

# ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКИХ ОРГАНАЙЗЕРОВ ПРИ ФОРМИРУЮЩЕМ ОЦЕНИВАНИИ



Сырицо Людмила Анатольевна  
Учитель английского языка,  
МАОУ-гимназия №94

# ГРАФИЧЕСКИЙ ОРГАНАЙЗЕР

\* «Графические органайзеры» - изобразительный способ структурирования большого объема информации в логическом порядке. Они помогают ученику схематично представить сложную информацию простым для понимания образом.

\* Изображение органайзера может носить универсальный характер, а может соответствовать той тематике, по которой пишется развернутый ответ.

\* Добавление цветового кодирования и/или изображения в графический организатор дополнительно увеличивает полезность визуального отображения



# ЦЕЛЬ

- \* Создание положительной мотивации обучающихся для изучения материала
- \* вовлечение в различные виды деятельности
- \* предоставление возможности выбора запоминания материала
- \* применение **технологии Визуализации мышления (инфографика)**, т.е. структурирование информации



# ЦЕЛЬ

\* При создании карты ученик также должен научиться определять приоритетность информации, определять, какие части материала являются самыми важными, а какие являются второстепенными.

\* Уметь расположить каждый элемент информации на карте на определенном месте.



# ПРЕИМУЩЕСТВА

- ✘ Ученики могут сосредоточиться на связях между информацией
- ✘ Наглядное изображение передает сложную информацию простым для восприятия способом
- ✘ Развиваются аналитические, критические, творческие способности, умение планировать



# Графические схемы используются:

- ▶ при изложении нового материала;
- ▶ для осмысления и закрепления изучаемого материала;
- ▶ при обобщении и систематизации изученного материала;
- ▶ на этапе контроля знаний, умений и навыков, присвоенных учеником.



# ОСНОВНЫЕ ГРУППЫ ГРАФИЧЕСКИХ ОРГАНАЙЗЕРОВ

- ✘ Последовательные органайзеры (шкала времени, блоковые диаграммы, циклические диаграммы)
- ✘ Органайзеры сравнения и сопоставления (диаграмма Венна, Т-диаграммы)
- ✘ Иерархические органайзеры (пирамиды, деревья)
- ✘ Концептуальные органайзеры (ментальные карты, концепт-карты, семантические сети)
- ✘ Графические органайзеры данных (графики, гистограммы, круговые диаграммы, сетки, таблицы)

# ВИДЫ ГРАФИЧЕСКИХ ОРГАНАЙЗЕРОВ, НАИБОЛЕЕ ПРИМЕНИМЫХ НА УРОКАХ



# T-ТАБЛИЦА

Является многосторонним графическим  
органайзером

для двойной

записи:

**да - нет**

**за - против**

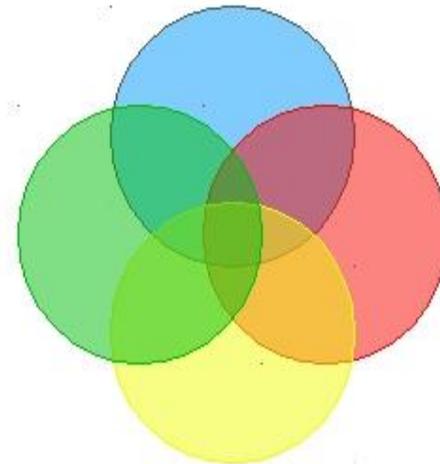
T-таблица

Отличительные Особенности ГП Австралии	Общие Особенности ГП Австралии и Африки	Отличительные Особенности ГП Африки

# «Диаграмма Венна»

Это техника графического представления информации, которая используется при обсуждении двух идей или текстов, между которыми существуют общие и отличительные черты. Информация подается в виде двух или нескольких кругов, которые накладывают друг на друга пропорционально к общим и отличным чертам, выявленным в процессе обсуждения.

- ✓ Учитель предлагает тему для обсуждения, сравнивая ее с другой, уже известной;
- ✓ Индивидуально, в парах, в группах ученики рисуют круги и пишут необходимую информацию или слова;
- ✓ Часть кругов, которые совпадают, можно выделить. На них пишут аспекты совпадения.
- ✓ Ученики комментируют все случаи разногласия относительно диаграммы.

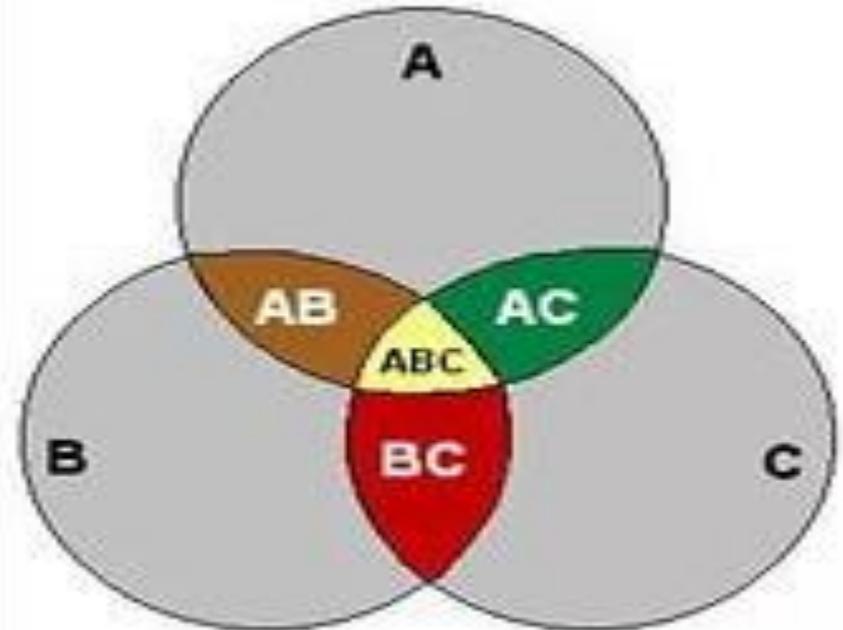
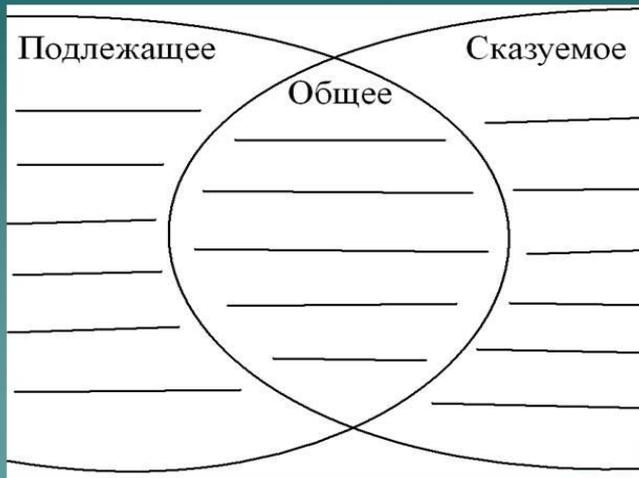


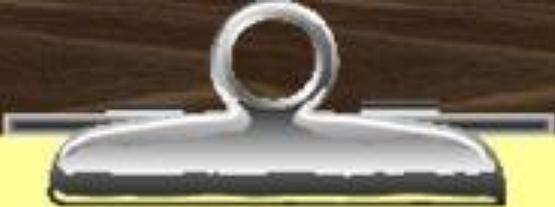


## Диаграмма Венна



## Диаграмма Венна Подведение итогов





# Концептуальная таблица

-представляет собой матрицу, составление которой дает возможность более четкого сравнительного анализа или комплексной оценки процессов и явлений.

-используется для систематизации информации, выявления существенных признаков изучаемых явлений, событий.

Линии сравнения	Тайга	Смешанный лес	Широколиственный лес
Климатические условия			
Растительный мир			
Животный мир			

# Синквейн

- ☎ Синквейн – это пятистишие**
- 1 строка – существительное.**
  - 2 – два прилагательных к нему.**
  - 3 – три глагола.**
  - 4 – фраза (крылатое выражение, поговорка), выражающие суть существительного.**
  - 5 – существительное (выражение), подводящее итог.**

# Примеры синквейнов:



## Весна.

Молодая, цветущая.  
Журчит, расцветает, поет.  
Будит природу ото сна.  
«Утро» природы.

## Пчелка.

Маленькая, трудолюбивая.  
Летает, опыляет, жалит.  
Приносит людям пользу.  
Медонос.



# ИНСЕРТ (INSERT)

– метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «V», «+», «-», «?»

« V »

« + »

« - »

« ? »

Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете

Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является новым

Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете

Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу

# Приём «фишбоун»

- ▶ Слово «**Фишбон**» дословно переводится как «**рыбная кость**».



