|  |
| --- |
| **Вебинар на тему “Games and Collaborative classroom Activities at lessons in IB DP”**  **Романовская школа** |
| **Учитель History Алферов Сергей Владимирович**  C:\Users\grunvaldsd22\Downloads\706CD5C9-40F3-47D9-9E8F-BA5C238DCDA1.JPEG  **Using city spaces to visualise key IB DP history concepts**  A balanced development of analytical, social and creative skills within IB DP curriculum in general and world history course in particular is a challenging task. In the case of history, learners need to be able to examine and evaluate historical events from different regions, their causes and consequences as well as their significance. This requires analysis, clear communication of students' ideas and, above all, an ability to empathise with people from other cultures and eras in order to better understand the various historical contexts studied.  In addition to classroom and online activities, developing the learners' ability and willingness to do all of the above can be achieved through guided city walks with elements of 'treasure hunt'. The workshop presents some ideas on how to use this format in order to:   * contextualise rather abstract concepts central to the IBDP history syllabus * develop the students' ability to acknowledge and evaluate different perspectives * better grasp the meaning of command terms used in papers 1, 2 and 3: ''examine', 'evaluate', 'compare and contrast', 'discuss' and 'to what extent'   **Использование городских пространств для визуализации ключевых понятий курса мировой истории IB DP**  Дипломная программа IB нацелена на сбалансированное развитие аналитических, коммуникативных и творческих навыков учеников. В курсе истории это означает не только умение критически оценивать информацию из самых разных источников, как письменных, так и визуальных, но и умение "прочувствовать" логику прошлого, не проецируя на него современные реалии.  Для развития умения видеть взаимосвязи между событиями, процессами и историческим наследием, можно использовать не только технологии в классе, но и городские пространства, связанные с разными историческими эпохами (XVI-XVII век, XIX-начало XX века, советская эпоха).  Презентация посвящена опыту применения коротких прогулок-квестов по улицам Москвы для решения трёх задач:   * контекстуализация ключевых понятий курса истории: causation, continuity and change, significance, impact * развитие умения смотреть на одно и то же явление с разных точек зрения (acknowledging and evaluating perspectives) * понимание ключевых слов (command terms) в экзаменационных заданиях по истории: examine, evaluate, discuss, compare and contrast, to what extent |
| **Учитель Business Management Воронина Наталья Александровна**  **C:\Users\grunvaldsd22\Downloads\IMG-20210305-WA0018.jpg**  **Tools and methods discussed:**  **1)    Quizlet – to learn basic terms**  **2)    Case study – to check the understanding and shape ATL skills**  **3)    Cashflow (Cashflow) – to check the understanding and shape ATL skills**    The first lesson is related to the Marketing Unit of the Business Management Course and, in particular, to such topics as “Boston matrix (BSG matrix)”, “Product life cycle” and “Product portfolio). At the first stage, Quizlet.live is used to revise the definitions of basic terms by setting online competition. At the next stage, students are exposed to a case-study where they are split into groups. Each group represents a consulting agency assigned with analyzing the product portfolio of the same company and recommending (with the use of the Boston matrix) the most suitable way of investment allocation.    The second lesson is aimed at better understanding of the interdependence of the three main financial reports studies throughout the course i.e. the statement of comprehensive income (aka P&L), the statement of financial position (Balance sheet), the cash flow statement. Students play the Cashflow computer game designed by Kiyosaki, the author of the book “Rich Dad Poor Dad”, and analyze their financial reports before each move. This game provides a better understanding of how the three reports are interconnected as well as of how risk and reward are related to each other in the decision-making process. |
| **Учитель Literature A Russian Злотникова Софья Михайловна**  C:\Users\grunvaldsd22\Downloads\image-05-03-21-05-09.jpeg  **Creativity approach: творческие технологии/подходы при изучении литературы в рамках предмета**  **«Literature A» IB DP Programme**  *В какой степени развитие творческого потенциала детей на уроках помогает глубже изучить предмет?*   1. Цели и задачи творческой деятельности в рамках предмета, связь с TOK и CAS 2. Конкретные примеры удачных творческих работ (как в офлайн, так и в онлайн режиме):   -Драматизация  -Создание видео-контента (трейлеры, «живые рецензии», mood video)  -Работа с изображением: mood boards, mind maps |