

Методы Активного Обучения и Преподавания для Основного Уровня 3



СОДЕРЖАНИЕ

Обоснование Методов Активного Обучения и Преподавания	1
Раздел 1 - Как наиболее эффективно использовать данный ресурс	2
Раздел 2 - Комплект инструментов	7

Спираль Искусства	7	Игра памяти	46
Спиной к спине	8	Ассоциативная карта	48
Рассмотри все факторы (РВФ)	9	Внутренний фильм	50
Расстановка карт	11	Загадки	51
Карусель	12	Доска не легких ответов	52
Группировка	13	Что здесь лишнее	53
Коллаж	14	Найти мнение	54
Аллея совести	16	Взгляды других людей	55
Колесо последствий	17	Бинго	56
Строительство стен	8	Плюс-минус-интересно	57
Творческая матрица	19	Коллекция стикеров	58
Оценки мишени для игры в дартс	21	Пирамида приоритетов	59
Оценки на ромбовой диаграмме	22	Вращающийся круг	61
Голосование точками	23	Стимуляция	62
Техники драмы	24	Снежный ком	63
Научи другого	25	Спектральные дебаты	64
Факт или мнение	26	Дебаты с палкой	65
Стратегии Исикавы (рыбьей кости)	27	Сила, слабость, возможности, угрозы	66
От кулака до 5 пальцев	28	Живая картина	67
Пять вопросов	29	Табу	68
Стоп Кадр	30	Говорящие головы	69
Огромные шаги	31	Подумай и поделись	70
Граффити	33	Большой палец	71
Параллельные линии	34	светофор	72
Воздушный шар	35	Две звезды и желание	73
Горячий стул	36	Использование фото	74
Воронка идей	38	Ходячие дебаты	75
Своя Игра	40	Когда ветер дует	77
Головоломка	41	Игры слов	78
Минуточка	43	Зона важности	79
Знаю - хочу знать - узнал	44		
Линии жизни	45		

Признательность

Дирекция товарищества хотела бы выразить благодарность многим людям, которые способствовали разработке и публикации содержания данного материала. В частности, нашим коллегам из:

Совета по Учебным Планам, Экзаменам и Оцениванию (CCEA)
Совета Католических школ (CCMS)
Советов по Образованию и Библиотечному фонду
Регионального Отдела по тренингу (RTU)
Аудитории 2000 (C2K)

Дирекция Товарищества также выражает благодарность всем школам, которые великодушно позволили нам фотографировать. Их участие подтверждает то, что ученикам нравится учебный процесс. Их участие делает данный материал достоверным.

Обоснование Методов Активного Обучения и Преподавания

Пересмотренный Учебный план направлен на то, чтобы дать возможность нашим молодым людям развивать свой личностный потенциал и принимать взвешенные и ответственные решения, чтобы жить и работать в 21-ом веке.

Наше сегодняшнее общество испытывает необходимость в людях, которые могли бы быстро приспосабливаться к меняющимся обстоятельствам, были бы творческими и активными людьми, способными решать проблемы, принимать решения, критично мыслить, эффективно обмениваться идеями и работать в группе и в команде. Просто «знание о знаниях» больше не достаточно, чтобы преуспеть во все более сложном, текущем и быстро развивающемся мире, в котором мы живем. С целью оптимизации процесса непрерывного обучения и потенциального роста, молодым людям нужна возможность развивать личные способности и эффективное мышление, как часть их всестороннего образования.

Эти навыки являются неотъемлемой частью Пересмотренного учебного плана для Северной Ирландии. Увеличение гибкости в учебном плане с точки зрения содержания и времени позволит учителям развивать навыки и способности учеников одновременно со знанием и понимаем. Надеемся, что данный подход будет активно вовлекать студентов в обучение, сделает обучение более актуальным, приятным и мотивирующим. Кроме того, учителя будут иметь возможность дальше развивать свои собственные навыки творческого подхода в разработке учебного плана.

Следующий сборник не задумывался как исчерпывающий источник информации, он должен предоставить учителям практические советы по различным методам, которые учителя, возможно, захотят интегрировать в свое ежедневное обучение и преподавание. Мы надеемся, что учителя найдут этот сборник полезным инструментом в планировании и создании стимулирующей, обогащающей, побуждающей и сфокусированной учебной атмосферы, как для учеников, так и для себя.

[Раздел 1]

Как максимально эффективно использовать данный ресурс

Мы надеемся, что Методы активного обучения и преподавания будут внимательно изучены и регулярно использованы, что они предоставят вам инновационные идеи и стратегии, которые вы могли бы интегрировать в процесс преподавания.

С чего начать - список вещей, о которых нужно подумать

Ниже следуют основные вопросы, которые вы можете найти полезными для рассмотрения во время планирования учебной деятельности.

Мотивация учителя

Любому учителю всегда хочется сделать больше и лучше, учителя всегда стремятся найти новые пути достижения этой цели. Область эффективного обучения и преподавания, конечно, не является исключением. Важно, чтобы вы нашли время подумать о следующем:

- Довольны ли вы своими методами преподавания?
- Почему вы заинтересованы в интеграции методов активного обучения и преподавания в существующую практику?
- Как вы можете улучшить существующую практику?
- Чего вы надеетесь достичь?

Мотивация учеников

Используя активную методологию обучения, мы надеемся на то, что ученики не только придут к более глубокому пониманию затронутых проблем, но также на то, что у них вырастет мотивация и энтузиазм. Возможно, вам стоит подумать о следующих вопросах, чтобы увеличить мотивацию учеников:

- Соответствуют ли упражнения возрасту?
- Полностью ли ученики осознают цели работы?
- Есть ли у самих учеников возможность содействовать работе?
- Имеют ли все ученики одинаковую возможность участвовать в работе?
- Достаточно ли разнообразия в ваших видах работы?

Динамика класса

Каждый ученик и учитель вносит в класс разнообразные навыки, опыт, нужды и ожидания. Именно эти факторы будут играть важную роль в формировании динамики в классе. Важно, чтобы вы подумали о динамике. Вот некоторые вопросы для размышления:

- Хорошо ли класс знает друг друга или это новый класс?
- Преподавали ли вы раньше в этом классе?
- Существуют ли какие-нибудь особые нужды/обстоятельства у отдельных учеников, которые нужно принять во внимание?
- Каков профиль класса, например, сколько учеников, одного ли пола, разный уровень и т.д.?
- Как можно охватить потребности всех студентов?

Готовность

Многие учителя и ученики будут на разных этапах опыта, уверенности и развития навыков в отношении активной методологии. Это нужно принять во внимание во время планирования уроков.