# Схема Фишбоун

## («Рыбьи косточки», «Рыбий скелет»)

Схема Фишбоун («Рыбьи косточки», «Рыбий скелет») - вид схем, который позволяет эффективно находить решения в сложных ситуациях, вырабатывать новые идеи (рис. 3).

### *Алгоритм составления*

Основой для схемы является «Рыбий скелет».

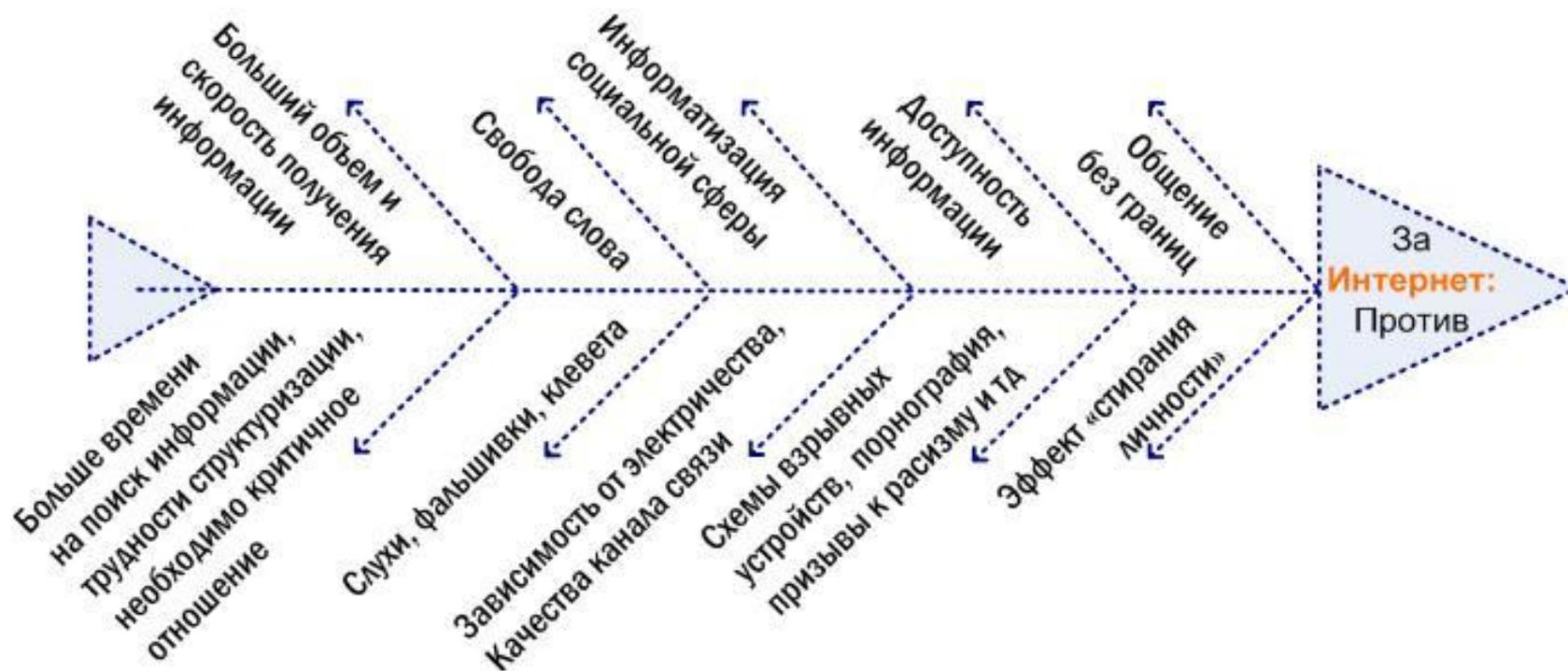
В голове «Скелета» находится проблема, которая рассматривается в планируемом проекте.

На верхних косточках отметьте причины возникновения проблемы.

На нижних косточках выпишите факты, подтверждающие наличие сформулированных причин.

Записи на схеме должны быть краткими, представлять собой ключевые слова или фразы, отражающие суть явления.

# Схемы Фишбоун (рыбы косточки)



# ДЕНОТАТНЫЙ ГРАФ

– ЭТО СПОСОБ ВЫЧЛЕНЕНИЯ ИЗ ТЕКСТА СУЩЕСТВЕННЫХ ПРИЗНАКОВ КЛЮЧЕВОГО ПОНЯТИЯ

## Сущность:

- Важен точный выбор глагола, связывающего ключевое понятие (существительное) и его существенный признак
- Дробление ключевого слова по мере построения графа на слова-«веточки»
- Соотнесение каждого слова-«веточки» с ключевым понятием с целью исключения любых несоответствий и противоречий



# Денотатный граф



# Элементарные частицы

являются

составными системами

обнаруживаются

в космических лучах

делятся

на несколько классов

описываются

набором дискретных значений физ. величин (квантовых чисел)

разбиваются

на две основные группы

обладают

гравитационным взаимодействием

сильное

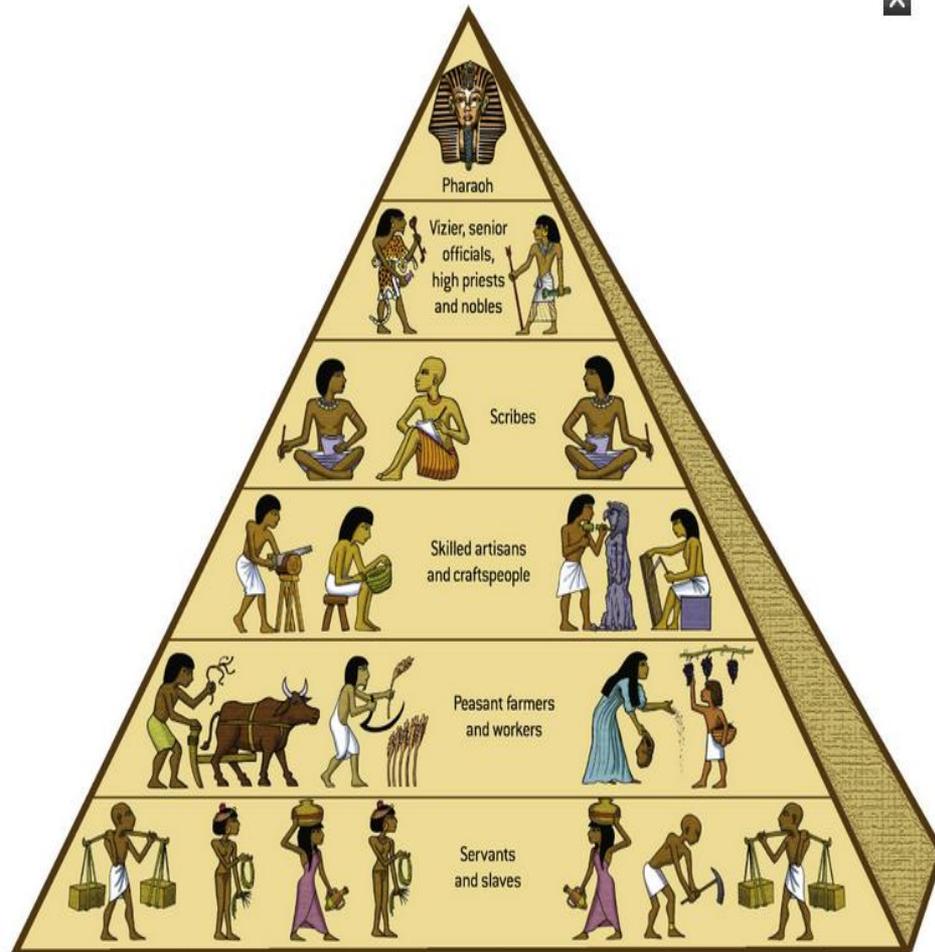
электромагнитное

слабое

адроны

лептоны

# ИЕРАРХИЧЕСКИЙ ОРГАНАЙЗЕР – ПИРАМИДА



# ПРИЁМ "ПИРАМИДНАЯ ИСТОРИЯ"

имя героя (темы)

характеристика или описание

место действия (использования)

