Воспитательное мероприятие реализуется в рамках направления воспитательной деятельности: **трудовое воспитание и профессиональное самоопределение.**Образовательный конструктор призван помочь обучающимся в использовании «гибких»(софт скиллз, Soft Skills) навыков в личностном и профессиональном самоопределении.

**Актуальность:**

В 2016 году президентом [Всемирного экономического форума в Давосе](https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2016)[Клаус Шваб](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B2%D0%B0%D0%B1,_%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%83%D1%81_%D0%9C%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD)ом были названы востребованные умения работников в период Четвертой технологической революции. Это:

1. решать комплексные задачи;
2. думать критически;
3. творчески мыслить;
4. управлять людьми;
5. работать в команде;
6. распознавать эмоции других людей и свои собственные, управлять ими;
7. формировать суждения и принимать решения;
8. ориентироваться на клиента;
9. вести переговоры;
10. быстро переключаться с одной задачи на другую.

Эти умения принято называть SoftSkills (гибкие навыки, надпрофессиональныекомпетенции) в противовес HardSkills — «жестким» профессиональным навыкам.

В нашей стране Давосскую десятку сократили до системы из четырех ключевых навыков, которая получила название «Система 4К»:

1. Критическое мышление (CriticalThinking);
2. Креативность (Creativity);
3. Коммуникация (Communication);
4. Координация (CoordinatingWithOthers).

Что такое «4К»?

* **Критическое мышление** — это умение ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы.
* **Креативность** позволяет оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах.
* **Коммуникация**. Умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения.
* **Координация** (сотрудничество) Это умение определить общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат.

Софт скиллз направлены на развитие личностного и профессионального самоопределения, успешной социализации обучающихся(особенно подросткового возраста). Их формирование связано с личностными и метапредметными результатами обучения в соответствии с ФГОС.

**Целевая аудитория**: ученики 8-10 классов (14-17 лет)

Выделение данного приоритета связано с особенностями школьников юношеского возраста: с их потребностью в жизненном самоопределении, в выборе дальнейшего жизненного пути, который открывается перед ними на пороге самостоятельной взрослой жизни.

**Место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя**

В воспитании детей юношеского возраста приоритетом является создание благоприятных условий для приобретения ими опыта осуществления социально значимых дел, актуализации их профессионального самоопределения. Задача совместной деятельности классного руководителя и ребенка – подготовить школьника к осознанному выбору своей будущей профессиональной деятельности.

Образовательный конструктор **«Компетент-клуб « SOFTSKILLS: Перезагрузка»** является одним из взаимосвязанных образовательных событий модуля «Профессиональное самоопределение» Программы воспитания. Основные мероприятия модуля : Профессиональные пробы , которые проводят социальные партнеры, выпускники школы, родители обучающихся; посещение ВУЗов города, участие в проектах «День включенного обучения», когда школьники на 1 день становятся студентами ВУЗа; Метапредметная олимпиада «Метасфера»; посещение предприятий города «День без турнитета», участие в фестивалях науки, предпринимательства и др. В течении года школьники знакомятся с навыками ХХI века: первое полугодие –образовательный конструктор **«Компетент-клуб « SOFTSKILLS: Перезагрузка»**, во втором полугодии образовательный конструктор « HARDSKILLS:Новые горизонты», завершает их чемпионат школы «Worldskills- 22».

Полученные знания, навыки обучающиеся успешно реализуют в Проектном офисе щколы, где представляют свои социально-значимые проекты. Проектный офис осуществляет управление проектной деятельностью обучающихся, помогает им реализовывать собственные проекты. В проектах могут участвовать ученики, тьютор, классный руководитель, социальный партнер, родители.

**Цель воспитательного мероприятия «Образовательный конструктор:«Компетент-клуб « SOFTSKILLS: Перезагрузка»:**

Мотивировать обучающихся к личностно значимой деятельности в Проектном офисе школе через создание и реализацию индивидуальных и групповых проектов.