Некоторые вопросы для размышления:

- Группа участвовала в данном типе обучения раньше?
- Вы раньше использовали стратегии активного обучения раньше? - Если да, чувствовали ли вы себя уверенными?
- Как, на ваш взгляд, изменится ваша роль? Насколько комфортно вы себя чувствуете / думаете, что будете чувствовать в таком классе?

Практические вопросы

Атмосфера в классе влияет на то, как чувствуют и ведут себя учителя и ученики, она должна поощрять активное обучение и преподавание.

Вопросы для размышления:

- Какое время обычно отведено для ваших занятий?
- Способствует ли атмосфера в классе активному обучению, т.е. сколько места у вас в аудитории, есть ли место для стенда, как расположены стулья, где размещена доска и т.д.? Сколько дается времени на подготовку?

Роль учителя

Активно участвующие ученики накладывают обязательства на роль учителя. Происходит сдвиг от модели, где центральную роль выполняет учитель, к подходу, сконцентрированному на ученике. Также происходит сдвиг от учебы, определяемой конечным результатом, к учебе, где главную роль играет процесс. Эти изменения способствуют тому, чтобы учителя размышляли не только об основных принципах учебы и преподавания, но и об их роли в этом процессе.

«От» – таблица, показывающая изменение роли учителя в создании активной атмосферы в классе

От:

К:

Центральной роли учителя	Центральной роли ученика
Концентрации на результате	Концентрации на процессе
Учителя в роли «передатчика знаний»	Учителю в роли организатора знаний
Учителя в роли «активного деятеля»	Учителю как инструменту реализации, помогающему ученикам в их обучении
Фокуса на отдельном предмете	Фокусу на целостном обучении

Эти изменения в роли учителя неизбежно приведут к трансформации роли учеников в классе.

«От» – таблица, показывающая изменение роли, которую играют ученики в активной атмосфере класса.

От:

К:

Пассивных получателей знаний	Активно участвующим ученикам
Фокуса с ответа на вопросы	Ученикам, задающим вопросы
Ситуации, где учеников «кормят с ложечки»	Ответственным за свое обучение - размышляющим ученикам
Конкуренции друг с другом	Сотрудничеству в обучении
Желания высказаться	Активному выслушиванию мнения других
Изучения отдельных предметов	Объединению обучения

Учитель как посредник

В атмосфере активного обучения учителю зачастую отводится роль посредника, поддерживающего учеников в их учебе и развитии навыков, скажем, в оценивании данных, обсуждении, принятии взвешенных решений, независимой работе и работе в команде. Важно участие учеников в процессе обучения.

Иногда преподавателю следует принять на себя определенную роль/функцию в попытке расширить границы обучение в классе и заставить учеников по новому взглянуть на какие-то вещи. Некоторые возможные роли включают:

- **Нейтральный посредник:** Посредник помогает группе исследовать ряд различных точек зрения, не высказывая свою точку зрения.
- **Адвокат дьявола:** Посредник намеренно принимает противоположную точку зрения, чтобы противопоставить учеников независимо от их точек зрения. Этот метод немного шуточный.
- **Объявленный интерес:** Посредник объявляет группе свою позицию.
- **Союзник:** Посредник поддерживает точки зрения отдельной подгруппы или отдельных лиц (обычно меньшинства) внутри группы.
- **Официальная точка зрения:** Посредник информирует группу об официальной позиции по определенному вопросу, например официальных организаций, законодательства и т.д.
- **Оспаривающий:** Посредник, посредством вопросов, оспаривает взгляды учеников и поощряет их к тому, чтобы доказывать свою точку зрения.
- **Провокатор:** Посредник выдвигает аргумент, точку зрения и информацию, которая будет провоцировать класс, потому что они не обязательно верят в данную точку зрения, но поскольку это истинное мнение других людей или группы, они убедительно их представляют.
- **В роли:** Посредник «становится» определенным человеком или карикатурой (например, церковный лидер или политик), выдвигая аргументы перед классом.

Вышеупомянутые роли имеют свои преимущества и недостатки и важно взвешивать их, планируя свои уроки. Вопросы для размышления:

- Как я буду чувствовать себя в этой роли?
- Есть ли области в моей существующей практике, к которой можно применить эти роли? Принимал(-а) ли я когда-нибудь эти роли подсознательно?
- Есть ли в моем классе ученики с особыми потребностями?
- Какие стратегии я могу использовать, чтобы решать трудные вопросы, которые могут возникнуть?
- Четко ли я представляю цели и результаты урока и т.д.?

РОЛЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ



[РАЗДЕЛ 2: ИНСТРУМЕНТАРИЙ]

ГРУППИРОВКА

Навыки:

- Мышление, Принятие Решений
- Работа в команде

Что это?

- Этот вид работы может быть полезным инструментом для передачи фактической информации среди учеников и для поощрения учеников к поиску связей между утверждениями и/или фактами. Смотрите также **Каждый учит Другого**, как еще одну полезную работу для передачи информации.

Расположение класса

- Необходимо большое пространство, чтобы можно было свободно передвигаться. Или, если места недостаточно, небольшие группы учеников могут собрать коллекцию карточек вокруг стола. Каждая группа может затем представить и сравнить свои коллекции.

Как это работает?

1. Каждому ученику выдается карточка с определенным утверждением и фактом. В идеале каждому ученику достается отдельное утверждение.
2. Ученики читают свое утверждение, чтобы убедиться, что они понимают значение.
3. Ученики ходят по классу и сравнивают свои утверждения с тем, что написано у других.
4. Если двое учеников решат, что между их утверждениями есть связь, они формируют группу.
5. Еще один ученик может присоединиться к группе, если его утверждение связано с двумя другими в группе.
6. Ученики могут решить разбить группы на подгруппы, если видят определенную модель в характере связей.
7. Ученики могут захотеть назвать свою группу.
8. Ученики могут представить свою группу и объяснить, почему они сформировали группу или подгруппу.
9. Основные выводы могут быть записаны на доску или флипчарт, пока ученики представляют свои группы.
10. Полезно провести опрос о выполнении

АЛЛЕЯ СОВЕСТИ

Навыки:

- Мышление, Принятие Решений
- Работа в команде

Что это?

- Эта стратегия ролевой игры позволяет ученикам получить быстрый обзор вопросов, связанных с темой. Она имеет преимущества перед стандартной ролевой игрой в том, что ее можно проводить довольно быстро. Она может быть особенно полезной для учеников помладше и менее способных учеников,

поскольку они не должны долго оставаться в роли. Им также не нужно много знать об обсуждаемом вопросе, так как в их ролевой карточке будет просто написано, кто они такие и как они относятся к обсуждаемому сценарию. Смотрите также **Параллельные Линии**, это подобная ролевая игра.