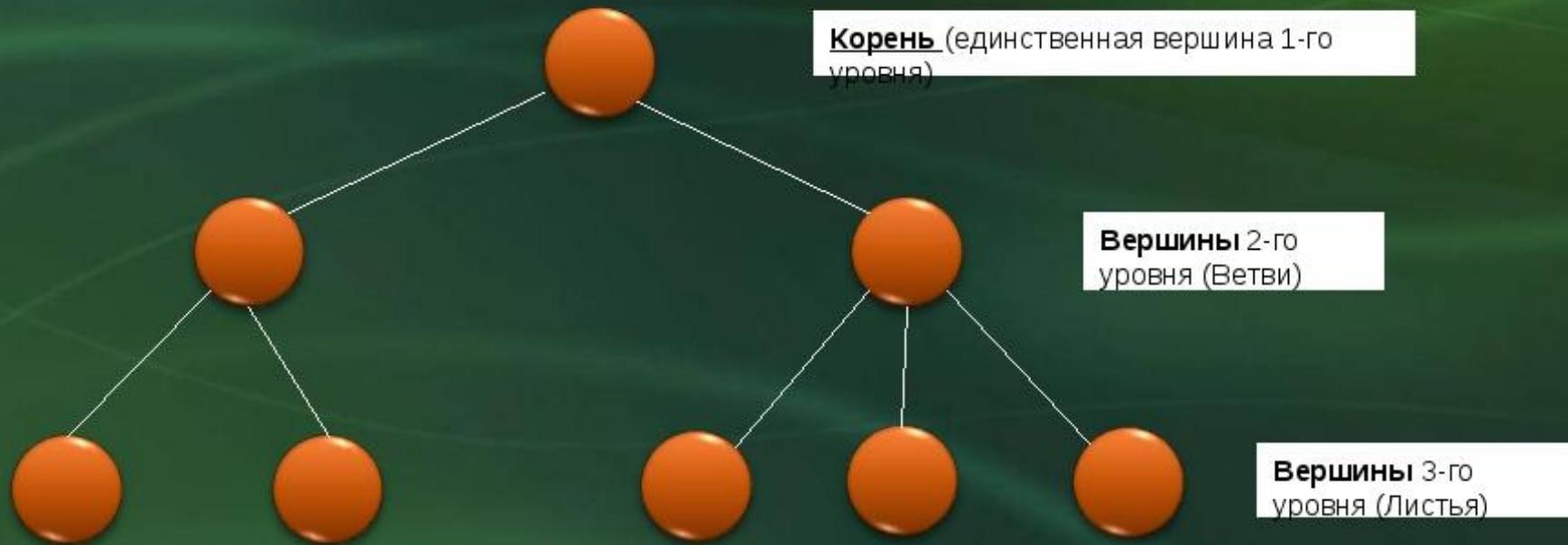
проблема

описание развития ситуации

что предпринимается для решения  
проблемы

решение проблемы или предположение  
того, что будет дальше

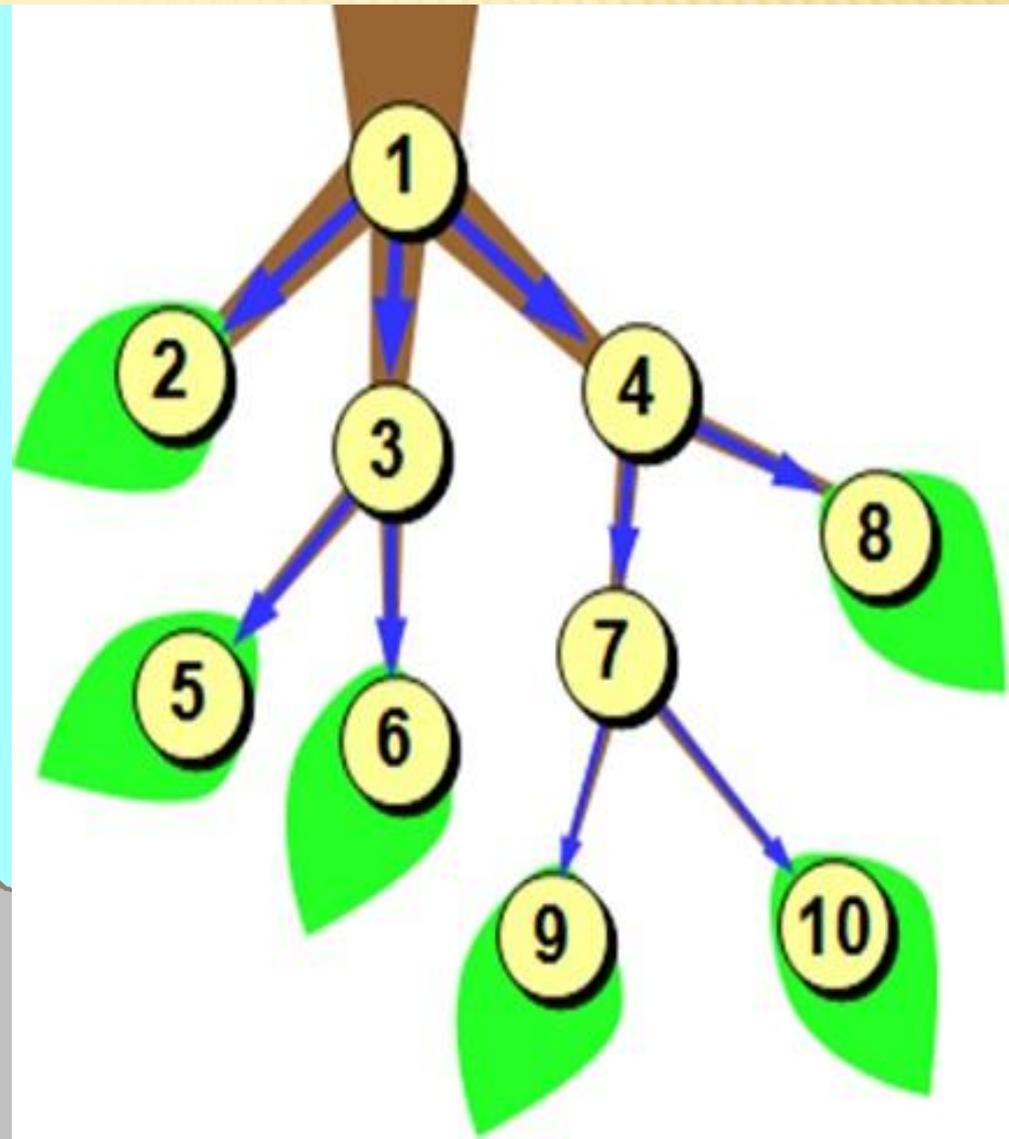
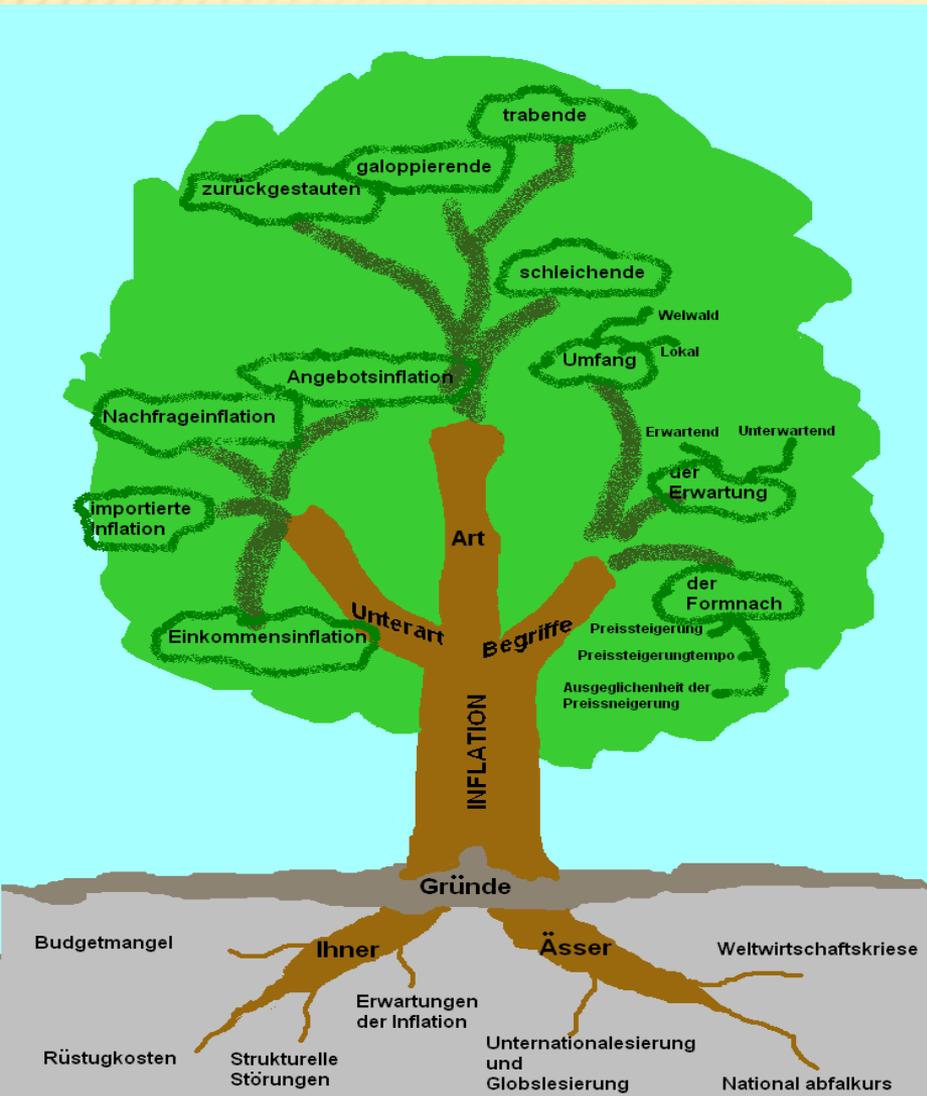
# Иерархические структуры - деревья



**Дерево** – это граф, предназначенный для отображения вложенности, подчиненности, наследования между объектами. Между любыми двумя его вершинами существует единственный путь. Деревья не содержат циклов и петель.