**Задачи:**

- познакомить обучающихся с навыками ХХI века «SoftSkills»(«4К»);

-продолжить развитие уменияопределять общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат;

-формировать у обучающихся умение ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы;

-выделять аргументы в подтверждение предложенного суждения;

- развивать навыки презентации созданного продукта;

- продолжить формирования умений работать в команде;

-создать условия для развития творческого потенциала и личностного роста обучающихся, реализации индивидуальных и групповых проектов;

-развивать рефлексивные навыки самоанализа, самооценки.

**Личностные и метапредметные результаты:**

- формирующиеся умения критически оценивать информацию текста с точки зрения её достоверности;

-умения выделять аргументы в предложенном суждении, что позволит успешно выступить в метапредметной олимпиаде школьников;

-развитие навыков презентации созданного продукта, публичного выступления;

-формирование коммуникативной, информационной и рефлексивной культуры старшеклассников;

-побуждение обучающихся к формированию собственной проектной деятельности.

**Форма проведения** воспитательного мероприятия «Образовательный конструктор «Компетент-клуб «SOFTSKILLS: Перезагрузка»-образовательное событие.

**Педагогические технологии, методы и формы работы**. Использован системно – деятельностный подход через применение технологии личностно-ориентированного взаимодействия. Применены игровые, частично поисковые, развивающие приемы. Использована индивидуальная, парная, групповая форма работы.

**Технология** проведения воспитательного мероприятия заимствована из экономической сферы - блокчейн – технология со своей терминологией и правилами. «Блокчейн, это непрерывная последовательная цепочка блоков информации, которая фиксируется в виде символов и знаков. Эти блоки создаются путём алгоритма и поставленных задач. Эту цифровую цепь, никто не может изменить и подменить»,- говорит Ирина Кириковская (предприниматель,инвестор и совладелец крупного бизнеса)(источник:<https://ardma.ru/razvitie/strategii-rosta/innovatsii/570-blokchejn-tekhnologii-chto-eto-takoe-prostymi-slovami>). В технологии блокчейн в каждом последующем блоке проверяется информация предыдущего блока.Данная операция проверки называется транзакция. Технология блокчейн призвана обеспечивать достоверность информации.

**Правила работы и условия проведения образовательного события «Образовательный конструктор «Компетент-клуб «SOFTSKILLS: Перезагрузка»:**

**1.Подготовительный этап:**

- формируется команда модераторов (4 человека из числа учителей или тьюторов), экспертов (4 человека из числа учителей-участников метапредметных педагогических олимпиад, социальных партнеров-представителей сетевого института ПрЭСТО, обучающихся- победителей и призеров метапредметной олимпиады), наблюдательного совета;

- приглашаются представители школьного пресс-центра (2 человека);

- разрабатываются задания блоков и транзакций;

- разработанные задания размещаются в Classroom (сервисы Google);

**Информационные цифровые ресурсы:**

платформаGoogle – таблицы с результатами; Classroom (сервисы Google)- цифровая база транзакций ; mentimeter.com – создание облака слов ;<https://www.canva.com-> создание презентации; <https://www.youtube.com>

видеоролик

Теоретические выкладки:

<https://academy.yandex.ru/posts/chto-takoe-soft-skills-i-zachem-im-nuzhno-uchitsya-na-samom-dele>

<https://mel.fm/blog/yekaterina-danilova/3492-chto-takoye-obucheniye-4k-zachem-ono-vashemu-rebenku-i-gde-uchitsya-po-takoy-sisteme>

Некоторые задания для транзакций:

<https://4brain.ru/blog/creativity-development-exercises/>

<http://sterninia.ru/index.php/studentam-i-aspirantam/item/179-argumentatsiya-uprazhneniya>

**Материально-технические ресурсы**:

ноутбуки/планшеты/компьютеры с выходом в интернет (обучающиеся могут использовать личные смартфоны); проектор с экраном;конструктор Леонардо (мост) или 24 деревянные палочки и 2 доски, каждая с двумя отверстиями, подходящими по диаметру палочек;2 листа формата А4, 2 пластиковых одноразовых стаканчика, скотч, шнурок, 2 канцелярские скрепки, 2 бамбуковые палочки; маркеры, бумага ;реактивы и лабораторная посуда для демонстрации заключительного эксперимента.