Расположение класса

- Необходимо открытое пространство, чтобы ученики могли свободно перемещаться и взаимодействовать.

Как это работает?

1. Объясните сценарий ученикам (например, случай запугивания, который произошел в школе, опять повторился в местном молодежном клубе. Школу попросили принять меры).
2. Затем дайте каждому ученику какую-нибудь роль, выдав ролевую карточку, в которой написано кто они и кратко описано их отношение к ситуации (например, хулиган, друг жертвы, родитель, социальный работник, классный руководитель и т.д.)
3. Пусть ученики встанут в две линии лицом друг к другу, а между ними будет проход.
4. Выберите любого ученика и попросили рассказать свою роль.
5. Попросите оставшихся учеников придумать одно предложение, которое они хотели бы сказать этому персонажу.
6. Выбранный ученик затем проходит между линиями и оставшийся класс говорит ему заготовленные предложения, когда он проходит мимо. (Возможно, вам понадобится повторить это несколько раз, поощряя учеников «войти в роль»).
7. Затем следует размышление о результатах, спрашивая ученика, игравшего главную роль, какие аргументы он нашел убедительными и какова его точка зрения.
8. Этот вид работы можно повторить, выбрав других учеников для этой роли, чтобы он прошел по «Аллее Совести».

КОЛЕСО ПОСЛЕДСТВИЙ

Навыки:

- Мышление, Принятие решений, Решение проблем
- Управление Информацией

Что это?

- Этот вид работы поощряет учеников к тому, чтобы обдумывать прямые и косвенные последствия определенного события или действия. Ученики наглядно отображают эти последствия. Смотри также **Стратегию Искавы**, как работу, где ученикам нужно исследовать причину и следствие.

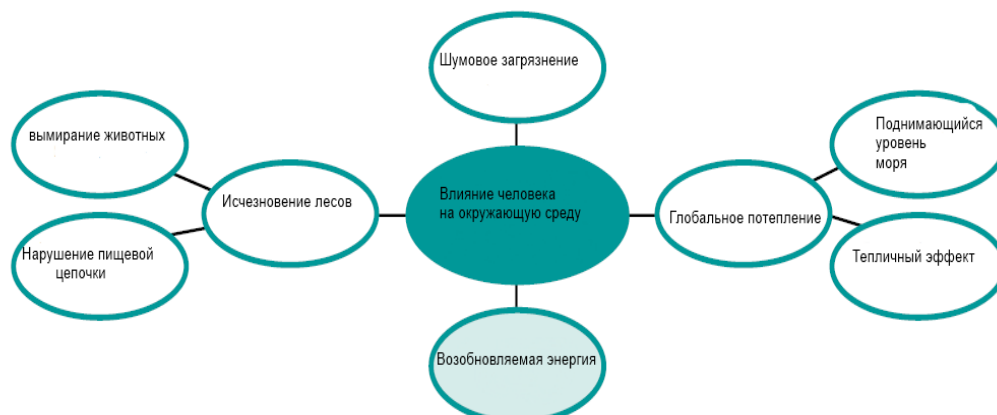
Как это работает?

1. Ученики пишут основное событие или действие в центральном круге в середине страницы (см. пример)

Пример Событий или Действий:

- Глобальное Потепление
- Бездомные
- Война в Ираке
- Клонирование людей

2. Ученики пишут прямые последствия события в круге, который примыкает к главному кругу при помощи прямой линии. Они стараются придумать как можно больше прямых последствий.
3. Ученики затем рассматривают вторичные последствия. Их рисуют снова в круге и связывают с прямыми последствиями двойными линиями. Последствия третьего порядка имеют три линии и т.д.
4. Ученики могут закрасить круги в зависимости от того, является ли следствие положительным или отрицательным.
5. Опрос мнений впоследствии поможет сравнить и сопоставить последствия учеников и способствовать более глубокому размышлению и обсуждению вопросов с помощью таких инструментов, как, **Рассмотри все Факторы**.
6. Опрос о выполнении задания может быть очень полезным.



СТРОИТЕЛЬСТВО СТЕН

Навыки:

- Работа в команде
- Мышление, Принятие Решений

Что это?

- Этот вид работы позволяет ученикам рассмотреть все пункты, которые могут быть важны, когда рассматриваешь ключевую проблему. В дальнейшем в ходе этого упражнения ученики должны определить приоритет идей и информации по вопросу и обсудить обоснование своего выбора. Смотрите также **Расстановку Карт, Воронку Идей, Зону Важности и Пирамиду Приоритетов** для дальнейшей работы по расстановке приоритетов.

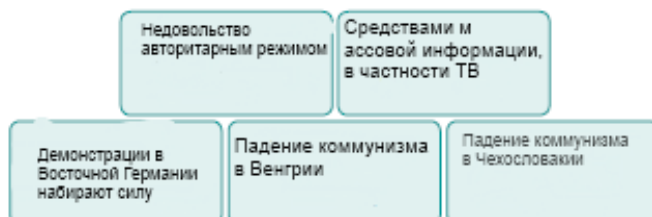
Расположение класса

- Ученики могут работать у доски или у стены на большом ватмане. Или группы могут работать вокруг стола используя бумагу размера А3 или А4.

Как это работает?

1. Ученики могут работать в парах или группах.
2. Каждая группа получает набор карточек со словами, фразами или картинками, которые относятся к основному вопросу. Ученики могут записать свои идеи на листе бумаги или стикере, и использовать их для строительства их стены.
3. Каждой группе также дается Образец (см. пример ниже) с ключевым вопросом наверху. Или каждая группа может нарисовать свою собственную стену.
4. Ученики работают с карточками (или их собственными стикерами), совместно решая, насколько важна каждая карточка относительно основного вопроса. Наиболее известные факторы формируют фундамент, наименее важные - верх и т.д.
5. Группы затем делятся впечатлениями о том, как они пришли к этим решениям, обосновывая свои решения, если они противоречат решениям других групп.
6. В качестве дополнения, ученики могут захотеть использовать **Стратегию Исикавы** или **Колесо Последствий**, чтобы глубже исследовать важные вопросы.

Пример стены - Что привело к падению Берлинской стены?



ТВОРЧЕСКАЯ МАТРИЦА

Навыки

- Мышление, Принятие решений, Решение Проблем
- Работа в команде

Что это?

- Эта работа поощряет учеников творчески мыслить о ряде (гипотетических) сценариев, опций, идей и событий. Она стимулирует мышление и навыки решения проблем и может позволить ученикам увидеть проблему в новом свете. Ученики работают в группах, чтобы изучить альтернативы и конструктивно и творчески поработать с идеями других.

Как это работает?

