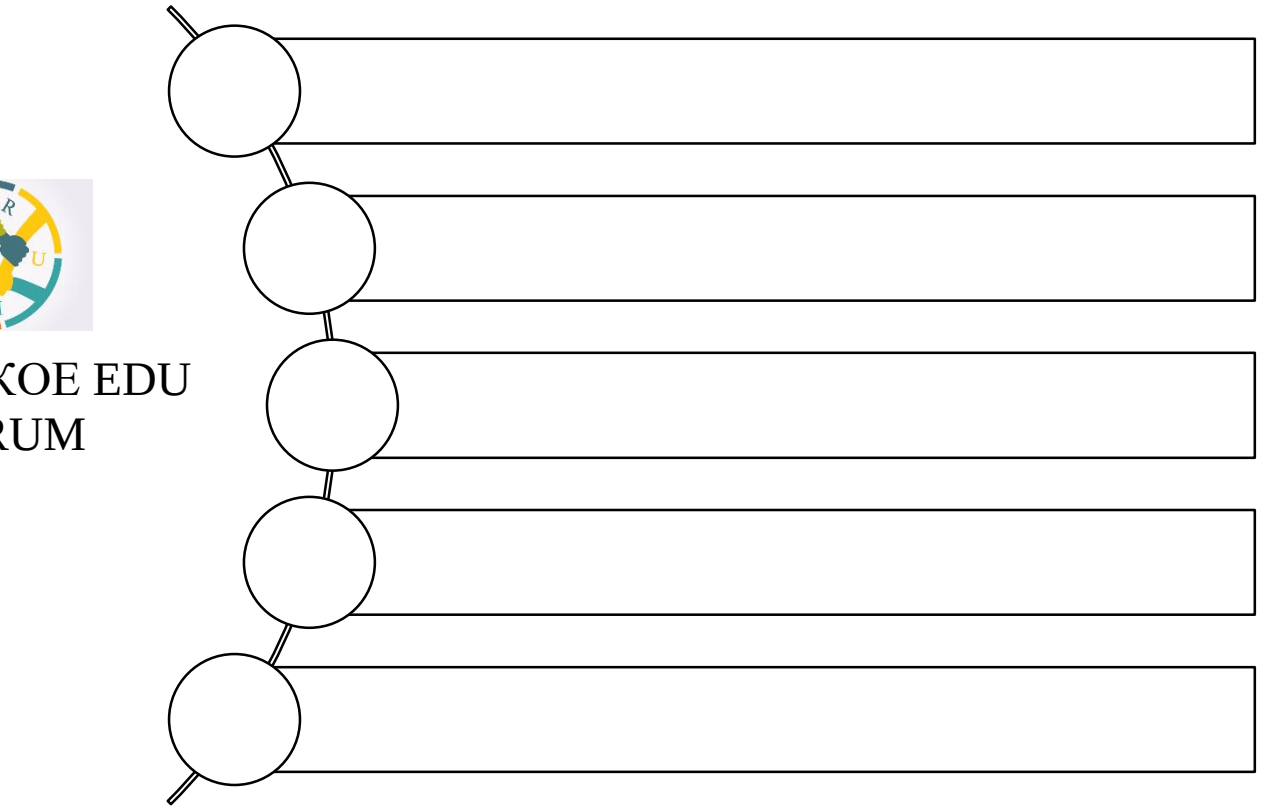
15.00 –15.20	Мотивирующая часть. *EDU Scrum — что это такое, как это работает и где можно применить?* Куницкая Светлана Владимировна, директор МАОУ – лицей №173; Усачева Алена Вячеславовна, заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.
15.25 –16.20	Практическая часть *Практика применения EDU Scrum: «Запуск проекта»* Ведущие: Антонова М.А., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173 Болле Т.В., учитель физики МАОУ – лицей №173 Козлова О.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №1175 Команда МАОУ СОШ №175: Пыжьянова Е.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №175 Серебрякова Е.В., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173 Усачева А.В., заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.
16.25 – 16.40	**Подведение итогов. Рефлексия работы.**

I. МОТИВИРУЮЩАЯ ЧАСТЬ.
eduScrum — что это такое, как это работает и где можно применить?

Ведущие:

Куницкая Светлана Владимировна, директор МАОУ-лицей №173;
Усачева Алена Вячеславовна, заместитель директора, к.и.н.

ЧТО ТАКОЕ EDU SCRUM



ФРЕЙМВОРК

набор базовых элементов и правил

Команда

4-6 чел

Роли

Владелец продукта

Скрам-мастер

Иные

События

Формирование команды
Цели
Планирование

Элементы

Спринт
Содержание (истории)

Правила

СПРИНТ

(контейнер)

СОБЫТИЕ 1(формирование команды)

СОБЫТИЕ 2 (цель)