**Участники образовательного события:**

* социальные партнеры школы - команда сетевого института ПрЭСТО (Сетевой институт ПрЭСТО – некоммерческая образовательная организация. Команда ПрЭСТО с 2009 года реализует инновационные проекты и практики в сфере основного, высшего, дошкольного и дополнительного образования в масштабах города Перми, Пермского края и страны).Приглашаются в качестве экспертов.
* Учителя школы, тьюторы, являющиеся экспертами, призерами и победителями Краевых метапредметных педагогических олимпиад 2018, 2019 и 2020годов, в качестве модераторов.
* Ученики школы, являющиеся призерами и победителями Краевых метапредметных олимпиад, в качестве экспертов.
* Представители родительской общественности в качестве членов наблюдательного совета.
* Для освещения события в социальных сетях на страницах школы в vk, facebook, instagram и на официальном сайте школы участвуют представители пресс-центр школы.
* Обучающиеся школы 8-10 –х классов, в качестве участников.

**Время проведения образовательного события**

Для проведения образовательного конструктора лучше всего использовать субботу или каникулярное время (по согласованию с обучающимися). Для центрального офиса лучше выбрать актовый зал, а для блоков кабинеты,находящиеся на одном этаже, но в отдалении друг от друга. При необходимости можно запланировать музыкальную или спортивную паузу между двумя блоками. Время проведения 2,5 часа.

Данное образовательное событие может быть проведено в дистанционном режиме форматеон-лайн с применением сессионных залов в ZOOM. (если заменить в блоке №4 задание для групповой работы).

**Особенности организацииработы образовательного события**

Работа с образовательным конструктором:

* Образовательный конструктор состоит из четырех обязательных блоков.
* В каждом блоке участники находятся 30 мин.
* Блок считается пройденным, если группа обучающихся работала внутри блока и каждый участник группы совершил транзакцию по данному блоку в Classroom (каждый ученик школы имеет личный Google аккаунт).
* По итогам образовательного конструктора подводятся итоги в личном и групповом зачете. Итоги будут подведены через 2 дня и отправлены личным сообщением на электронную почту. Участники, занявшие призовые места по итогам личного первенства примут участие в краевой метапредметной олимпиаде. Победители в групповом зачете получат специальный приз от социального партнера школы- пиццерии « Petruccio».
* На территории центрального офиса работает Бистро, в котором участники и организаторы могут перекусить в свободное время (во время музыкальной или спортивной паузы).
* Представители наблюдательного совета оставляют за собой право контролировать ход образовательного события.

**Сценарий проведения образовательного события «Образовательный конструктор«Компетент- клуб « SOFTSKILLS: Перезагрузка».**

Ход образовательного события:

1.Команда модераторов, экспертов, представителей наблюдательного совета и пресс-центра, участники образовательного события собираются в центральном офисе. Перед входом участникам выдают флаеры (пример в приложении 2) разных цветов с индивидуальными маршрутами (пример схемы в приложении 2). В зависимости от цвета формируется 4 команды по 6 человек.

2.**Ведущий** приветствует всех, называет тему образовательного события, выводя на экран слайд 1 (приложение 1), предлагает участникам (обучающимся) воспользоваться смартфонами, зайти на menti.com код доступа: 99 05 534 и написать одно или два слова в ответ на вопрос : «Какие навыки можно отнести к softskills?». (Для создания облака слов использован цифровой ресурс mentimeter.com). Идет обсуждение созданного облака, а затем просмотр видеоролика<https://youtu.be/2ET8rVmFDxA>

3.Ведущий:**Softskills (софт скиллз, мягкие навыки, гибкие навыки) — под этим термином подразумевают широкий спектр умений. Он включает умение организовывать командную работу, вести переговоры и договариваться с коллегами, креативность, способность учиться и адаптироваться к изменениям.** Об этих навыках всё чаще говорят как о навыках будущего, которые будут востребованы, несмотря на экономические изменения или очередной технический скачок. Но что это за навыки и почему они нужны? В чем их настоящая ценность? Как понять, что ты «прокачался»?Сегодня мы с вами участники образовательного события:**Образовательный конструктор «Компетент- клуб «SOFTSKILLS: Перезагрузка».**Ведущий рассказывает об организации образовательного события (маршрутные листы, получение баллов за каждое задания, индивидуальный и групповой зачет, главный приз), предлагает ребятам посмотреть свой индивидуальный маршрут во флаере и переместиться в первый пункт (в зависимости от цвета флаера, маршруты разные.). Напоминает, что после завершения всех транзакций все участники собираются в центральном офисе на общий сбор.