1. Ученики получают матрицу возможных сценариев, основанную на определенном вопросе:

ТВОРЧЕСКАЯ МАТРИЦА - Мое Общество

Проблема: Что?	злоупотребление алкоголем наркотиками	курение	расизм	Насилие	Загрязнение
Люди: Кем?	Старики	родители	Этнические меньшинства	Семьи	Подростки
Место: Где?	на работе	в школе	в городе	дома	на каникулах

2. Учеников можно попросить определить, каковы, на их взгляд, самые вероятные и наименее вероятные сценарии, выбрав одну опцию из каждого ряда выше и соединив их. Например:
 - **Наиболее вероятно = злоупотребление алкоголем – подростки – на каникулах**
 - **Наименее вероятно = насилие – старики – на работе**
3. Учеников можно попросить объяснить свой выбор, сравнивая их ответы с ответами в других группах, и выяснить, есть ли случаи, когда могут произойти наименее вероятные сценарии.
4. Этот вид работы может быть полезен как инструмент планирования, чтобы стимулировать творческое мышление в ряде идей:

ТВОРЧЕСКАЯ МАТРИЦА

Какой продовольственный бизнес может быть самым прибыльным?

Тип:	Индийский	Французский	Британский	Китайский	Итальянский
Люди:	Старики	Профессионалы	Этнические меньшинства	Семьи	подростки
Как?	На конвейерной ленте	Еда на колесах	Сервис «на ходу»	Врассыпную	Самообслуживание на заправочной станции

Опять учеников можно попросить выбрать наиболее и наименее выгодные потенциальные бизнес идеи. Например:

- **Наиболее выгодный = Индийский - для профессионалов - на конвейерной ленте**
 - **Наименее выгодный = французский - для подростков - еда на колесах**
5. В ходе обсуждения выполнения задания можно попросить учеников обсудить их работу внутри групп - могли ли группы развивать идеи? Как группа строила обсуждение? Был ли у них координатор? Было ли достигнуто соглашение? И если да, то как?
6. Эта работа может привести к дальнейшему исследованию актуальных тем. Такие инструменты, как **Рассмотри Все Факторы**, **Плюс-Минус-Интересно**, **Мнения Других Людей**, и **Найди Мнение** могут быть полезны для того, чтобы объединить и углубить понимание учеников основных вопросов, затронутых в **Творческой Матрице**.

ГОЛОСОВАНИЕ ТОЧКАМИ

Навыки

- Самоуправление

Что это?

- Эта техника оценивания является полезным и быстрым методом получения отзывов о работе или событии. Эта техника невербальная, она не требует ответов в письменной форме.

Расположение класса

- Если мишени расставлены по всей комнате, то ученикам нужно будет беспрепятственно ходить по комнате. Или, мишени могут быть размещены в передней части комнаты.

Как это работает?

1. Мишень, состоящая из трех или более концентрических кругов, нарисована на доске или на флипчарте.
2. Вопрос, относящийся к мишени, расположен наверху листка.
3. Ученикам дается приклеивающаяся точка. Чем больше они согласны с вопросом, тем ближе они должны поместить точку относительно центра мишени. Если ученики воздерживаются относительно четкого ответа, они могут поместить точку во втором круге от центра. Если они не считают такую работу стоящей, они могут поместить точку в самом дальнем круге мишени.

ОЦЕНКА НА РОМБОВОЙ ДИАГРАММЕ

Навыки:

- Работа в команде
- Мышление, Принятие решений

Что это?

- Этот вид работы для маленьких групп, направленный на умение правильно расставить приоритеты в информации и идеях. Это упражнение можно делать после других упражнений по сбору информации, таких как **Собрание Стикером** и **Лавина Идей**. Оно заставляет учеников придумывать и объяснять причины, по которым они решили, что одни проблемы важнее других. Смотрите также

Расстановку Карт, как еще одно возможное упражнение по расстановке приоритетов.

Расположение класса

- Ученики могут работать у доски или у стены. Или группы могут работать вокруг стола

Как это работает?

1. Ученики получают (или заранее выписывают) девять идей, основанных на определенном вопросе на карточке или стикере.
2. Они помещают приоритетную карточку наверх, за ней следуют две, занимающее по важности второе место, затем три карточки, занимающее третье место, затем две, а затем одна карточка снизу, которая представляет самый низкий приоритет. Карточки расставляются в форме ромба.
3. Ученики должны стремиться к консенсусу. Это подразумевает различные дискуссии по поводу порядка карточек и объяснение своего мнения.
4. Высший приоритет может обсуждаться более подробно при помощи такого упражнения, как **Пять Вопросов**.

Примерные идеи для обсуждения

- Как уменьшить преступность
- Меры по предотвращению загрязнения окружающей среды
- Как сделать дороги безопасными

ГОЛОСОВАНИЕ ТОЧКАМИ

Навыки

- Мышление, Принятие решений

Что это?

- Эта оценочная техника является полезными и быстрым методом определения приоритетов в ряде идей или опций. Смотрите также **Воронку Идей** как упражнение, где ученики должны научиться объяснять выбранные приоритеты.

Расположение класса

- Ученики должны иметь доступ к флипчарту, доске или проектору в передней части комнаты. Или по классу можно передавать большой лист бумаги.

Как это работает?

1. На флипчарте, доске или диапроекции дается набор мнений или идей в ответ на определенный вопрос или тему.
2. Ученики получают три приклеивающиеся точки.
3. Они должны разместить свои три точки возле идей или опций, которые, по их мнению, являются наиболее важными. Или они могут использовать точки разных цветов, чтобы выделить наиболее и наименее важные опции (например, красная точка – наименее важно, зеленая – наиболее важно)
4. Эта работа может привести к другим упражнениям, таким как **Плюс-Минус-Интересно**, **Знаю - Хочу знать - Узнал** или **Рассмотри все Факторы**.
5. Обсуждение о ходе выполнения работы может быть полезно для того, чтобы оценить, почему ученики отдали предпочтение определенным вариантам.

ТЕХНИКА ДРАМЫ

Навыки:

- Мышление
- Творческий подход
- Работа в команде

Что это?

- Виды работы, представленные ниже, делают упор на использование техники драмы в качестве обучающих инструментов. Они могут быть полезны для того, чтобы начать дальнейшее открытое обсуждение тем и проблем. Смотрите также **Горячее Сиденье**, **Стоп Кадр** и **Аллею Совесть** для дальнейшей методики, основанной на технике драмы.

Опрос Общественного Мнения

- Ученики разыгрывают короткие блиц-интервью относительно обсуждаемого вопроса.

Отслеживание Мыслей

- Эту технику можно использовать совместно со **Стоп Кадром** или **Живая Картина**. Ученик может дальше развивать свой персонаж или ситуации при помощи импровизации, монолога.