СОБЫТИЕ 3 (планирование)…ретроспектива

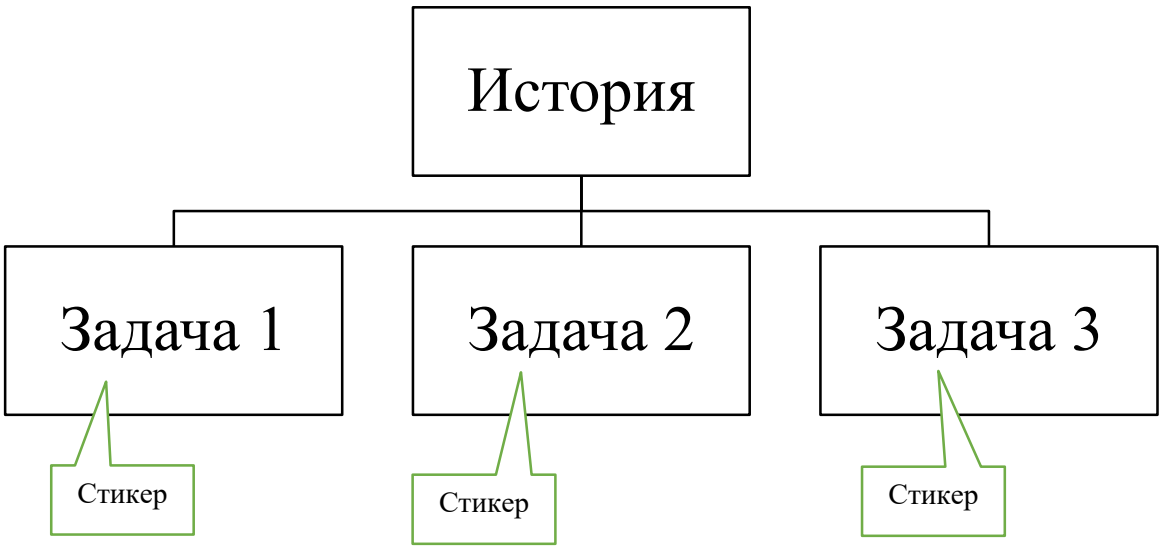
ОБЗОРЫ

Событие	Периодичность	Вопросы, на которые нужно дать ответ
ЛЕТУЧКА(5 минут)	В начале каждого занятия	Что я сделал с момента прошлого урока, чтобы помочь команде продвинуться к цели? Чтоя собираюсь делать на этом уровке, чтобы помочь команде? Какие препятствия на пути к цели стоят передо мной или командой?
Обзор спринта (промежуточный)	В течение всего спринта	Что мы достигли в течение всей работы над проектом? Соотносим с критериями успешности
Ретроспектива спринта	После завершения спринта	Что прошло хорошо? Что можно или нужно улучшить? Что мы больше не должны делать? Какие действия мы предпримем в следующем спринте?

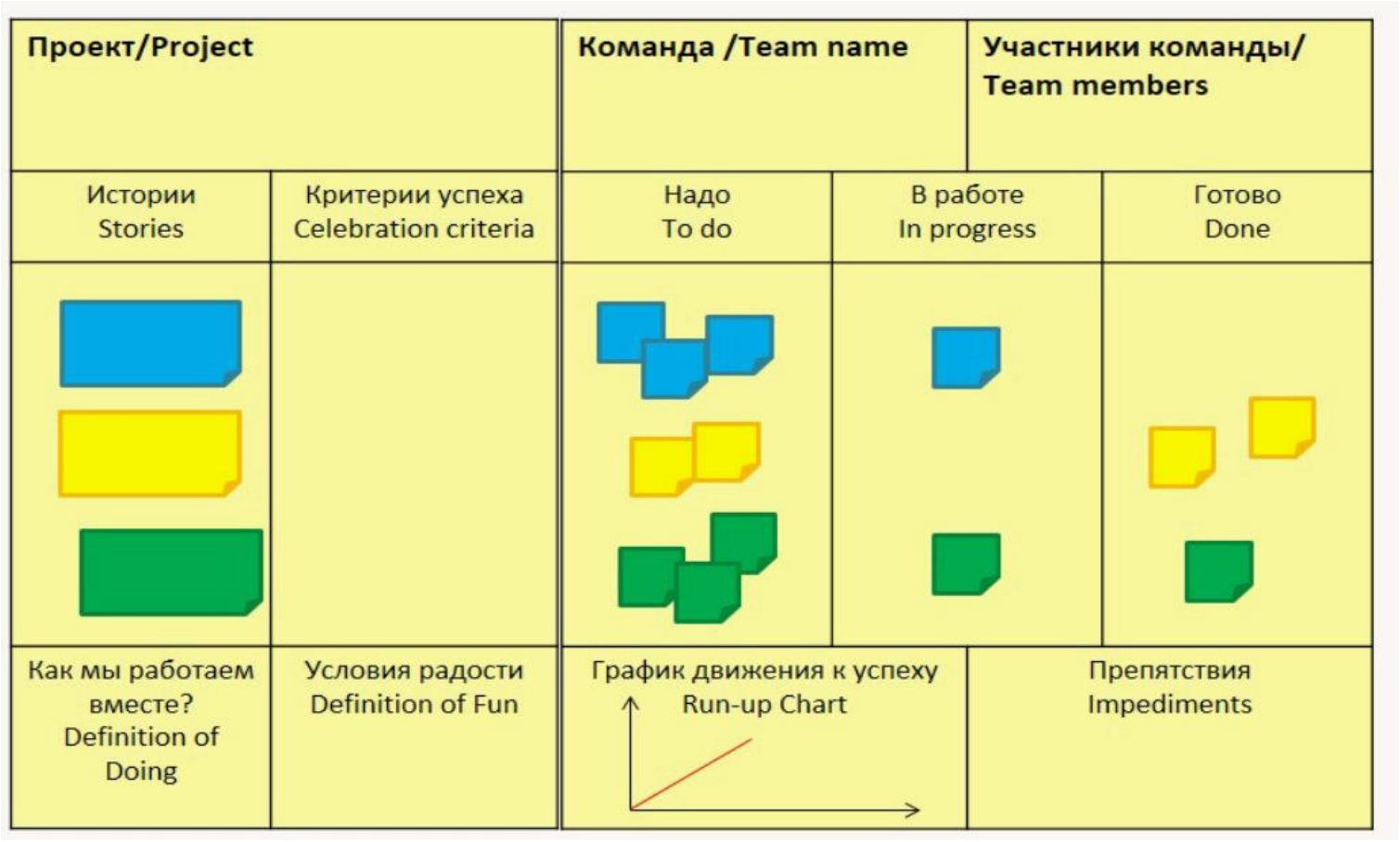
СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА = ИСТОРИЯ + ИСТОРИЯ + ИСТОРИЯ+…..