\* Для удобства работы экспертов можно создать курс в Classroom (сервисы Google), где будут собраны критерии для экспертизы транзакций. Данный курс может выглядить следующим образом: <https://classroom.google.com/c/MjAxMDMxNjgyMTY1?cjc=ckaoqsl>

**Организация работы в блоках (схема в приложении 2)**

**Блок № 1 Критическое мышление (30 мин)**

Организаторы работы блока: Модератор- учитель школы, эксперты – представитель сетевого института ПрЭСТО и обучающийся( победитель или призер краевой метапредметной олимпиады прошлых лет).

-Знакомство участников конкурса с заданием, ответы на орг. вопросы

-Обучающиеся проводят транзакцию по блоку № 4, если блок № 1 не является первым в маршрутном листе.Каждый участник выходит через личный Google аккаунт и работает на планшете индивидуально, имеет ссылкуна все транзакции <https://classroom.google.com/c/MTU3NTQxMzU4MzU4?cjc=24tfshk>

Транзакция блока №4 <https://docs.google.com/document/d/1_LgA5LqGhrbwx6RRTEUJHTgLU5s2RnGRmEhcbbECjkI/edit?usp=sharing> (или приложение 2)

- Прочтение текстов, оценка достоверности информации, заполнение электронной таблицы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название сообщения | Оценка достоверности информации  (достоверная или недостоверная) | Обоснование достоверности информации |
|  |  |  |

Результат: умение критически оценивать информацию текста с точки зрения её достоверности.

Объект оценивания: содержание таблицы «Доверяю - не доверяю».

Ребята по желанию делятся на 2 команды по 3 чел.

Тексты для работы:

**Современный подросток.**

«…На смену книгам пришли глянцевые журналы различного качества. Теперь мальчики и девочки больше не хотят стать космонавтами или врачами, они мечтают попасть на «Фабрику звёзд», познакомиться с дежурной шоу-звездой. Потолок мечтаний у современных тинэйджеров не высок. Мечты и те формируются по указке массовой культуры. В результате - приоритеты в большинстве одинаковы у всех, ценности, хотя и резко изменились в сравнении с недавним прошлым, но духовности современным подросткам не добавили, а даже уменьшили. Знания, навыки, умения уже не рассматриваются подростками как богатство, как джокер в жизни. «Сила в деньгах, брат!»- эта фраза из фильма Сергея Бодрова сегодня стала почти афоризмом. Поэтому и среди подростков наблюдается такая разобщённость: группировки, столкновения, выяснения отношений, а по существу проявления выдуманных амбиций».

[https://solntsevo.mos.ru/](https://solntsevo.mos.ru/kdn/item/sp.php)

**Дети-герои современности.**

«…20 мальчишек и девчонок, которыми гордятся не только родные, но и вся страна, получили награды в рамках всероссийского гражданско-патриотического проекта «Дети-герои». Большинство в Москву прилетели впервые, и всем так хочется увидеть как можно больше.

– Вашим подвигам могут завидовать и взрослые. Вы на деле доказали, как говорил Максим Горький, что в жизни всегда есть место подвигам. И мы, конечно же, гордимся вами, – выступила Валентина Матвиенко, председатель Совета Федерации РФ.

Самая маленькая героиня сейчас ходит во второй класс. Ангелина Пясковская из Приморского края вытащила сразу двух мальчишек, провалившихся под лед,а потом еще и проводила их домой, передала родителям: «Я знала, что они больше меня. Я села на коленки и их спасла. Сначала одного вытащила, потом другого».

<https://www.1tv.ru/news/>

- Выступление групп, обсуждение результатов, совместное составление информационного листа «Как распознать фейк» на слайде 2 ( презентация в приложении 1)

-Работа экспертов по оцениванию данных таблицы каждой команды.

**Блок № 2 Креативность**

Организаторы работы блока: Модератор- учитель школы, эксперты – представитель сетевого института ПрЭСТО и обучающийся( победитель или призер краевой метапредметной олимпиады прошлых лет).