ПЯТЬ ВОПРОСОВ

Навыки:

- Мышление, Принятие Решения
- Управление Информацией

Что это?

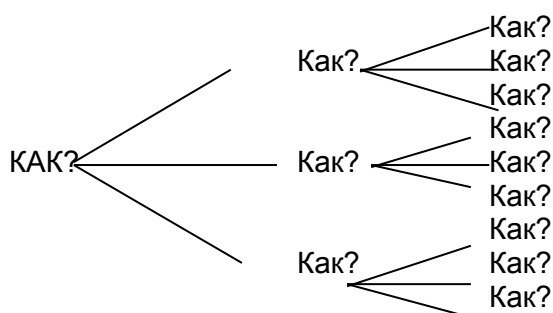
- Это упражнение на сбор информации, которое позволяет учениками более глубоко изучить вопрос и разбить его на более мелкие подтемы или задания. Оно дает ученикам возможность разобраться в сложных темах и позволяет исследовать все виды возможностей планирования действий и постановки целей. Смотрите также **Лавину Идей** и **Коллекцию Стикеров** для дальнейшего сбора информации.

Как это работает?

1. Необходим большой, широкий лист бумаги и маркер.
2. Ученикам задается вопрос, начинающийся с «Как» или «Почему?»
3. Предложения записываются на флипчарте.
4. Учителя используют одно и то же самое вопросительное слово, чтобы развивать идеи и исследовать дальнейшие детали.
5. Учителя продолжают использовать вопросы с одним и тем же вопросительным словом до тех пор, пока идея или предложение не будет полностью изучена.

Учебная концепция: Гражданство

- Как можно привлечь молодых людей к решению общественных проблем?
-Продвигать идеи, которые интересуют молодых людей
- Как можно продвигать идеи?
-Повышать информированность о молодежных проблемах
- Как можно повысить информированность?
-Развивать онлайн форумы.
- Как можно развить онлайн форумы?



Навыки:

- Работа в команде
- Творческий подход
- Мышление, Принятие Решений

Что это?

- Это физическое упражнение может быть полезным инструментом для поощрения учеников участвовать в дискуссии об определенной проблеме. Учеников просят позировать для фото, представляя определенный важный момент. Смотрите также **Живая Картина** в поисках подобных упражнений.

Расположение класса

- Необходимо большое пространство для свободного передвижения и взаимодействия.

Как это работает?

1. Ученики собираются в маленькие группы.
2. Их просят физически позировать для снимка, представляя определенную ситуацию.
3. Ученики в группе совместно обсуждают, что их просят изобразить и как это можно отобразить в стоп-кадре.
4. Или ученики могут разыграть роль и, по команде преподавателя, замереть в немой сцене.
5. Группы могут по очереди передвигаться и смотреть на другие снимки групп.
6. Последующее обсуждение может фокусироваться на характере языка жестов, используемом в стоп-кадре, почему ученики решили изобразить сцену так, как они это сделали, и почему остальные могли отобразить это событие по-другому.
7. В качестве продолжения группы могут разыграть различные развитие событий в определенном вопросе и снять фотографии, создав фото историю.

Возможный сценарий для Рамки стоп-кадра:

- Отказ от ситуации, где ровесник оказывает давление, например, отказ от сигареты или алкоголя
- Разыграть определенное Право из Конвенции по Правам Человека
- Помощь другу

ДОСКА ГРАФФИТИ

Навыки:

- Мышление, Принятие решений, Решение проблем

Что это?

- Это упражнение подталкивает учеников к тому, чтобы записывать свои мысли, чувства, идеи и предложения по определенной теме. Методология схожа с упражнением **Доска Нелегких Ответов**.

Расположение класса

- Необходимо большое пространство

Как это работает?

1. В комнате выделено место для доски граффити, где ученики могут писать свои мысли по обсуждаемой проблеме.
2. Можно попросить учеников подходить к доске в разное время, используя подход ЗХУ-что, по их мнению, они знают о вопросе, что они «хотят» узнать, и что они «узнали» в конце темы.
3. Можно также записать любые комментарии, которые были высказаны во время **обсуждения** после выполнения упражнения.
4. Ученики должны свободно подходить к доске в любое время во время выполнения упражнения.
5. Доска граффити может использоваться в конце, во время подведения итогов и заключений.

ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК

Навыки

- Работа в команде
- Мышление, Принятие решений, Решение проблем
- Управление Информацией

Что это?

- Это упражнение может использоваться как инструмент планирования. Оно поощряет учеников справляться с проблемой, всесторонне исследовать ее последствия и использовать структурный подход к будущей подготовке и планированию.

Расположение класса

- Ученики могут работать у доски, у стены или группами вокруг стола.

Как это работает?

1. Ученики получают картинку с воздушным шаром.



1. Ученики получают структурированный набор вопросов по определенной проблеме, включая:
 - **Кому нужно быть в воздушном шаре?** Ученики пишут имена основных участников вопроса - людей, которым нужно быть на борту, чтобы куда-нибудь полететь.
 - **Что нужно, чтобы этот проект был успешным?** На самом шаре ученики пишут все элементы, которые, по их мнению, необходимы для успешного осуществления проекта (планирования).
 - **Что является сдерживающим фактором?** Рядом с якорем, ученики пишут вещи, которые могут мешать успешному началу проекта.

- **Что заставит его лететь на высокой скорости?** Ученики пишут поверх шара, какие доработки позволили бы проекту более эффективно продвигаться вперед, такие как работоспособность, мотивация и творческий подход.
 - **Что может сбить шар с курса?** С каждой стороны шара ученики записывают проблемы, которые могут возникнуть в ходе проекта.
3. По завершении, ученики сравнивают свои шары, чтобы продолжить планирование.
4. Дополнительные инструменты, такие как, Пять Вопросов можно использовать для дальнейшего изучения темы.

ВОРОНКА ИДЕЙ

Навыки:

- Работа в команде
- Мышление, Принятие Решений, Решение проблем

Что это?

- Это упражнение подразумевает процесс развития всевозможных идей и опций, за которым следует период расстановки приоритетов. Это поощряет учеников к тому, что объяснять свой выбор и обсуждать внутри группы и всего класса, для того, чтобы прийти к согласованному набору приоритетов в установленный период времени. Это упражнение может быть полезной отправной точкой для новой темы. Интересно будет сравнить и противопоставить идеи и приоритеты, полученные в результате этого упражнения, как в начале, так и в конце темы. Смотрите также **Оценки На Ромбовой Диаграмме** - это упражнение также рассчитано на расстановку приоритетов.

Расположение класса

- Ученики могут работать у доски или стены, группы могут работать вокруг стола. Может пригодиться флипчарт, чтобы записывать цели.

Как это работает?