ИСТОРИЯ:

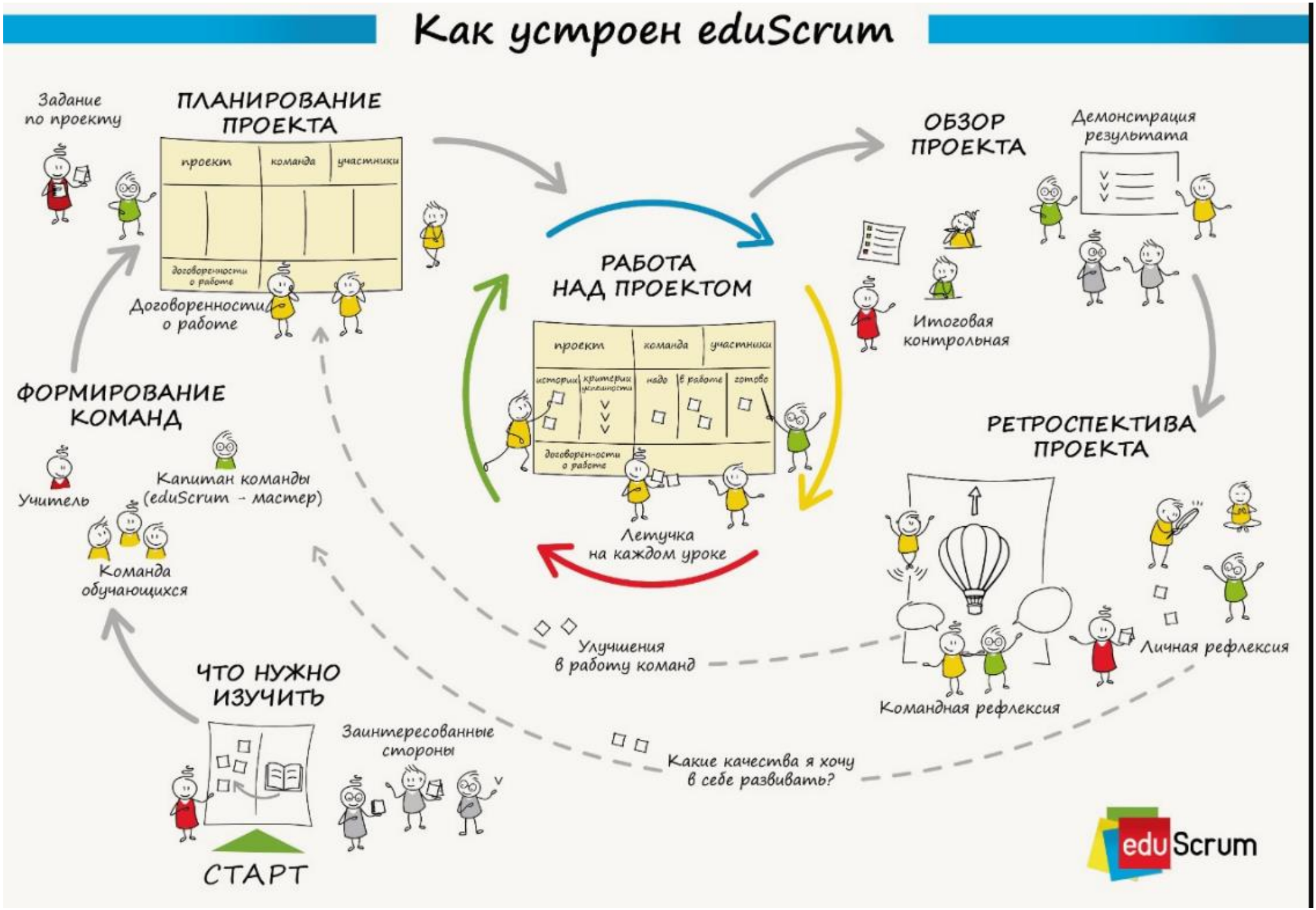
1) Цель
2) Критерии успешности
3) Способы работы


История
Задача 1
Задача 2
Задача 3
Стикер
Стикер
Стикер

SCRUM-доска


Проект/Project
Команда /Team name
Участники команды/ Team members
Истории Stories
Критерии успеха Celebration criteria
Надо To do
В работе In progress
Готово Done
Как мы работаем вместе? Definition of Doing
Условия радости Definition of Fun
График движения к успеху Run-up Chart
Препятствия Impediments