# ДЕРЕВО ПОНЯТИЙ

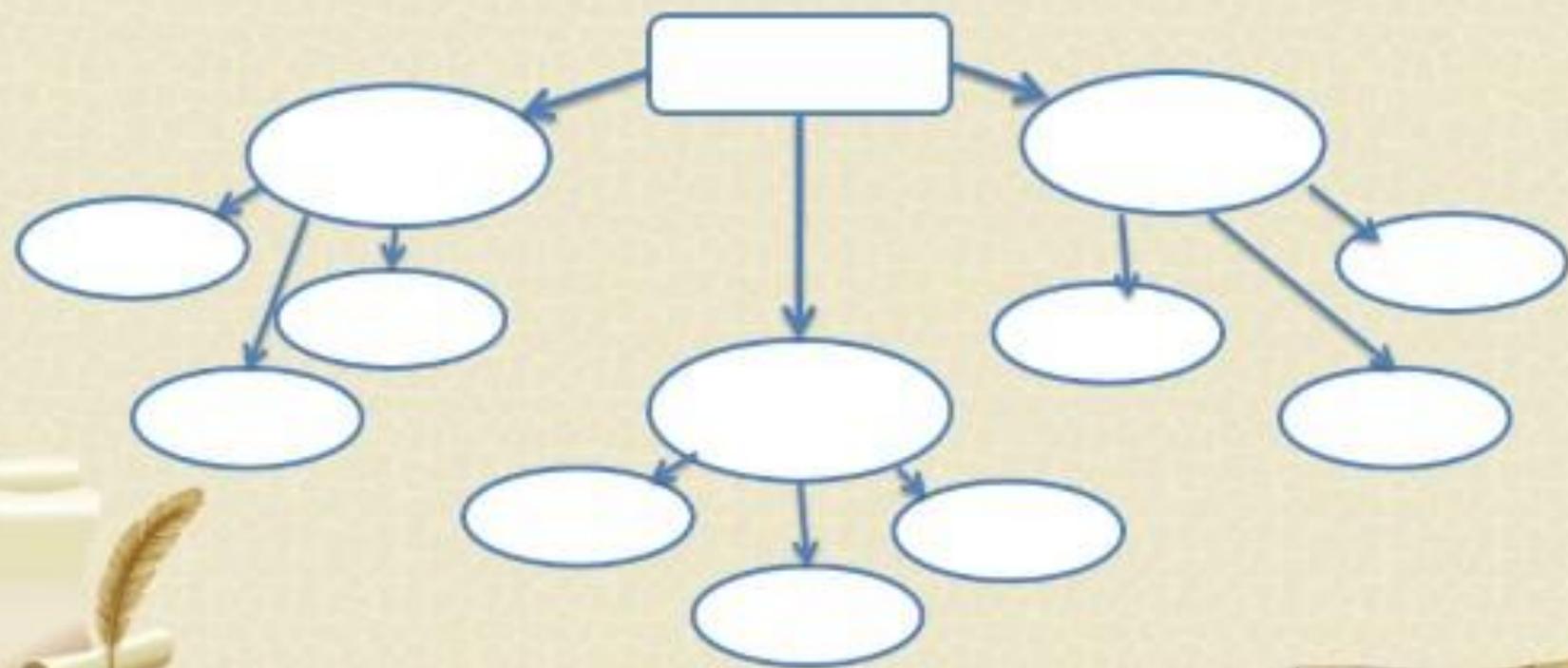


**Метод «Кластер»** (от англ. cluster – гроздь) – это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в тот или иной текст.

Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штурмом»

# Прием «Кластер»

Используется на стадии «осмысления», «рефлексии». Прием предполагает выделение смысловых единиц текста и графическое оформление в определенном порядке в виде грозди.