1. Ученики по группам из четырех – шести человек получают большой лист бумаги.
2. Ученики распределяют роли внутри группы. Такие роли могут включать секретаря, контролера за временем, организатора и ведущего.
3. Группы придумывают как можно больше идей и мнений по заданной теме, и записывают их на верху листа бумаги.
4. Затем группы расставляют свои идеи по важности, выбрав пять самых важных и актуальных для данной темы. Они записывают их на нижней части листа.
5. Ведущий в каждой группе выносит свой лист А3 и представляет результаты и пять приоритетов классу.
6. Снова в группах ученики решают, какая идея самая актуальная для данной темы. Это может быть идея из их собственного списка или идея из другой группы, которую они услышали во время презентации. Каждая группа должна стремиться достичь соглашения в процессе выбора приоритетов посредством обсуждений и объяснений.
7. Одна идея из каждой группы может быть записана на флипчарте, можно также обсудить, какие идеи были похожи в разных группах, и какие отличались. В ходе обсуждения можно ссылаться на идеи, записанные на флипчарте.
8. Во время обсуждения результатов можно попросить учеников сконцентрироваться на характере групповой работы. Как хорошо выполнили ученики свои роли в группе? Смог ли преподаватель развить продуктивную дискуссию и общение? Сделал бы ведущий свою презентацию иначе в следующий раз? Легко ли было достичь соглашения? Какие процессы привели к соглашению? Кто особенно эффективно выдвигал идеи и почему?
9. Можно использовать другие инструменты, такие как **Пять Вопросов**, чтобы глубже изучить тему.

СВОЯ ИГРА

Навыки:

- Управление информацией
- Мышление

Что это?

- Это упражнение поощряет учеников придумать качественные вопросы, которые могут привести к определенному ответу. Здесь есть возможность задействовать более способных учеников, которые могут творчески подойти к возможным альтернативным ответам.

Как это работает?

1. Ученикам дается ответ на вопрос, который может иметь отношение к обсуждаемому вопросу. Ответы могут колебаться от чисто фактических, то есть дата, имя или место, до эмоций и абстрактных концепций.

Примеры ответов и вопросов:

- 1066 (Когда была Битва при Гастингсе?)
- Ангела Меркель (Кто первая женщина – канцлер Германии?)
- Унижение (Как чувствовали себя черные в Южной Африке во время Апартеида, когда их не пускали в автобус?)

2. Ученики должны придумать вопрос, который соответствует ответу.
3. Если ответ не имеет однозначного вопроса, ученики обсуждают те вопросы, которые они придумали для этого ответа и объясняют ход своего рассуждения.

ГОЛОВОЛОМКА

Навыки:

- Мышление, Принятие Решений, Решение Проблем
- Работа в команде

Что это?

- Эта игра может использоваться как способ знакомства для новых групп, как упражнение, помогающее построить команду, как средство сбора информации, как введение к определенной теме или как первый шаг к будущему планированию, принятию решения или расширенному обсуждению. Она может добавить новизну и интерес любому заданию. Смотрите также **Линии Жизни** как еще одно упражнение с подобными целями.

Расположение класса:

- Ученикам понадобится свободно передвигаться по комнате для того, чтобы найти других людей с частью головоломки. Или группы могут собирать головоломку у парт.

Как это работает?

1. Сначала преподаватель создает головоломку в виде пазла с написанными на ней заданиями. Это можно легко сделать на бумаге формата А4 или на картоне и разрезать на кусочки (или при помощи специального приложения).

Для знакомства:

- Напишите имена всех членов группы
- Каждый человек в группе рисует картинку с любимым хобби.
- Найди, чем может похвастать каждый человек.

Тема: Безопасность в лаборатории

- Запишите два важных правила работы в лаборатории
- Подумайте о пяти опасных вещах в лаборатории.
- Запишите три меры предосторожности, чтобы предотвратить несчастные случаи.

История:

- Запишите два крупных события в вашей жизни за последний год
- Запишите три больших новости за последний год
- Подумайте о том, что мы, возможно, узнали из этих событий

2. Ученики получают кусочек головоломки.

3. Ученики должны двигаться по комнате, чтобы найти тех, у кого есть часть их пазла. Эти части, например, могут быть обозначены определенным цветом.
4. Когда ученики найдут свою группу, они работают в команде, чтобы собрать головоломку и выполнить задания.
5. Преподаватель может дать определенное время на выполнение, что придать элемент соревнования.
6. Может быть полезно обсуждение после упражнения.
7. После этой игры можно дополнительно взять упражнение «**Найти Мнение**».

1.

ЛИНИИ ЖИЗНИ

Навыки:

- Мышление

Что это?

- Эта игра может быть использована как способ сближения для новых групп, как упражнение на развитие командного духа, как введение к определенной теме или как первый шаг, который может привести к будущему планированию, принятию решений и расширенным дискуссиям. Она поощряет учеников размышлять о своем собственном опыте перед тем, как сравнивать с другими.

Как это работает?

1. Все получают Листок «**Линия Жизни**», где вдоль линии написан различный возраст.
2. На Линии Жизни ученики записывают свой жизненный опыт относительно обсуждаемой темы с момента, когда они родились.

Для знакомства:

- Мои любимые игрушки в разном возрасте
- Мои любимые ТВ программы в разном возрасте
- Мои любимые праздники в разном возрасте

Тема: Права и Обязанности

- Когда мне разрешили принимать решения
- Когда я был достаточно взрослым, что попробовать что-то новое.

3. По завершении, ученики делятся своим опытом с другими, также можно поместить на стене большую линию жизни и написать на ней примеры индивидуального опыта учеников.
4. В качестве упражнения на укрепление командного духа, ученики могут обсудить схожести и различия, которые видны из записей на линии жизни.
5. Игра **Линия Жизни** может использоваться для того, чтобы подтолкнуть к дальнейшей дискуссии. Почему, например, определенные права даются в возрасте 12, 13, 16, 18, 21 и т.д.?
6. Ученики также могут выбрать определенный возраст и провести игру **Лавина Идей**. Например, какие решения должен принимать 8-летний и почему?

АССОЦИАТИВНЫЕ КАРТЫ

Навыки:

- Управление информацией
- Самоуправление
- Мышление
- Творческий подход

Что это?

- Также как мозг хранит информацию при помощи древовидных связей, так и учеба наиболее эффективна, когда связи установлены и сформированы. **Ассоциативные Карты** отражают эти связи и являются полезным инструментом планирования и переработки. Они могут быть применимы к различным стилям восприятия информации, таким как визуальные и кинестетические, и поощряют учеников к тому, чтобы размышлять о связях в учебном контексте. Ассоциативные карты заставляют учеников использовать оба полушария мозга. Если их карты использовать для планирования, то их можно развить и продолжить по мере обсуждения. Смотрите также **Колесо Последствий** и **Стратегию Рыбьей Кости**, как дополнительные упражнения, в которых предлагается подумать о причине и следствии.