- Проведение транзакции по блоку № 1, если блок № 2 не является первым в маршрутном листе (каждый участник имеет ссылку все транзакции <https://classroom.google.com/c/MTU3NTQxMzU4MzU4?cjc=24tfshk>

Участники выходят через личный Google аккаунт и работают на планшете индивидуально.

- Транзакция блока №1( приложение 2).

<https://drive.google.com/file/d/1yRALTpyIhDS6OxuIJUAEKwT2z3Re-u_Q/view?usp=sharing>

- Модератор организует работу участников группы в парах, они создают продукт и рекламу для него (в рекламе необходимо ответить на вопросы: Что? Для кого? Зачем?)

Исходные материалы для создания продукта: 2 листа формата А4, 2 пластиковых одноразовых стаканчика, скотч, шнурок, 2 канцелярские скрепки, 2 бамбуковые палочки. Для создания продукта можно исключить только один предоставленный материал! Для оформления можно использовать маркер.

-Участники презентуют продукт и рекламу, ребята обсуждают данные презентации и составляют информационныйлист «Золотые правила рекламы» на слайде 3 ( презентация в приложении 1),

-Эксперты оценивают как сам продукт, так и его рекламу.

**Блок № 3 Коммуникативность**

Организаторы работы блока :Модератор- учитель школы, эксперты – представитель сетевого института ПрЭСТО и обучающийся( победитель или призер краевой метапредметной олимпиады прошлых лет).

- Проведение транзакции по блоку № 2, если блок № 3 не является первым в маршрутном листе ( каждый участник имеет ссылку все транзакции <https://classroom.google.com/c/MTU3NTQxMzU4MzU4?cjc=24tfshk>

- Участники выходят через личный Google аккаунт и работают на планшете индивидуально.

-Транзакция блока №2 (или приложение 2).

<https://docs.google.com/forms/d/13hYWHptJQPZkUGDUXswpcyW0lbtMKJYALGFsmBB39vA/edit?usp=sharing>

- Испытание «Аргументы» (10 мин)Выбор суждения случайный, с помощью жребия.

Результат: умение выделить аргументы в подтверждение предложенного суждения.

Объекты оценивания: перечень аргументов, выделенных из текстов.

Ребята по желанию делятся на 2 команды по 3 чел.

Суждения:

1. *Сомнения – импульс к развитию.*
2. *Сомнения мешают людям совершать поступки.*

Задание:

Подберите как можно больше аргументов в защиту выбранного суждения. Аргументы можно формулировать своими словами. Для подбора аргументов можно пользоваться различными источниками, используя планшет. Каждый аргумент формулируется отдельным предложением.

Суждение:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 аргумент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2 аргумент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3 аргумент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4 аргумент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

-Выступление и обсуждение работы мини-групп, составление информационного листа «Сильные» аргументы на слайде 4 (презентация в приложении 2).

-оценка экспертами выполнения задания.

**Блок № 4 Координация.**

Организаторы работы блока:Модератор- учитель школы, эксперты – представитель сетевого института ПрЭСТО и обучающийся( победитель или призер краевой метапредметной олимпиады прошлых лет).

- Проведение транзакции по блоку № 3, если блок № 4 не является первым в маршрутном листе ( каждый участник имеет ссылку все транзакции <https://classroom.google.com/c/MTU3NTQxMzU4MzU4?cjc=24tfshk>

-Участники выходят через личный Google аккаунт и работают на планшете индивидуально.

Транзакция блока № 3 (или приложение 2)

<https://docs.google.com/document/d/1ldlOmL7Dxc67ii08HZEEbdyo89AkRUlWcBlW6GReb-M/edit?usp=sharing>

- Организация командной работы.

Необходимые материалы: конструктор Леонардо (мост) или 24 деревянные палочки и 2 доски, каждая с двумя отверстиями, подходящими по диаметру палочек.

Техническое задание: ( 10 мин)

**Мост да Винчи — на чем он держится и как его собрать своими руками.**

Для своей эпохи Леонардо был великим всем: художником, скульптором, архитектором, механиком, инженером, даже кулинаром (причём этот свой талант он ценил больше, чем все остальные). Многие из его гениальных задумок, однако, не были реализованы и остались только в чертежах и авторских записках; а относительно некоторых изобретений ходят лишь легенды с разной долей правдоподобия.