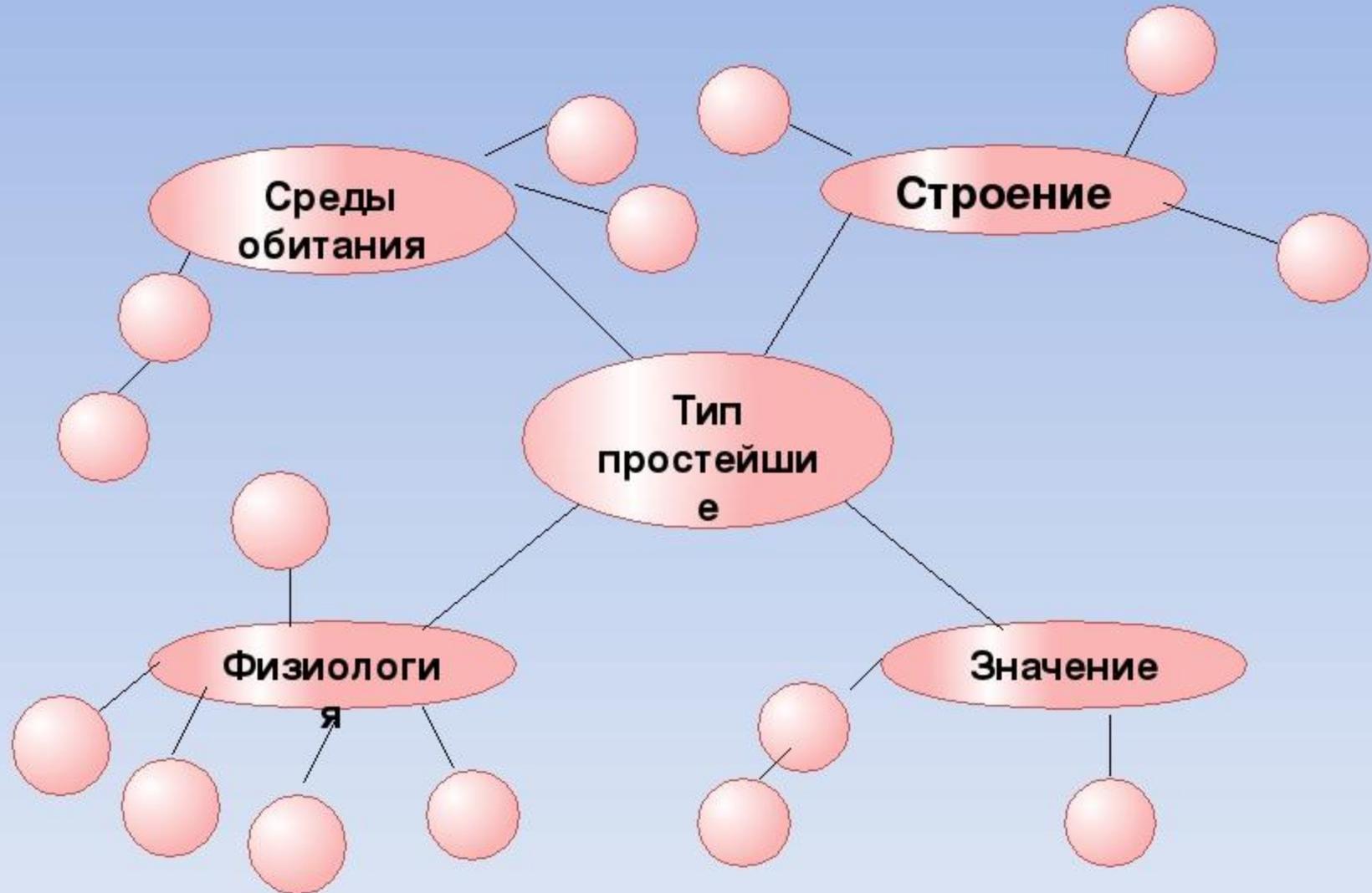


# Кластер

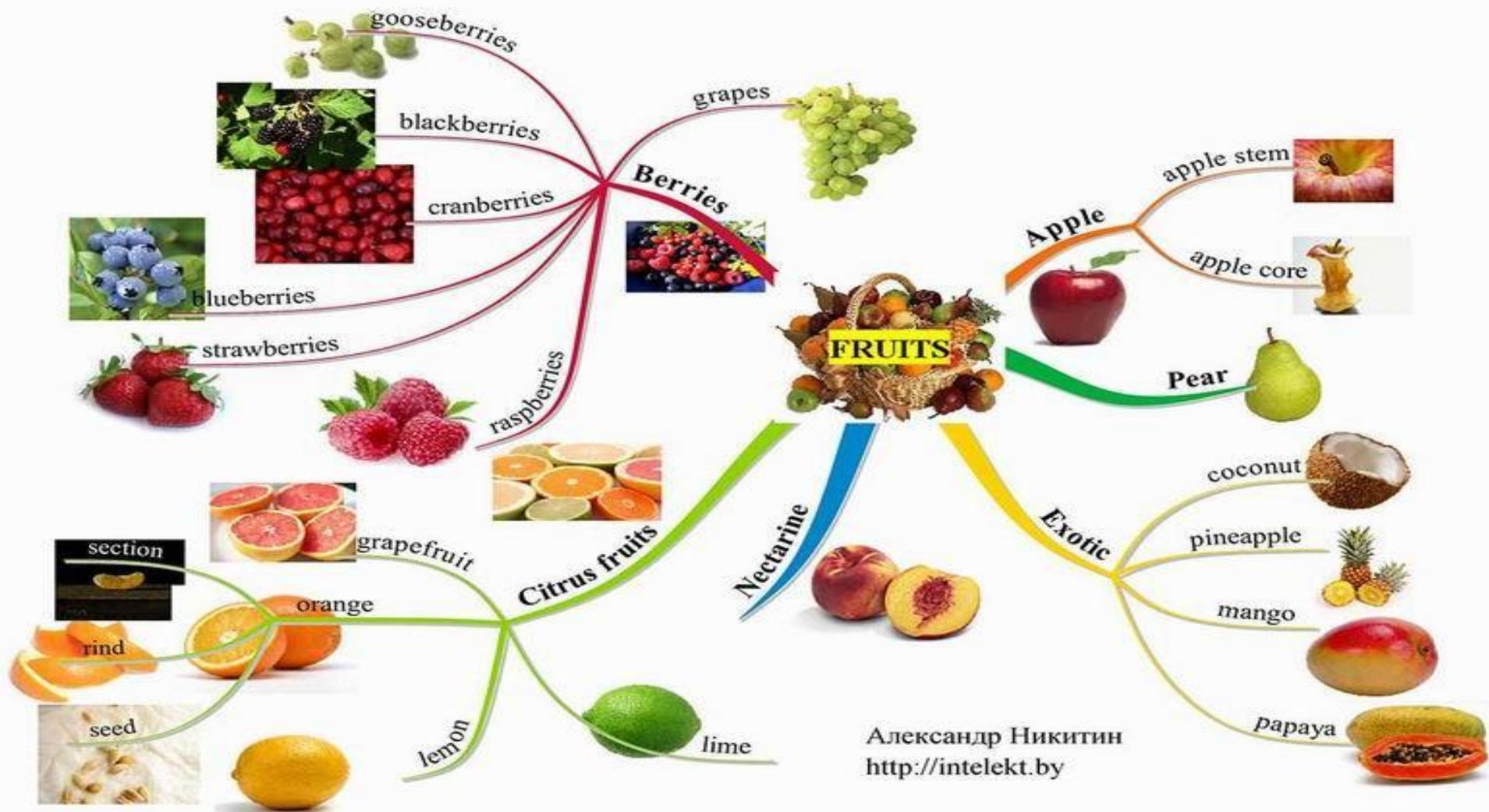
## «Образ Евгения Онегина»



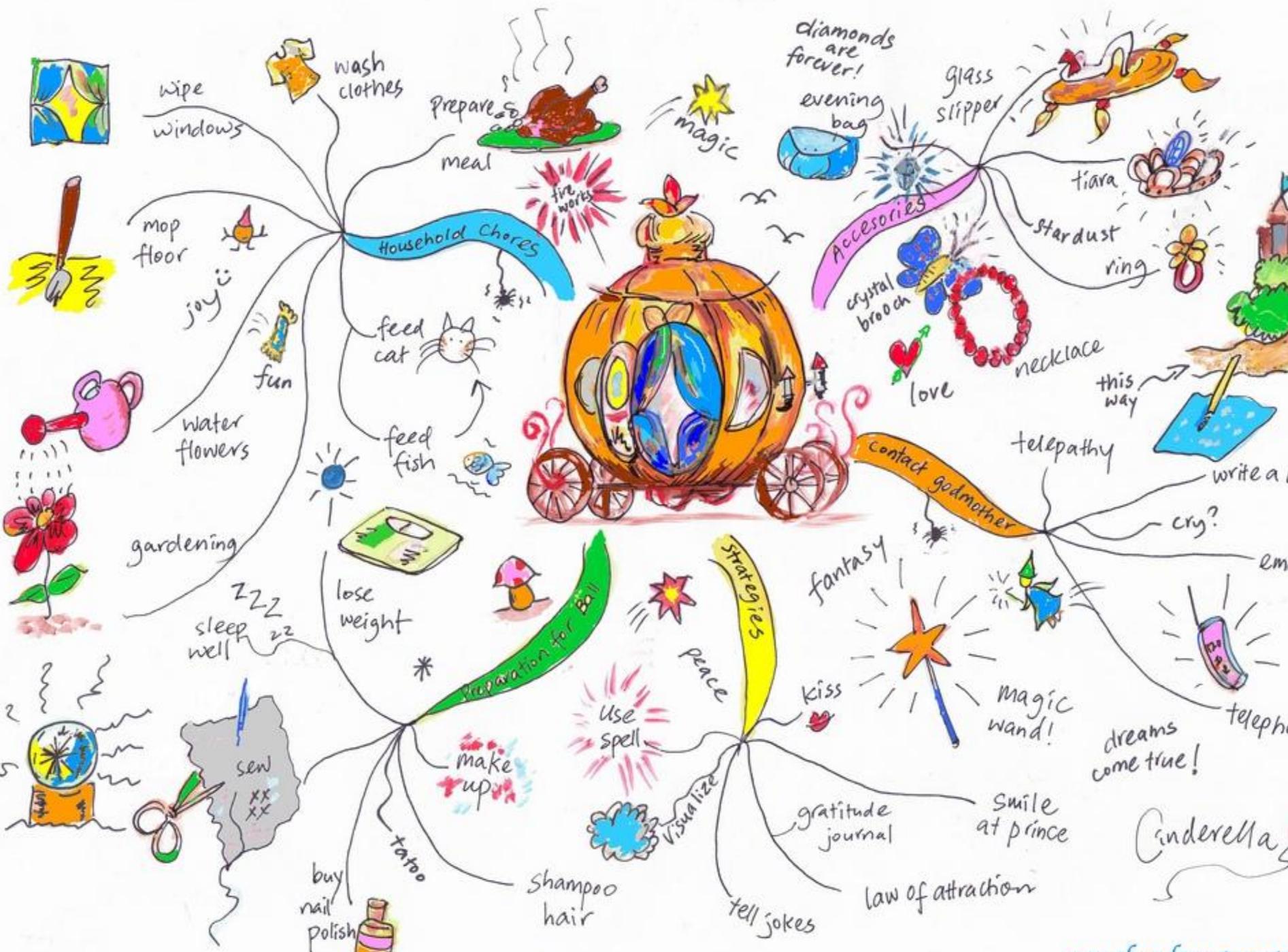
# Пример «Кластера»