Как это работает?

1. Ученики пишут основную тему или вопрос в центре большой страницы.

Примерные темы для ассоциативной карты:

- География: реки
- Английский: персонажи или темы в книге
- История: Армада
- Современные языки: слова по теме

2. Используя ветки, ученики рисуют основные идеи вокруг центральной концепции, связывая их с центром. Ученики могут использовать различные цвета для каждой основной идеи и маркеры, чтобы выделить ключевые слова и концепции. Ученики также могут добавлять рисунки, чтобы развить визуальный аспект на карте.
3. Ученики рисуют маленькие веточки, чтобы выделить идеи, связанные с главной веткой.
4. Если использовать эту игру в качестве средства повторения, ученики могут использовать ассоциативную карту в качестве трамплина для более обширного повторения. Они, например, могут составить заметки для повторения на открытке - одна открытка для каждой веточки. Эти открытки могут содержать те же самые цвета и изображения, которые относятся к веточкам на ассоциативной карте.
5. Обсуждение после завершения ассоциативной карты может подтолкнуть учеников к размышлению о том, почему они сгруппировали определенные идеи, и как карта внесла ясность в их мысли.

ПРИМЕР АССОЦИАТИВНОЙ КАРТЫ



ВНУТРЕННИЕ ФИЛЬМЫ

Навыки

- Творческий подход
- Мышление, Принятие решений, решение проблем.

Что это такое?

- Это творческое занятие может стать полезным инструментом для введения новой темы, поощрения учеников к участию в дискуссии об определенном вопросе и высказыванию идей.

Как это работает?

1. Ученики закрывают глаза.
2. Ведущий читает короткий рассказ или объясняет классу сюжет.
3. Учеников просят представить себе то, что происходит или то, что объясняется.
4. Как только рассказ или сюжет закончен, учеников просят продолжить с того места, где закончил рассказчик и развить историю/сценку далее по собственному желанию.
5. Ученики затем описывают, в группах или всем классом, как развивались события в их внутренних фильмах. Это может быть хорошим способом развивать дискуссию по разным вопросам.

Примерные сюжеты:

- Проблема прав человека;
- Рассказ, иллюстрирующий давление со стороны сверстников (к примеру, друзья поощряют мальчика совершить кражу в магазине)
- Простая история на современном языке
- Казнь Марии Антуанетты

6. Это занятие может быть использовано для поощрения учеников к мышлению об альтернативных путях развития различных ситуаций. Внутренние фильмы учеников можно развивать в рамках занятий «**Примите во внимание все факторы**» или «**Более-менее интересно**».

ДОСКА НЕЛЕГКИХ ОТВЕТОВ

Навыки

- Мышление

Что это?

- Это занятие поощряет учеников записывать все чувства и мысли о предметах, для которых, как и предполагает заголовок, нет легких ответов. Метод сходен с методом в занятии «Граффити», его целью является показать ученикам, что никто не располагает ответами на все вопросы.

Расположение класса

- Может понадобиться большое свободное пространство на стене.

Как это работает?

1. Часть пространства комнаты отведена под «доску нелегких ответов», где ученики могут записывать и регистрировать свои мысли о вопросах, на которые они не могут найти ответа. Такие записи могут, например, осуществляться в форме риторических вопросов.
2. На различных этапах в ходе курса вопросы могут быть рассмотрены снова, чтобы увидеть, как развились мысли, идеи и мнения учеников.
3. В конце темы ученики могут обсудить и впоследствии решить, найден ли ответ на вопрос. Если ответ найден, вопрос можно удалить с доски. В противном случае вопрос может быть оставлен и ученики могут захотеть вернуться к нему позже.

ВЗГЛЯДЫ ДРУГИХ ЛЮДЕЙ

Навыки

- Обработка информации,
- Работа с другими
- Мышление, решение проблем, вынесение решений

Что это?

- Этот метод поощряет учеников видеть противоположную точку зрения другого человека на определенный вопрос или тему. Ученики размышляют о том, как обмен мнениями может помочь приобрести новую точку зрения на факторы, последствия и цели, которые лежат в основании рассматриваемого вопроса. Ученики размышляют о том, как определенная точка зрения может иметь отношение к человеку, который ее высказывает и в то же время о том, как необходимо не навязывать эту точку зрения другим. См. занятие «**Рассмотри все факторы**» для примеров сбора списка всеобъемлющих факторов, влияющих на определенный вопрос.

Расположение класса

- Если это занятие используется в сочетании с занятием «**Карусель**», ученикам может потребоваться передвигаться от парты к парте в разные группы класса, или же ученики могут оставаться на своих местах и передавать лист с перекидной таблицей смежной с ними группе.

Как это работает?

1. Ведущий должен обсудить с учениками, как важно вовлекать других людей в процесс вынесения решений и решения проблем. Разное происхождение, интересы, ценности и понимание проблемы различных людей может расширить видение проблемы отдельными людьми, и ученики могут взглянуть на данную проблему под различными углами.
2. Ученики передвигаются по классу, опрашивая мнения и отмечая их на листе бумаги. Как только они набрали пять *различных* мнений, ученики подводят итог внизу листа и говорят, с каким мнением они согласны и почему.

Примеры ситуаций для занятия «Взгляды других людей»

Адвокат защищает в суде подростка, которого сосед обвиняет в том, что он разбил стекло в его машине. Подростка также обвиняют в том, что он терроризирует весь район – кидает камни в окна, запрыгивает на машины, запугивает младших детей. Найдите возможные разные точки зрения в этой ситуации и людей, которые могут их придерживать.

3. По завершении ученики могут поменяться местами в группах и посмотреть на факторы, которые отметили другие ученики. Они могут использовать стратегию из занятия «**Две звезды и желание**» как способ оценки одноклассников.

4. Ученикам затем может быть отведено время для внесения изменений или добавлений к их начальным мнениям на основании записей, которые они увидели в других группах.
5. Последующий «разбор полетов» для учета и сведения всех факторов в одной группе может быть полезен.
6. На этом этапе для развития определенных мнений и поощрения учеников к отчетливому выражению точек зрения могут быть проведены дальнейшие занятия-симуляции, такие как «**Аллея совести**» и «**Параллельные линии**».

КОЛЛЕКЦИЯ СТИКЕРОВ

Навыки

- Работа с другими
- Мышление, вынесение решений, решение проблем

Что это?