Как устроен eduScrum



ВОЗМОЖНЫЕ РОЛИ УЧАСТНИКОВ КОМАНДЫ

	Роль	Характеристика
	Координатор	Фактический руководитель, умеющий распределять работу в соответствии со способностями каждого и сглаживать конфликты. Тонкий психолог и хороший менеджер. Требовательный, но не обижающий и необидчивый.
	Мотиватор	Напористый и сильный человек, считающий новые проблемы всего лишь способом проявить способности. Неунывающий и энергичный, но требующий ясности и логики в поведении команды и каждого её члена. Устойчив к стрессам и не поддаётся панике.
	Вдохновитель	Этот человек поддерживает координатора, когда тот начинает терять уверенность в успехе, помогает разрешать конфликты. Дипломатичен и спокоен. «Победить всем вместе или умереть поодиночке» - вот суть его деятельности.
	Генератор идей	Наполнен креативом и умеет отстраненно взглянуть на проблему, предложить парадоксальную или инверсную идею, обладает высоким IQ. Требует уважения, восхищения и даже преклонения. Отмахивается от мелочей, не терпит указаний и критики, нередко обидчив и неконтактен.
	Аналитик	Проницательный человек, умеющий видеть суть вещей и воспринимающий любое явление во всей совокупности его признаков. Обычно хорошо разбирается в людях и самостоятельно определяет своё место, не претендуя на роль лидера в команде. Имеет критический склад ума, всё подвергает сомнению, всему требует подтверждения и обоснования, ничего не принимает на веру, не признаёт авторитетов.
	Исследователь ресурсов	Будучи оптимистом по натуре, он ищет возможный потенциал не только в ближайшем окружении, но и за его пределами, где у него огромное количество контактов.
	Реализатор	Стоит на земле обеими ногами. Его не интересуют заоблачные идеи, он готов сосредоточить всё внимание и направить все силы на практическую реализацию того, что уже создано. На все предложения он смотрит с позиции - как это можно реализовать, и «заземляет» безудержную фантазию, если она отрывает от реалий и не приносит пользы.
	Контролер	Беспокойный по натуре и недоверчивый, мелочный и придирчивый, настойчивый и малоэмоциональный. Высказывает сомнения и опасения. Неспешный в суждениях. Плохо увлекается перспективой и требует доведения начатого до конца.

ШАГИ:

1) Понять цели проекта
2) Создать рабочее пространство
3) Подготовить артефакты (scrum-доска, project backlog, definition of done и другое)
4) Сформировать команды
5) Сформулировать правила игры
6) Разбить тему на задачи
7) Работать над задачами (взаимодействия с артефактами)
8) Оценить итоги работы
9) Провести ретроспективу

Группа 1.

Разработка модели ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ – ПУТЕШЕСТВИЯ

с помощью скрам-технологии

Справка

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Игры-путешествия	Имеют сходство со сказкой, её развитием и чудесами. Отражает реальные события или факты, но обычное раскрывается через необычное, простое - через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. В названии игры – путешествия, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.	Отражает реальные события или факты, но: – обычное раскрывается через необычное, – простое – через загадочное, – трудное – через преодолимое, – необходимое – через интересное.	– Постановка задач, – пояснение способов её решения, – иногда разработка маршрутов путешествия, – поэтичное решение задач, – радость от её решения, отдых, – в состав игры иногда входят песни, загадки, подарки и т.д.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Тема	EDU Scrum: основные шаги построения эффективной работы по подготовке школьного образовательного мероприятия (на примере создания дидактической игры)	
Цель и задачи	Цель: Ознакомиться с технологией EDU Scrum. Задачи: 1. Отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. 2. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга.	
Истории	1. Создание игрового сюжета.	
	2. Формулировка 5 игровых вопросов.	
	3. Составление правил игры – путешествия	
	4. Формы оценивания результатов игры.	
	5. Презентация	
Требования к результату	1. Соответствие сформулированной образовательной цели заявленной тематике (300-летие г. Екатеринбурга).	
	2. Наличие сюжетной линии игры.	
	3. Соответствие сюжета следующим критериям: 3.1. увлекательность, 3.2. доступные и понятные формулировки, 3.3. соответствие возрастным особенностям детей	
	4. Описание пути игры.	
	5. Определение формы оценивания результатов игры.	
	6. Оригинальность идеи и техники ее выполнения	
	7. Практическая применимость игры.	
Задание	Создайте модель игры-путешествия, посвященной 300-летию г. Екатеринбурга. Для этого: 1. Создайте сюжет игры. Укажите целевую аудиторию. 2. Опишите путь игры (в т.ч. правила). 3. Составьте не менее 5-ти вопросов\заданий, отразите в них реальные события или факты о городе Екатеринбурге; 4. Задайте формы оценивания результатов игры. 5. Оформите демо-версию игры-путешествия для презентации.	
Источники	SCAN ME Дидактические игры	SCAN ME Интеллектуальные игры

Форма контроля	Наблюдение, беседа, тайминг
Рекомендации	1. Распределите роли участников, например, Scrum-мастер, историк, критик, генератор идей, дизайнер, энциклопедист.
	2. Соблюдайте правила работы в группе.
	3. Своевременно проводите «летучки».
	4. Используйте разнообразные материалы и средства (фото, видео, аудио, гиперссылки и т.д.)
	5. Следуйте принципам логической ясности и последовательности.
	6. Своевременно фиксируйте продвижение к цели на scram-доске.

Срок проведения 20.04.2022

Форма: ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ.

Скрам – мастер

Задания		ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ
ЗНАТЬ:							
1	основные понятия EDU Scrum.						
2	шаги EDU Scrum.						
3	отличительные признаки дидактических игр.						
4	Основные факты истории г. Екатеринбурга						
УМЕТЬ:							
1	применять основные шаги EDU Scrum при подготовке школьного образовательного мероприятия						
2	находить и формулировать игровые задания						
3	проектировать дидактическую игру, применяя основные шаги EDU Scrum						
4	применять дидактическую игру в образовательном процессе.						

ЧЕК-ЛИСТ

Место МАОУ – лицей №173

Дата 20.04.2022

Время 15.00 – 15.30

Форма игры Дидактическая игра – путешествие.

Название игры _____

ПРОСТРАНСТВО	КОМАНДА
ЦЕЛИ Что? Зачем?	ПРАВИЛА
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА	ДОСКА
ИТОГИ	РЕТРОСПЕКТИВА

ИДЕИ ОФОРМЛЕНИЯ

Группа 2.