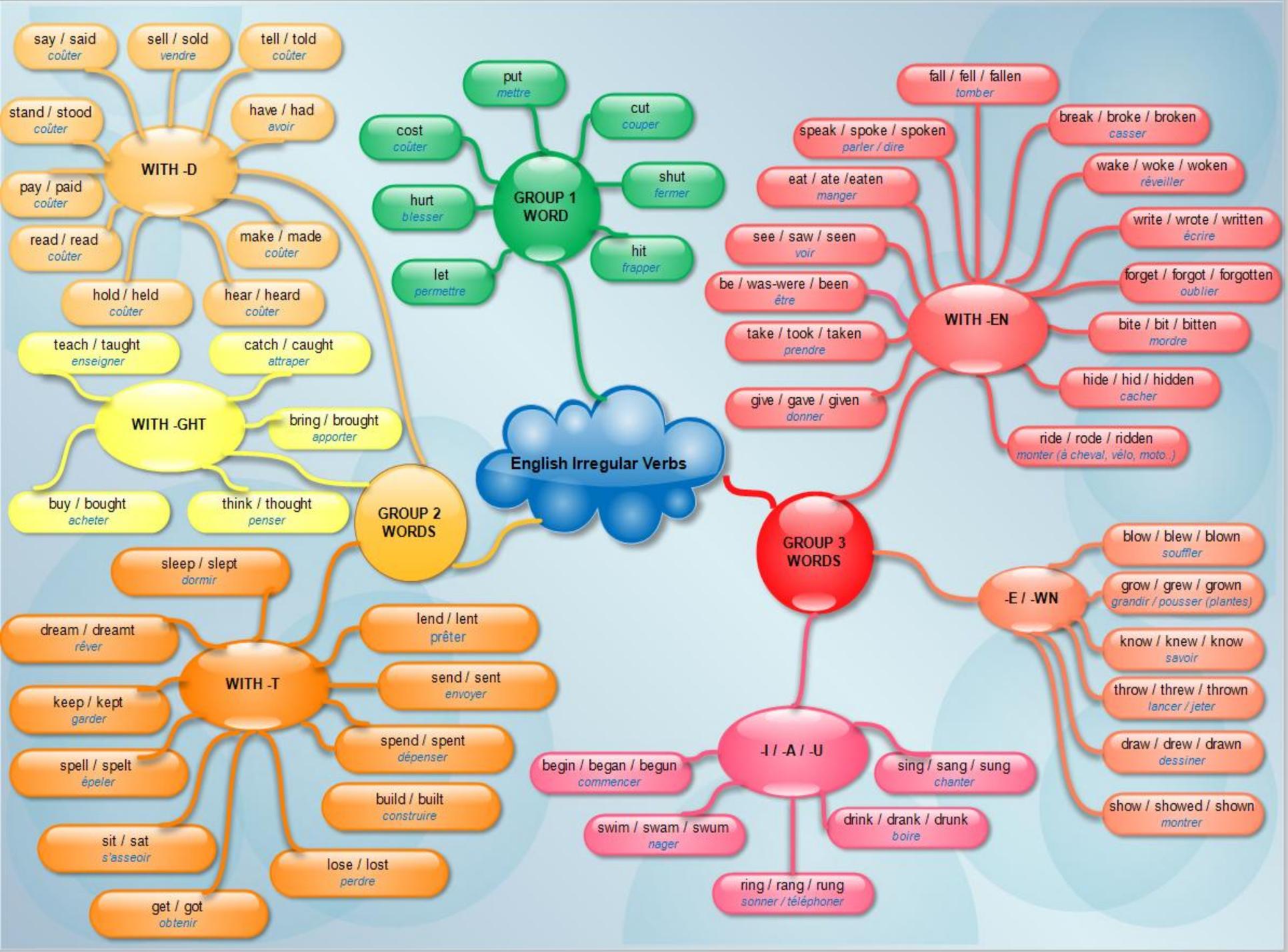


# МЕНТАЛЬНЫЕ КАРТЫ ТОНИ БЬЮЗЕНА - АССОЦИАТИВНЫЙ МЕТОД АКТИВИЗАЦИИ МЫШЛЕНИЯ



Александр Никитин  
<http://intelekt.by>





# БЫСТРЫЙ ПОВТОР ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА

Сравнить  
информацию

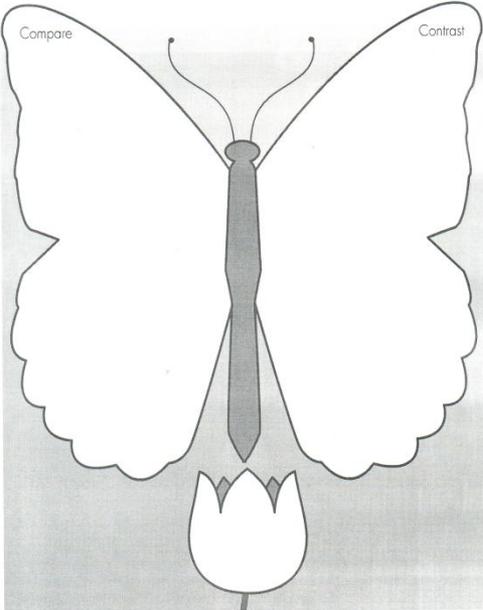
Найти причинно-  
следственные

СВЯЗ

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

## COMPARE AND CONTRAST 2

Compare Contrast

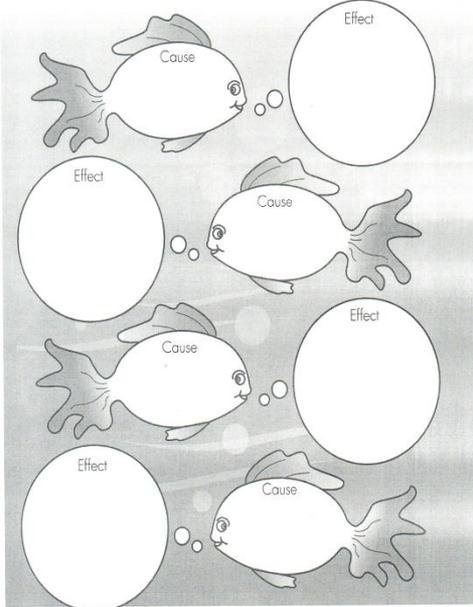


Copyright © 2013 by Jean Wiley & Sons, Inc.

Graphic Organizers for Brainstorming and Idea Generation 19

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

## CAUSE AND EFFECT 2



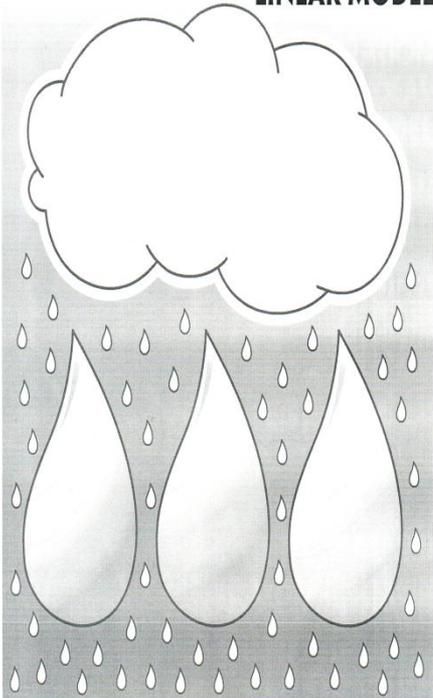
Copyright © 2013 by Jean Wiley & Sons, Inc.