Один из таких проектов, оставшихся в чертежах Леонардо, — мост необычной конструкции. Леонардо планировал его построить через бухту Золотой Рог в Стамбуле – это был заказ турецкого султана Баязета II. Однако по некоторым причинам (до конца не выясненным) османский правитель отказался от проекта. Об этом замысле великого мастера долгое время не было ничего, кроме легенд, однако впоследствии исследователи обнаружили маленький рисунок конструкции.

Это сооружение должно было поразить публику, и не только своими гигантскими размерами. Он представлял собой очень пологую и широкую арку, нависающую над морем, и «сам собою образовывал свои устои», то есть не имел привычных креплений. Его секции соединялись по принципу ласточкиных гнёзд. В самом деле, этим же способом строятся птичьи гнёзда, плетни, корзины и другие хорошо известные объекты. Леонардо, таким образом, был превосходным наблюдателем, умело подмечавшим законы природы. Конечно, для разработки своей конструкции он изучил и сопротивление материалов. По материалам сайта: [https://4brain.ru/blog/мост-да-винчи/](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2F4brain.ru%2Fblog%2F%25D0%25BC%25D0%25BE%25D1%2581%25D1%2582-%25D0%25B4%25D0%25B0-%25D0%25B2%25D0%25B8%25D0%25BD%25D1%2587%25D0%25B8%2F&cc_key=)

Перед вами необходимые материалы, попытайтесь воспроизвести конструкцию моста. Удачи!

-Обсуждение итогов, совместное составление информационного листа «Правила работы в команде» на слайде 5 (презентация в приложении 1).

После окончания работы в блоках 10 мин перерыв и общий сбор в центральном офисе.

Подведение итогов:

- Ведущий приветствует всех, предлагает участникам (обучающимся) воспользоваться смартфонами, зайти на menti.com код доступа: 83 64 175 и написать два, три слова в ответ на вопрос : «Какие гибкие навыки помогли тебе сегодня быть успешным?». (Для создания облака слов использован цифровой ресурс mentimeter.com)

- Ведущий: Применение гибких навыков представляет собой так называемый [цикл Колба](https://pbs.twimg.com/media/CvIq7ElUsAQdsBk.jpg:large): ты что-то делаешь, у тебя получается, пусть и не идеально, ты продолжаешь, пока навык не улучшается. Получается постоянный эксперимент, в котором задействованы попытки и рефлексия, участник узнаёт что-то новое, применяет это и делает выводы. Источник:<https://academy.yandex.ru/posts/chto-takoe-soft-skills-i-zachem-im-nuzhno-uchitsya-na-samom-dele>

- Модераторы и ведущий по очереди подходят к большой колбе и наполняют ее ингредиентами: водой, маслом, пищевым красителем, и шипучей таблеткой, стряхивают все содержимое. Образуется лавовая лампа. Эффектное завершение и наглядное доказательство того, что только использование комплекса гибких навыков приведет к успеху.

- Ведущий: В результате образовательного события Вы убедились, что навыки 21 века позволяют Вам быть успешными в личностном, профессиональномразвитии, реализовать свои таланты в индивидуальных и групповых проектах , которые вы можете реализовать в Проектном офисе школе. Участники Проектного офиса предлагают Вам поучаствовать в проектах : Компетент -клуб для малышей, Конференц -курс для родителей « SOFTSKILLS: Вызовы времени», а также предложить свои проекты. Свое участие Вы можете заполнить в таблице Google по желанию.

- По итогам образовательного конструктора подводятся итоги в личном и групповом зачете. Итоги будут подведены через 2 дня и отправлены личным сообщением на электронную почту. Участники, занявшие призовые места по итогам личного первенства примут участие в краевой метапредметной олимпиаде. Победители в групповом зачете получат специальный приз от социального партнера школы- пиццерии «Petruccio».

-Все информационные листы, которые вы сегодня создавали, будут отправлены личным сообщением на электронный адрес каждому участнику.

Рефлексия образовательного события.

Слово участникам образовательного события в формате «открытого микрофона».