Разработка модели СЮЖЕТНОЙ ВИКТОРИНЫ с помощью скрам-технологии

Справка

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Сюжетная викторина	Организаторы придумывают игровой сюжет. Применяются элементы театрализации, игра смотрится более живо, ярко, эмоционально. Предусматриваются внешние атрибуты	– Контроль знаний в игровой форме – Повышение интереса к учебе – Стимулирование самостоятельного изучения материала – Развитие сообразительности, коммуникабельности, воображения	– Постановка задач, – пояснение способов её решения, – следование сюжету, – применение театрализованных приемов, – применение вопросов на сообразительность, – в состав игры могут входить песни, загадки, подарки и т.д.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Тема	EDU Scrum: основные шаги построения эффективной работы по подготовке школьного образовательного мероприятия (на примере создания дидактической игры)
Цель и задачи	Цель: Ознакомиться с технологией EDU Scrum. Задачи: 1. Отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. 2. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга.
Истории	1. Создание игрового сюжета.
	2. Формулировка 5 игровых вопросов.
	3. Составление правил сюжетной викторины
	4. Формы оценивания результатов игры.
	5. Презентация
Требования к результату	1. Соответствие сформулированной образовательной цели заявленной тематике (300-летие г. Екатеринбурга).
	2. Наличие сюжетной линии игры.
	3. Соответствие сюжета следующим критериям: 3.1. увлекательность, 3.2. доступные и понятные формулировки, 3.3. соответствие возрастным особенностям детей
	4. Описание пути игры.
	5. Определение формы оценивания результатов игры.
	6. Оригинальность идеи и техники ее выполнения
	7. Практическая применимость игры.
Задание	Создайте модель сюжетной викторины, посвященной 300-летию г. Екатеринбурга. Для этого: 1. Создайте сюжет игры. Укажите целевую аудиторию. 2. Опишите путь игры (в т.ч. правила). 3. Составьте не менее 5-ти вопросов\заданий, отразите в них реальные события или факты о городе Екатеринбурге; 4. Задайте формы оценивания результатов игры. 5. Оформите демо-версию игры-путешествия для презентации.
Источники	SCAN ME Дидактические игры
	SCAN ME Интеллектуальные игры

Форма контроля	Наблюдение, беседа, тайминг
Рекомендации	7. Распределите роли участников.
	8. Соблюдайте правила работы в группе.
	9. Своевременно проводите «летучки».
	10. Используйте разнообразные материалы и средства (фото, видео, аудио, гиперссылки и т.д.)
	11. Следуйте принципам логической ясности и последовательности.
	12. Своевременно фиксируйте продвижение к цели на scram-доске.

Срок проведения 20.04.2022

Форма: СЮЖЕТНАЯ ВИКТОРИНА.

Скрам – мастер

Задания		ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ
ЗНАТЬ:							
1	основные понятия EDU Scrum.						
2	шаги EDU Scrum.						
3	отличительные признаки дидактических игр.						
4	Основные факты истории г. Екатеринбурга						
УМЕТЬ:							
1	применять основные шаги EDU Scrum при подготовке школьного образовательного мероприятия						
2	находить и формулировать игровые задания						
3	проектировать дидактическую игру, применяя основные шаги EDU Scrum						
4	применять дидактическую игру в образовательном процессе.						

ЧЕК-ЛИСТ

Место МАОУ – лицей №173

Дата 20.04.2022

Время 15.00 – 15.30

Форма игры Сюжетная викторина.

Название игры _____

ПРОСТРАНСТВО	КОМАНДА
ЦЕЛИ Что? Зачем?	ПРАВИЛА
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА	ДОСКА
ИТОГИ	РЕТРОСПЕКТИВА

ИДЕИ ОФОРМЛЕНИЯ

Группа 3.

Разработка модели ИГРЫ – ЗАГАДКИ с помощью скрам-технологии

Справка

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Игра – загадки	Главной особенностью загадок является логическая задача.	– Развитие способностей к анализу, обобщению, формирование умения рассматривать, делать выводы, умозаключения.	– Систематизация, – обобщение

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Тема	EDU Scrum: основные шаги построения эффективной работы по подготовке школьного образовательного мероприятия (на примере создания дидактической игры)
Цель и задачи	Цель: Ознакомиться с технологией EDU Scrum. Задачи: 1. Отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. 2. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга.
Истории	1. Создание игрового сюжета.
	2. Формулировка 5 игровых вопросов.
	3. Составление правил сюжетной викторины
	4. Формы оценивания результатов игры.
	5. Презентация
Требования к результату	1. Соответствие сформулированной образовательной цели заявленной тематике (300-летие г. Екатеринбурга).
	2. Наличие сюжетной линии игры.
	3. Соответствие сюжета следующим критериям: 3.1. увлекательность, 3.2. доступные и понятные формулировки, 3.3. соответствие возрастным особенностям детей
	4. Описание пути игры.
	5. Определение формы оценивания результатов игры.
	6. Оригинальность идеи и техники ее выполнения
	7. Практическая применимость игры.
Задание	Создайте модель игры – загадки, посвященной 300-летию г. Екатеринбурга. Для этого: 1. Создайте сюжет игры. Укажите целевую аудиторию. 2. Опишите путь игры (в т.ч. правила). 3. Составьте не менее 5-ти вопросов\заданий, отразите в них реальные события или факты о городе Екатеринбурге; 4. Задайте формы оценивания результатов игры. 5. Оформите демо-версию игры-путешествия для презентации.
Источники	SCAN ME Дидактические игры
	SCAN ME Интеллектуальные игры

Форма контроля	Наблюдение, беседа, тайминг
Рекомендации	13. Распределите роли участников.
	14. Соблюдайте правила работы в группе.
	15. Своевременно проводите «летучки».
	16. Используйте разнообразные материалы и средства (фото, видео, аудио, гиперссылки и т.д.)
	17. Следуйте принципам логической ясности и последовательности.
	18. Своевременно фиксируйте продвижение к цели на scram-доске.

