

Программа «Квант», направленная на совершенствование практик внеурочной деятельности обучающихся

1.1. Актуальность и принципиальная новизна

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы обозначила задачи достижения высокого стандарта качества содержания и технологий для всех видов образования, в том числе популяризацию среди детей и молодежи научно-образовательной и творческой деятельности, выявление талантливой молодежи и создание условий для личностного развития каждого. Решение указанных задач позволит в полном объеме реализовать основные направления федеральной государственной политики в сфере образования, определенные в Федеральном законе "Об образовании в Российской Федерации" и Федеральном государственном образовательном стандарте.

Модернизация образования, базирующаяся на новых технологиях, предполагает создание современных моделей учебной деятельности. Сегодня важно обеспечивать новое качество образования, соответствующее ФГОС и потребностям личности, общества, государства, как не только предметное образование, но в большей степени как образование личности. Таким образом, получение нового результата образования - это выполнение социального заказа на образованную личность.

Реализация Федерального государственного образовательного стандарта общего образования создает предпосылки для создания многомерного пространства при построении системной организации воспитания и социализации детей и подростков в школе. Внеурочная деятельность становится одним из таких многомерных явлений, где происходит согласование возможностей и готовности образовательной организации (а именно всех ее субъектов образовательных отношений - педагогов, учащихся и их родителей, социальных партнеров) к продуктивному взаимодействию и созданию особых условий, направленных на развитие многогранной личности обучающегося, его самоопределение и самореализацию.

Моделирование техносферы образовательного учреждения является, на наш взгляд, основным таким условием.

В настоящее время отсутствует четкое определение понятия техносферы. Однако считается, что её сущность необходимо рассматривать с точки зрения цели формирования. Применительно к образованию необходимо отметить, что техносфера не равна информационно-коммуникативному обеспечению образовательного процесса компьютерной и демонстрационной цифровой техникой. Более правильным будет рассмотрение техносферы образовательного учреждения как совокупности содержания образования (контента), нормативов, ресурсов и технологий, а также связанных с ней коммуникацию и общественные отношения. В понятии «техносфера» образовательного учреждения можно выделить следующие составляющие:

- материальные ресурсы, техника, инфраструктура технического и технологического развития образовательного учреждения;
- совокупность технологий организации деятельности (информационных, коммуникационных, технологий социальных отношений);
- совокупность технологий формирования личностных качеств и социальных метазнаний, отвечающих современным требованиям развития образования и современного общества.

Предметом изучения техносферы является взаимодействие человека и техники при осуществлении различных видов деятельности. Цель моделирования техносферы образовательного учреждения – техническое и технологическое развитие школы, обеспечивающее формирование новых личностных качеств, социальных метазнаний обучающихся, повышение качества образования, удовлетворяющего потребностям личности, общества, государства.

В соответствии с этой целью, актуальными становятся следующие задачи:

- создание техносферы образовательного учреждения, включающей в себя комплексы ресурсов и инфраструктуру, для обеспечения качества образования, соответствующего требованиям ФГОС;
- совершенствование научно-методических ресурсов и практик внеурочной деятельности, обеспечивающих новый образовательный результат, при котором обучающийся выступает не как объект воздействия техносферы, а является творцом этой техносферы и ее составляющих.

Принципиальная новизна заключается в создании интерактивного электронного образовательного кластера при моделировании техносферы образовательного учреждения для совершенствования практик внеурочной деятельности.

Объектом исследования стали интерактивные электронные ресурсы, т.к. они являются источниками получения современными школьниками информации и расширение кругозора.

Основу программы составляют:

- принцип системности – это преемственность знаний и комплексность в их усвоении, программа рассчитана на 5 лет с 5 по 9 класс;
- принцип разностороннего и развивающего обучения - программа модульная: история письменности и развитие русского литературного языка, мы-Россияне, модуль географического познания и математические экскурсии по страницам прошлого;
- принцип дифференциации предполагает выявление и развитие у обучающихся склонностей, способностей и увлечений;
- принцип увлекательности особенно важный, так как учитывает возрастные и индивидуальные особенности учеников;
- принцип коллективизма - именно в коллективных творческих делах происходит развитие способностей школьников и формируется потребность отдавать их на общую радость и пользу;
- принцип тесного сотрудничества учеников, педагогов, родителей.

Инновационный продукт, интерактивный электронный образовательный кластер, как мы считаем, сделан «под ключ»: разработан уникальный комплект учебно-методических материалов, современная система методического сопровождения для развития техносферы образовательного учреждения.

Ведущей педагогической идеей программы является создание нестандартной развивающей среды для проектирования разнообразных организованных форм и методов внеурочной деятельности и развития инфраструктуры техносферы образовательного учреждения.

Инновационная образовательная программа может быть востребована в работе любого образовательного учреждения. При ее создании мы попытались представить средства оптимизации образовательного процесса, которые помогут усовершенствовать практики внеурочной деятельности в нашем образовательном учреждении и в любом другом образовательном учреждении Санкт-Петербурга, не перегрузят педагогических работников и не создадут дополнительной нагрузки на школьников и их родителей. Ведущей педагогической идеей программы является создание нестандартной развивающей среды для проектирования разнообразных организованных форм и методов обучения.