- Этот метод поощряет учеников генерировать и собирать список идей или опций, относящихся к определенному вопросу. Каждому ученику потребуется стикер и каждой группе потребуется несколько стикеров. Это занятие можно применять в начале темы. Оно позволяет каждому давать свое собственное мнение в рамках маленькой группы, а не в целом коллективе.

Расположение класса

- Группы могут работать вокруг парты. Могут быть полезны таблицы для счета или место на доске для представления целей.

Как это работает?

1. Ученики в группах по 4-6 человек получают по стикеру на ученика.
2. Изначально ученики должны записать свои идеи индивидуально на своем стикере.
3. Ученики затем собираются в группы обсуждают идеи каждого из остальных учеников – это может привести к тому, что некоторые идеи принимаются, а другие отвергаются.
4. Ученики могут записывать свои обобщенные идеи на стикерах – по одной идее на стикер.
5. Ученики представляют свои идеи в групповой сессии.
6. Идеи из каждой группы могут потом быть внесены в счетную таблицу. Ученики могут затем попытаться сгруппировать схожие идеи вместе. Это поможет легче идентифицировать разделяемые многими мнения. Разные цвета стикеров для каждой группы помогут ведущему и группам увидеть, как мысли каждой группы внесли вклад в общую картину и помогут легче отслеживать происхождение идей.
7. За этим занятием могут последовать методы приоритизации, представленные в занятиях «Оценки на ромбовой диаграмме» и «Воронка идей», а также методы детального анализа идей через занятия «Пять вопросов» и «Стратегия Исикавы».
8. Последующий разбор должен просить учеников сконцентрироваться на природе работы в группе. Насколько хорошо ученики представляют и обосновывают свои идеи и убеждают других? Сделал бы представлявший идею ученик что-либо иначе в следующий раз? Было ли легко достигнуть соглашения? Какие процессы привели к соглашению? Кто был особенно успешен в донесении идей до других и почему?
9. Стикеры могут быть помещены на доску стикеров в классной комнате. Ученики могут делать добавления к этой доске на следующих уроках, или же класс может вернуться к ней в конце темы, чтобы закрепить изучаемую тему.

ВРАЩАЮЩИЙСЯ КРУГ

Навыки:

- Работа в команде
- Мышление, Решение Проблем, Принятие Решений

Что это?

- Этот метод развивает уверенность в техниках общения, так как ученики участвуют в коротких дискуссиях. Он также позволяет ученикам делать выбор из множества мнений, не обсуждая их всем классом. В результате ученики вырабатывают четкое мнение по определенному вопросу.

Расположение класса

- Необходимо большое пространство для свободного передвижения по классу. Если ученики сидят за партами группами по четыре человека, двое учеников могут поменять группу после отведенного времени.

Как это работает?

1. Ученики делятся на две группы.
2. Одна группа создает внутренний круг, а другая группа формирует внешний круг. Ученики стоят лицом друг к другу.
3. Пары обмениваются мнениями по определенному вопросу в течение примерно минуты.
4. Внутренний круг потом вращается по часовой стрелке, а внешний круг –против.
5. Теперь новая пара обсуждает этот вопрос.
6. Вращение может продолжаться до тех пор, пока ученики не получат возможность обсудить вопрос с большим числом партнеров.
7. Полезно обсудить результаты упражнения.
8. Это упражнение может также использоваться с **симуляцией**.

СИМУЛЯЦИЯ

Навыки:

- Работа в команде
- Творческий подход
- Мышление, Принятие Решений

Что это?

- Эта творческая ролевая игра является полезным инструментом для поощрения учеников к участию в дискуссии по определенному вопросу и высказыванию мнения.

Расположение класса

- Необходимо пространство, чтобы ученики могли передвигаться по классу.

Как это работает?

1. В симуляции ученики реагируют на определенные проблемы внутри заданной ситуации, например, суд, парламентские слушания, заседание совета, встреча преподавателей. Это упражнение чрезвычайно полезно для выражения отношения, мнений и ценностей, способствует активному участию и развивает эмпатию. Однако, это упражнение может занять много времени, так как требует значительной подготовки. Сценарий должен быть актуальный и реалистичный, он должен содержать достаточно информации, чтобы ученики комфортно чувствовали себя, исполняя роль. Чтобы ученики чувствовали себя более уверенно, перед тем, как они начнут исполнять роли индивидуально, лучше попробовать групповые симуляции.

КУДА ДУЕТ ВЕТЕР

Навыки:

- Управление информацией

Что это?

- Эта игра может использоваться как знакомство для новых групп, как средство изучения схожести и разницы между группами или как введение к определенной теме.

Расположение класса

- Необходимо большое пространство для свободного перемещения и взаимодействия. Если это невозможно, ученики могут показать свое мнение, подняв руку или при помощи другого оговоренного действия.

Как это работает?

1. Ученики садятся в круг, причем один человек (возможно, сам преподаватель) становится в центре группы.
2. Человек в центре говорит предложение, начинающееся со слов «Ветер дует на всех людей, у которых», и за ним следует категория людей.

Для знакомства:

- Ветер дует на всех людей, у которых светлые волосы.
- Ветер дует на всех людей, которые живут за городом.
- Ветер дует на всех людей, у которых две сестры.

3. Ученики, которые попадают под категорию, «сдуваются» на соседнее сиденье.
4. Утверждения могут продолжаться и включать более актуальные вопросы, такие как:

- Ветер дует на всех людей, кто знает кого-то, кому угрожали.
- Ветер дует на всех людей, у которых есть особые потребности, о которых они хотят рассказать другим членам группы.

5. Утверждения могут использоваться для того, чтобы выяснить полезную информацию, такую как:

- Ветер дует на всех людей, которые тренировали команду
- Ветер дует на всех людей, у которых есть сертификат о прохождении курсов по оказанию первой помощи.

6. В обсуждении преподаватель может попросить учеников указать один интересный факт, который они узнали о другом члене группы.

ИГРЫ СЛОВ

Навыки:

- Мышление
- Управление информацией

Что это?

- Игры, описанные ниже, являются полезным и мотивирующим началом урока для того, чтобы повторить пройденное. Они фокусируются на ключевых словах обсуждаемых вопросов. Еще одна игра на словесные ассоциации-Табу.

Бинго

1. Ученики получают таблицу Бинго (или создают ее сами) с ключевыми словами из темы.
2. Учитель зачитывает определение ключевого слова.
3. Ученики отмечают слово, которое соответствует определению.
4. Первый, кто заполнит таблицу, кричит Бинго.

A PMB Publication © 2007

Produced by CCEA, 29 Clarendon Road,
Clarendon Dock, Belfast BT1 3BG
Tel: +44 (0)28 9026 1200 Fax: +44 (0)28 9026 1234

www.nicurriculum.org.uk