Срок проведения 20.04.2022

Форма: ИГРА – ЗАГАДКИ

Скрам – мастер

Задания		ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ
ЗНАТЬ:							
1	основные понятия EDU Scrum.						
2	шаги EDU Scrum.						
3	отличительные признаки дидактических игр.						
4	Основные факты истории г. Екатеринбурга						
УМЕТЬ:							
1	применять основные шаги EDU Scrum при подготовке школьного образовательного мероприятия						
2	находить и формулировать игровые задания						
3	проектировать дидактическую игру, применяя основные шаги EDU Scrum						
4	применять дидактическую игру в образовательном процессе.						

ЧЕК-ЛИСТ

Место МАОУ – лицей №173

Дата 20.04.2022

Время 15.00 – 15.30

Форма игры Игра – загадки

Название игры _____

ПРОСТРАНСТВО	КОМАНДА
ЦЕЛИ Что? Зачем?	ПРАВИЛА
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА	ДОСКА
ИТОГИ	РЕТРОСПЕКТИВА

ИДЕИ ОФОРМЛЕНИЯ

Группа 4 – 5.

Разработка модели ТЕСТОВОЙ ВИКТОРИНЫ с помощью скрам-технологии

Справка

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Тестовая викторина	Простейшая форма интеллектуальных игр. Ученики отвечают на вопрос и получают отметку. Пример игр: «Что?Где?Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг»	– Проверить уровень полученных знаний – Развивать сообразительность, коммуникабельность, реакцию	– Успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Тема	EDU Scrum: основные шаги построения эффективной работы по подготовке школьного образовательного мероприятия (на примере создания дидактической игры)
Цель и задачи	Цель: Ознакомиться с технологией EDU Scrum. Задачи: 3. Отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. 4. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга.
Истории	6. Создание игрового сюжета.
	7. Формулировка 5 игровых вопросов.
	8. Составление правил тестовой викторины
	9. Формы оценивания результатов игры.
	10. Презентация
Требования к результату	8. Соответствие сформулированной образовательной цели заявленной тематике (300-летие г. Екатеринбурга).
	9. Наличие сюжетной линии игры.
	10. Соответствие сюжета следующим критериям: 10.1. увлекательность, 10.2. доступные и понятные формулировки, 10.3. соответствие возрастным особенностям детей
	11. Описание пути игры.
	12. Определение формы оценивания результатов игры.
	13. Оригинальность идеи и техники ее выполнения
	14. Практическая применимость игры.
Задание	Создайте модель тестовой викторины, посвященной 300-летию г. Екатеринбурга. Для этого: 6. Создайте сюжет игры. Укажите целевую аудиторию. 7. Опишите путь игры (в т.ч. правила). 8. Составьте не менее 5-ти вопросов\заданий, отразите в них реальные события или факты о городе Екатеринбурге; 9. Задайте формы оценивания результатов игры. 10. Оформите демо-версию игры-путешествия для презентации.
Источники	SCAN ME Дидактические игры
	SCAN ME Интеллектуальные игры

Форма контроля	Наблюдение, беседа, тайминг
Рекомендации	19. Распределите роли участников.
	20. Соблюдайте правила работы в группе.
	21. Своевременно проводите «летучки».
	22. Используйте разнообразные материалы и средства (фото, видео, аудио, гиперссылки и т.д.)
	23. Следуйте принципам логической ясности и последовательности.
	24. Своевременно фиксируйте продвижение к цели на scram-доске.

Срок проведения 20.04.2022

Форма: ТЕСТОВАЯ ВИКТОРИНА

Скрам – мастер

Задания		ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ
ЗНАТЬ:							
1	основные понятия EDU Scrum.						
2	шаги EDU Scrum.						
3	отличительные признаки дидактических игр.						
4	Основные факты истории г. Екатеринбурга						
УМЕТЬ:							
1	применять основные шаги EDU Scrum при подготовке школьного образовательного мероприятия						
2	находить и формулировать игровые задания						
3	проектировать дидактическую игру, применяя основные шаги EDU Scrum						
4	применять дидактическую игру в образовательном процессе.						

ЧЕК-ЛИСТ

Место МАОУ – лицей №173

Дата 20.04.2022

Время 15.00 – 15.30

Форма игры Тестовая викторина

Название игры _____

ПРОСТРАНСТВО	КОМАНДА
ЦЕЛИ Что? Зачем?	ПРАВИЛА
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА	ДОСКА
ИТОГИ	РЕТРОСПЕКТИВА