Graphic Organizers for Brainstorming and Idea Generation 15

# РАСКРЫТИЕ ПОНЯТИЯ

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

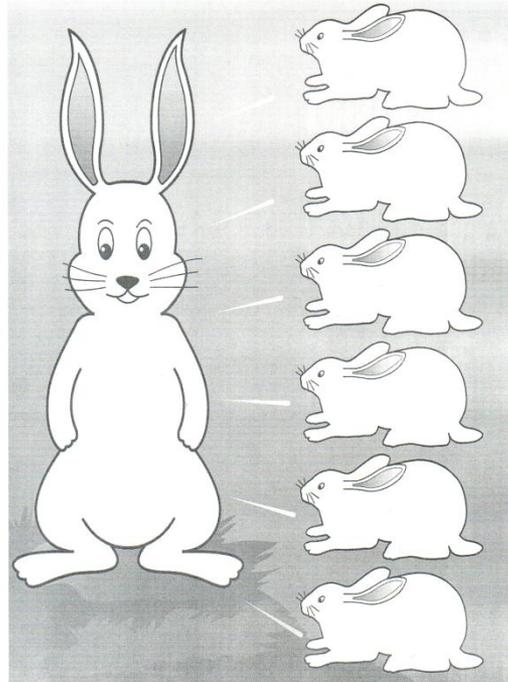
**IDEA GENERATION  
WITH 3 IDEAS:  
LINEAR MODEL**



Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

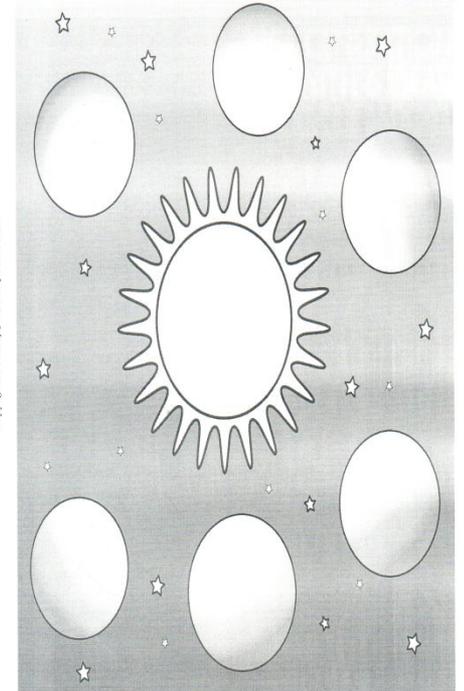
**IDEA GENERATION  
WITH 6 IDEAS:  
LINEAR MODEL**



Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

**IDEA GENERATION  
WITH 6 IDEAS:  
CIRCLE MODEL**



Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

# РАБОТА С НОВЫМИ СЛОВАМИ, ПОНЯТИЯМИ

Цель: раскрыть смысл нового слова

Name \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

**VOCABULARY  
SLIDE 1**

WORD

PICTURE  
OR ICON OF  
VOCABULARY WORD

SYNONYM

ANTONYM

PART OF SPEECH

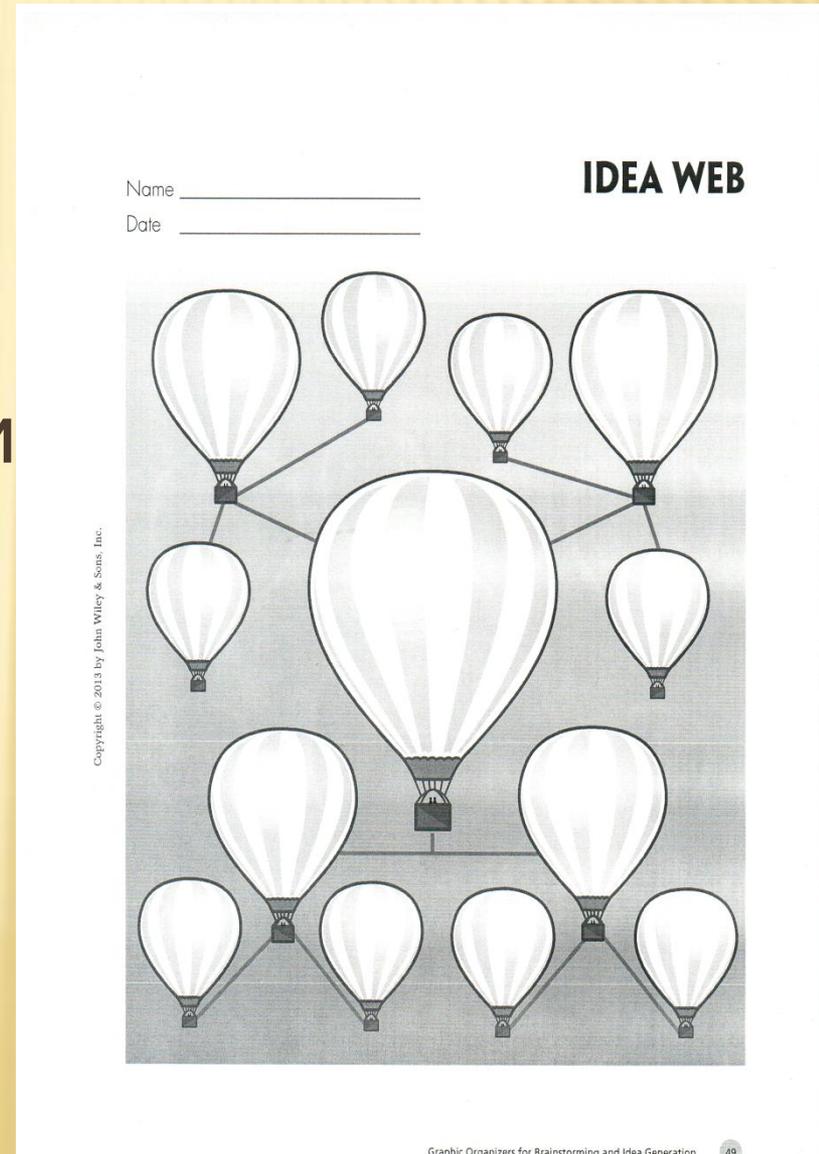
SENTENCE USING THE VOCABULARY WORD:

Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

Graphic Organizers for Vocabulary Development 59

# ПАУТИНА

- ✘ В центре располагается рисунок, отражающий основную тему.
- ✘ Вокруг – ключевые идеи понятия



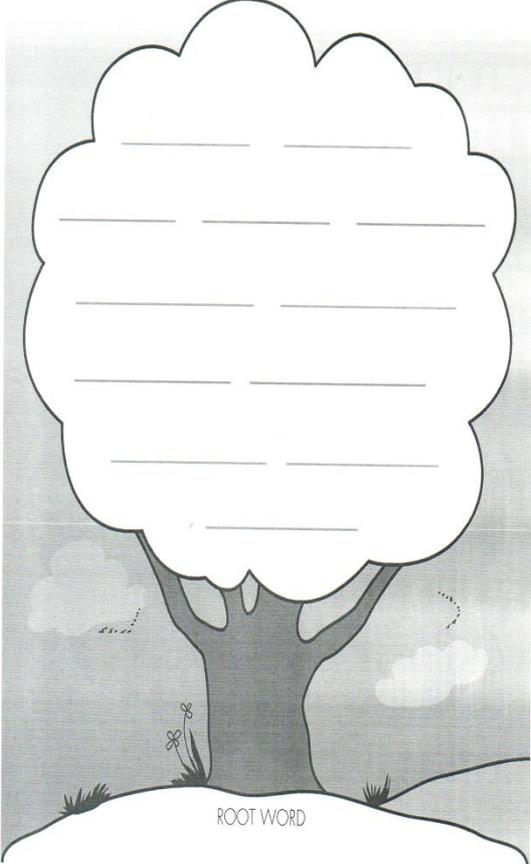
# КЛАСТЕР «ДЕРЕВО»

- ✗ Внизу ствола пишется ключевое слово
- ✗ В кроне дерева располагаются понятия, связанные с ЭТИМ СЛОВОМ

Name \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

**VOCABULARY  
CLUSTER 1**



Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

ROOT WORD

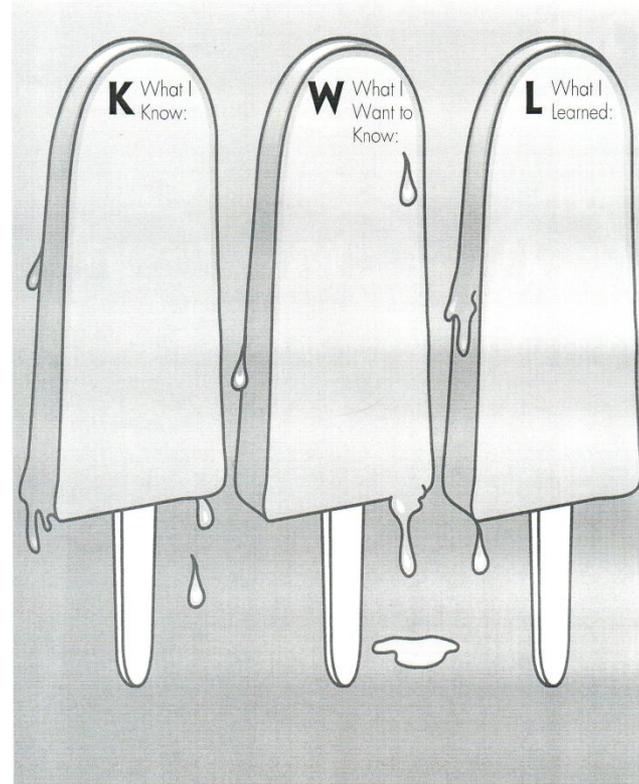
# РАБОТА С НОВОЙ ТЕМОЙ, ТЕКСТОМ

- ✘ Что я уже знаю
- ✘ Что я хочу узнать
- ✘ Что я узнал

Name \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

**KWL 1**



# УСТНОЕ ИЛИ ПИСЬМЕННОЕ ВЫСКАЗЫВАНИЕ

(С ЭЛЕМЕНТАМИ РАССУЖДЕНИЯ)