ИДЕИ ОФОРМЛЕНИЯ

Справка

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Квест	командная или индивидуальная игра-загадка (приключение), в которой участники проходят по маршруту, собирая очки или подсказки необходимые для победы. Квесты различают по форме проведения (компьютерные, веб, QR, медиа, квесты на природе); по режиму проведения (в реальном времени, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме); по предметному содержанию (моно, межпредметный), по доминирующей деятельности (исследовательский, творческий, игровой, ролевой, информационный) и пр.	– реализация научных идей, положений, теорий в практике, – усвоение и закрепление знаний, – воспитание и развитие (совершенствование) природных личностных качеств.	повествование и обследование, решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Тема	EDU Scrum: основные шаги построения эффективной работы по подготовке школьного образовательного мероприятия (на примере создания дидактической игры)
Цель и задачи	Цель: Ознакомиться с технологией EDU Scrum. Задачи: 1. Отработать основные шаги работы в технологии EDU Scrum в процессе подготовки школьного образовательного мероприятия. 2. Создать модель дидактической игры, посвященной 300-летию города Екатеринбурга.
Истории	1. Создание игрового сюжета.
	2. Формулировка 5 игровых вопросов.
	3. Составление правил тестовой викторины
	4. Формы оценивания результатов игры.
	5. Презентация
Требования к результату	1. Соответствие сформулированной образовательной цели заявленной тематике (300-летие г. Екатеринбурга).
	2. Наличие сюжетной линии игры.
	3. Соответствие сюжета следующим критериям: 3.1. увлекательность, 3.2. доступные и понятные формулировки, 3.3. соответствие возрастным особенностям детей
	4. Описание пути игры.
	5. Определение формы оценивания результатов игры.
	6. Оригинальность идеи и техники ее выполнения
	7. Практическая применимость игры.
Задание	Создайте модель игры – квеста, посвященного 300-летию г. Екатеринбурга. Для этого: 1. Создайте сюжет игры. Укажите целевую аудиторию. 2. Опишите путь игры (в т.ч. правила). 3. Составьте не менее 5-ти вопросов\заданий, отразите в них реальные события или факты о городе Екатеринбурге; 4. Задайте формы оценивания результатов игры. 5. Оформите демо-версию квеста для презентации.
Источники	SCAN ME Дидактические игры
	SCAN ME Интеллектуальные игры

Форма контроля	Наблюдение, беседа, тайминг
Рекомендации	25. Распределите роли участников.
	26. Соблюдайте правила работы в группе.
	27. Своевременно проводите «летучки».
	28. Используйте разнообразные материалы и средства (фото, видео, аудио, гиперссылки и т.д.)
	29. Следуйте принципам логической ясности и последовательности.
	30. Своевременно фиксируйте продвижение к цели на scram-доске.

Срок проведения 20.04.2022
Форма: КВЕСТ
Скрам – мастер

Задания		ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ	ФИ
ЗНАТЬ:							
1	основные понятия EDU Scrum.						
2	шаги EDU Scrum.						
3	отличительные признаки дидактических игр.						
4	Основные факты истории г. Екатеринбурга						
УМЕТЬ:							
1	применять основные шаги EDU Scrum при подготовке школьного образовательного мероприятия						
2	находить и формулировать игровые задания						
3	проектировать дидактическую игру, применяя основные шаги EDU Scrum						
4	применять дидактическую игру в образовательном процессе.						

ЧЕК-ЛИСТ

Место МАОУ – лицей №173

Дата 20.04.2022

Время 15.00 – 15.30

Форма игры Квест

Название игры _____

ПРОСТРАНСТВО	КОМАНДА
ЦЕЛИ Что? Зачем?	ПРАВИЛА
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА	ДОСКА
ИТОГИ	РЕТРОСПЕКТИВА

ИДЕИ ОФОРМЛЕНИЯ

III. МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАБОТЫ

3.1. Дидактические игры

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся. Это является утверждённым, в педагогической практике и теории, средством для расширения, углубления и закрепления знаний.

Кроме того, дидактическая игра, представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной.

Элементы дидактической игры

Рисунок 1

Виды словесных игр

Таблица 1

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
Игры-путешествия	Имеют сходство со сказкой, её развитием и чудесами. Отражает реальные события или факты, но обычное раскрывается через необычное, простое - через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. В названии игры – путешествия, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова»,	Отражает реальные события или факты, но: – обычное раскрывается через необычное, – простое – через загадочное, – трудное – через преодолимое, – необходимое – через интересное.	– Постановка задач, – пояснение способов её решения, – иногда разработка маршрутов путешествия, – поэтичное решение задач, – радость от её решения, отдых, – в состав игры иногда входят песни, загадки, подарки и т.д.

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
	вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.		
Игры – поручения	Имеют те же структурные элементы, что и игры – путешествия, но по содержанию они проще и короче по продолжительности. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесными поручениями.	Основаны на предложении, что-то сделать (собрать, классифицировать, подготовить и т.п.)	– Постановка задач, – пояснение способов её решения, – иногда разработка маршрутов путешествия
Игры – предложения	“Что бы я сделал...?” или “Что было бы...?” иногда началом таких игр может быть картинка.	Перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления, последовательного действия. Игровая задача заложена в самом названии, с которого учитель начинает игру.	– Соотнесение знания с обстоятельствами, – установление причинно-следственных связей. – Педагогическая ценность их в том, что дети начинают думать, учатся слушать друг друга.
Игры – загадки	Главной особенностью загадок является логическая задача.	Развитие способностей к анализу, обобщению, формирование умения рассматривать, делать выводы, умозаключения.	– Систематизация, – обобщение
Игры – беседы	В их основе лежит общение детей с учителем, учителя с детьми, детей друг с другом. Отличительными чертами такого общения являются непосредственность переживаний, заинтересованность, добросовестность, вера в “правду игры”, радость игры.	Воспитание умения сосредоточить внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждения	Слово, словесный образ, вступительный рассказ о чём-либо.
Игры – сказки	Раскрывают для детей характер отношений, которые они в силу подражания незаметно усваивают.	Развитие умения сопереживать персонажам Улучшение речевых навыков, способности сосредотачиваться и творчески мыслить,	Наглядно–изобразительные средства, в первую очередь – иллюстрации

Виды словесных игр	Особенности	Цель, игровые задачи	Способы раскрытия познавательного содержания
		расширение индивидуального словаря Развитие коммуникативных навыков	
Интеллектуальные игры	Игры, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума.	Проверка уровня полученных знаний Стимулировать самостоятельное изучение материала	Викторины (тестовые, сюжетные), стратегия (боевая, экономическая, ролевая). Вопросы на сообразительность, ответ в вопросе, вопросы-шутки, вопросы-подсказки, вопросы на логическое и ассоциативное мышление, вопросы «на удачу», воспроизводящие вопросы (в т.ч, «с уловкой»)

3.2. Медиа-контент

25 песен свердловских музыкантов

Голос Левитана 8 мая 1945 г.