- ✘ Постановка проблемы
- ✘ Пути ее решения
- ✘ Результат

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

## SOLVING AN EQUATION OR PROBLEM

 PROBLEM OR QUESTION

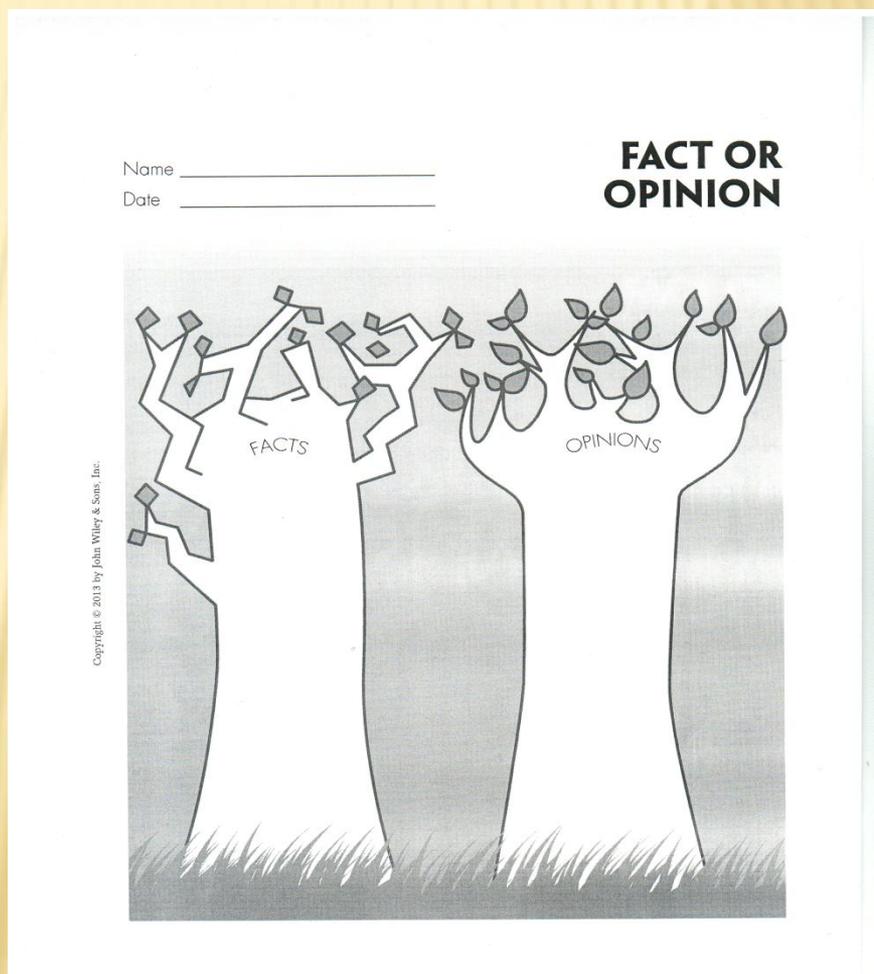
 HOW CAN I SOLVE THE PROBLEM?

 WHAT IS THE ANSWER AND HOW DID I DO IT?

Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

# УСТНОЕ ИЛИ ПИСЬМЕННОЕ ВЫСКАЗЫВАНИЕ, РАБОТА С ТЕКСТОМ (ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВОЙ ИНФОРМАЦИИ)

- ✗ Факты
- ✗ Мнения



# ОРГАНАЙЗЕР - ИНТЕРВЬЮ

- ✘ Кто выполнял действия?
- ✘ Что случилось?
- ✘ Когда?
- ✘ Где?
- ✘ Почему?

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

**INTERVIEWING ORGANIZER**

WHAT HAPPENED?

WHEN DID IT HAPPEN?

WHERE DID IT HAPPEN?

WHO WAS THERE?

WHY DID IT HAPPEN?

copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

# РАБОТА С ТЕКСТОМ, НАПИСАНИЕ РАССКАЗА

- ✘ Известная информация
- ✘ Ваши предсказания по развитию сюжета

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

**PREDICTION  
CHART**

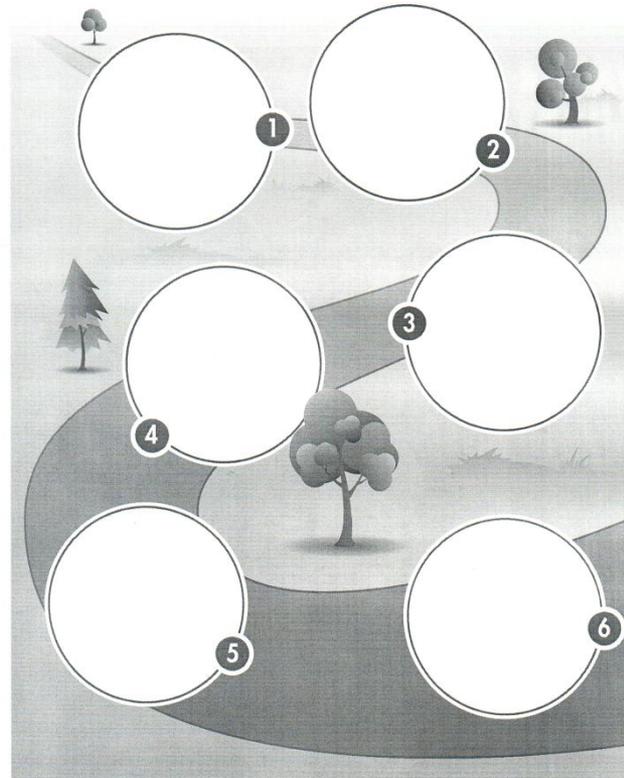
Copyright © 2013 by John Wiley & Sons, Inc.

# ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ

Name \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

## STORY TRAILS

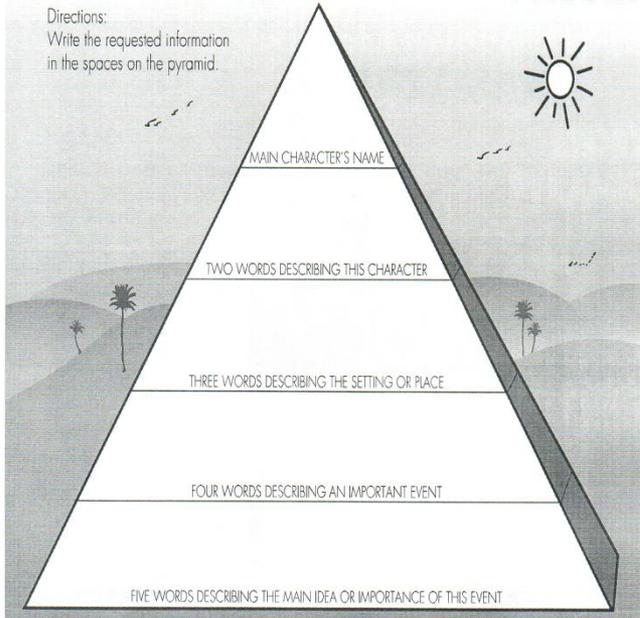


# НАПИСАНИЕ РАССКАЗА

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

## STORY PYRAMID

Directions:  
Write the requested information  
in the spaces on the pyramid.



MAIN CHARACTER'S NAME

TWO WORDS DESCRIBING THIS CHARACTER

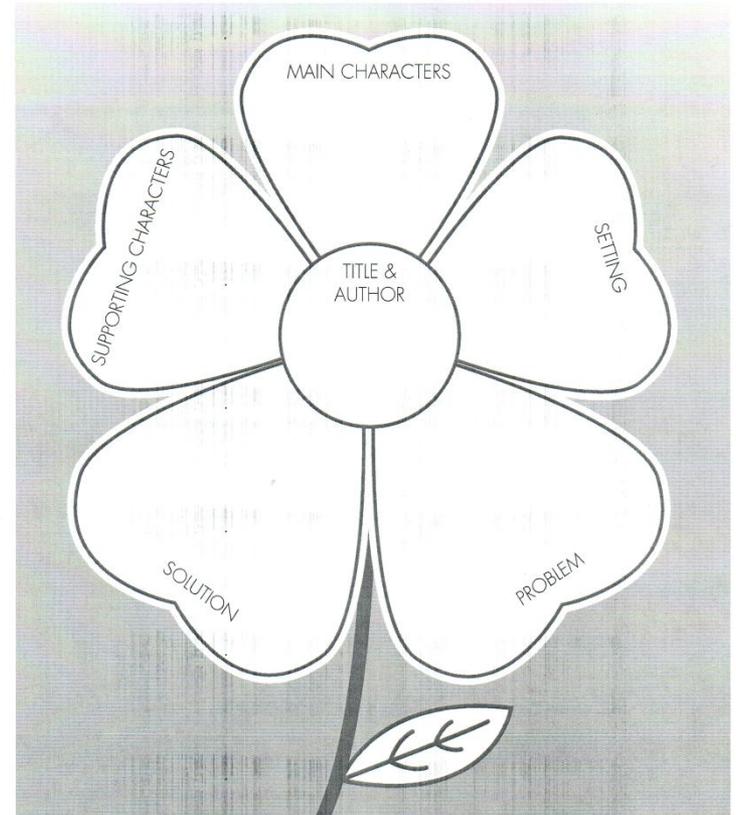
THREE WORDS DESCRIBING THE SETTING OR PLACE

FOUR WORDS DESCRIBING AN IMPORTANT EVENT

FIVE WORDS DESCRIBING THE MAIN IDEA OR IMPORTANCE OF THIS EVENT

Name \_\_\_\_\_  
Date \_\_\_\_\_

## STORY MAP 2



MAIN CHARACTERS

TITLE & AUTHOR

SUPPORTING CHARACTERS

SETTING

SOLUTION

PROBLEM



Спасибо за  
внимание!