Город - госпиталь

Известные екатеринбуржцы

Как город жил в годы войны

Как Свердловски встретил Отечественную войну

Юрий Левитан, памятная доска

Фото Екб

Вопросы викторины

Что такое eduScrum и как его применяют в образовании

eduScrum — современный способ построить обучение в классе

Руководство по eduScrum

Рефлексия

Выразите одним словом (эмоции, действие или процесс) отношение к сегодняшней встрече

Глоссарий

eduScram – метод, в которой ответственность за образовательный процесс частично или полностью передается от учителя ученикам; современный тип образования, который развивает не только навыки, но и личную ответственность; фреймворк для направления и поддержки учащихся в системе, где ответственность за учебный процесс передается от учителя к обучающимся.

eduScram-доска – носитель (большой бумажный плакат, маркерная или пробковая доска и т. п.) с расчерченными рядами столбцов «Делать», «В процессе работы», «Требует проверки», «Выполнено» и наклеенными стикерами с конкретными задачами проекта. Можно использовать электронные скрам-доски, например, Trello и т. п.

eduScram-мастер – участником проектной команды. В роли скрам-мастера выступает *ученик*. Он отвечает за организацию деятельности ее участников для успешной реализации проекта (получения продукта), а также за поддержание благоприятной атмосферы в команде.

Артефакт —то, что мы создаем, например, инструмент для решения проблемы. В Scrum существует три артефакта: бэклог продукта, бэклог спринта и инкремент с вашими критериями готовности**.**

Бэклог – список требований к результатам проекта, упорядоченных по степени важности; список важных для продукта свойств и функций, состоящий из коротких и понятными каждому описаний этих особенностей продукта.

Бэклог спринта —список рабочих задач, пользовательских историй, отобранных командой разработчиков для реализации в текущем цикле спринта.

Владелец продукта – это учитель, определяет требования к продукту проекта и их приоритизацию, полномочен вносить в них изменения по ходу проекта, а также контролирует их выполнение в ходе реализации проекта.

График движения к успеху – график с количеством занятий уроков, на которых команды работают над проектом (по горизонтали) и объемом работы (по вертикали).

Инкремент (или цель спринта) —готовый к использованию конечный продукт по итогам спринта.

История – обязательное событие в рамках спринта.

Итеративность – повторение операций в целях переработки результатов предыдущего этапа.

«Летучка», стендап – пятиминутная встреча команды обучающихся для того, чтобы синхронизировать свои действия и создать план работ до следующей встречи.

«Маршрутный лист» – список требований и заданий к изучению учебного материала по выбранной теме (темам) школьного предмета, требований к качеству обучения. В «маршрутном листе» указываются разделы изучаемой темы (модуля, главы) школьного курса предмета, прописанные в рабочей программе, или задачи, которые необходимо реализовать.

Обзор – инспекция (самостоятельная проверка) элементов eduScram и прогресса в достижении образовательных целей, чтобы отслеживать нежелательные отклонения.

Образовательная цель проекта – сумма всех Историй проекта, которые команды должны выполнить во время спринта.

Ретроспектива спринта – событие, на котором команды анализируют выполненную работу, личностное и командное развитие.

Спринт – временной промежуток от 1 до 4 недель, за который команда создает часть продукта, готовую к демонстрации, серии уроков по выбранной теме.

Фасилитация (англ. «помогать», «облегчать») – управление процессом группового обсуждения или принятия решения.

Фреймворк – набор базовых элементов и правил (своего рода каркас, на котором строится процесс разработки).

Список литературы и источников

1. Agile-уроки для поколения. Режим доступа: Net-http://edexpert.ru/agile. Дата обращения: 15.04.2022
2. Arno Delhij, Rini van Solingen, Willy Wijnandas. Руководство по eduScrum «Правила игры» // Версия 1.2- сентябрь 2015. Перевод на русский язык: Ильнур Мифтахов, Татьяна Глухарева. 2015. 23 с.
3. Кон Майк. Agile. Оценка и планирование проектов / Майк Кон. – Альпина Паблишер, 2018. – 418 с.
4. Проекты, меняющие школу. Agile трансформация. Режим доступа: – https://rosuchebnik.ru/material/proekty-menyayushchie-shkolu-agile-transformatsiya/. Дата обращения: 10.04.2022
5. Сазерленд Д. Scrum. Революционный метод управления проектами /Д. Сазерленд. – Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 272 с.
6. Стеллман Э. Постигая Agile. Ценности, принципы, методологии / Э. Стеллман, Д. Грин. – Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 448 с.
7. Шохова З. Путь scrum-мастера. #ScrumMasterWay / З. Шохова. – Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 224 с.

Для заметок

Составители рабочей тетради:

Куницкая С.В., директор МАОУ – лицей №173
Усачева А.В., заместитель директора МАОУ – лицей №173, к.и.н.
Антонова М.А., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173
Болле Т.В., учитель физики МАОУ – лицей №173
Козлова О.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №1175
Пыжьянова Е.А., учитель начальных классов МАОУ СОШ №175
Серебрякова Е.В., учитель начальных классов МАОУ – лицей №173