ЧТО?

Разработанная нами программа позволяет максимально эффективно использовать весь учебно-воспитательный потенциал образовательного учреждения.

Инновационная программа отличается от других более расширенным и углубленным изучением материала, игровыми формами учебных занятий, проектированием интерактивных маршрутов, экскурсий, созданием веб-квестов.

ДЛЯ КОГО?

Для школьников, для родителей всех школьников, для педагогических работников, для любого образовательного учреждения.

КАК?

Программа разработана

- с учётом требований, рекомендаций и нормативных документов ФГОС
- направлена на личностное развитие, самоопределение и самореализацию обучающегося
- на основе образовательной программы ОУ
- на основе информатизации образовательного пространства ОУ
- на основе современных образовательных технологий.

1.2. Описание инновационного продукта

как результата реализации инновационной образовательной программы

Идея создания инновационного продукта: выбор стратегии изучения исторического и культурного пространства России и Санкт-Петербурга для сохранения социальной памяти и художественного опыта на занятиях внеурочной деятельности.

Цель создания инновационного продукта: разработка интерактивного электронного образовательного кластера в условиях введения ФГОС через внедрение инновационной программы «Квант» для совершенствования практик внеурочной деятельности обучающихся.

Интерактивный электронный образовательный кластер - это инструмент познания обучающимися современной социокультурной среды для передачи материального и культурно-исторического наследия с целью сохранения эталонов и идеалов художественного опыта.

Структура интерактивного электронного образовательного кластера:

Вектор 1- тематический комплекс занятий внеурочной деятельности, который имеет модульное строение.

Цель: создание комплексной и модульной рабочей программы внеурочной деятельности гимназии общекультурного направления для учащихся 5-9 классов «Изучение исторического и культурного наследия России в интерактивном и мультимедийном музейно-познавательном пространстве».

Задачи:

- определение социально-педагогических, психологических и методических основ современной модели обучения, соответствующей ФГОС;
- обоснование внедрения рабочей программы в образовательное пространство гимназии, конструирование модулей программы, выбор и обоснование критериев оценки и показателей эффективности рабочей программы внеурочной деятельности общекультурного направления;
- прогнозирование путей и способов внедрения современной комплексной и модульной рабочей программы внеурочной деятельности общекультурного направления для учащихся 5-9 классов в образовательном пространстве.

В течение учебного года изучается 4 модуля:

1 модуль: «Язык-хранилище духовной культуры народа»

2 модуль: «Мы - россияне»

3 модуль: «Откуда начинается Россия? С Курил? Камчатки? Или с Командор?»

4 модуль: «Я всматриваюсь в вас, о числа... Вы позволяете понимать века». (В.Хлебников)

Почему четыре модуля – четыре учебных периода. В каждом модуле три темы, на изучение которых отводится два часа. Остается время и для проведения практических занятий, консультаций, в конце года – защита индивидуальных или групповых проектов. Тематическое направление каждого модуля расширяется и усложняется каждый год, так как изучение рассчитано на пять лет – с 5 по 9 класс. Модули имеют межпредметное взаимодействие.

Модуль 1: «Язык-хранилище духовной культуры народа» представлен следующими разделами:

1. История русской письменности,
2. История русского литературного языка,
3. Образ российской истории в произведениях русских писателей.

Модуль 2: «Мы-россияне» представлен следующими разделами:

1. Путешествие в глубину веков.
2. Народный календарь
3. Руки не для скуки...

Модуль 3: «Откуда начинается Россия? С Курил? Камчатки? Или с Командор?» представлен следующими разделами:

1. Незнакомая Древняя Русь. Столицы Древней Руси.
2. Известные путешественники.
3. Уголок России – отчий дом.

Модуль 4: «Я всматриваюсь в вас, о числа... Вы позволяете понимать века». (В.Хлебников) представлен как математические экскурсы по страницам прошлого.

Каждый модуль определяет область изучения и тематическое направление занятий по внеурочной деятельности.

Виды работ:

- **Учебно-методическое взаимодействие** педагогов включает в себя апробацию учебных и методических материалов
- **Научно-методическая работа** содержит следующие формы: проведение круглых столов, организация методических семинаров, организация научно-практических конференций, защиту исследовательских и проектных работ обучающихся; подготовка и издание сборников статей, учебных пособий, монографий;
- **Кадровая работа** заключается в переподготовке кадров путем организации курсов повышения квалификации учителей;
- **Преподавательская деятельность** включает проведение дистанционных лекций и очных консультаций для учителей и обучающихся;
- **Профориентационная работа** готовит обучающихся к профессиональному самоопределению

Ожидаемые результаты:

Продукт представляет собой комплексный, прошедший апробацию, инструментарий моделирования техносферы образовательного учреждения по реализации задач ФГОС и ведения внеурочной деятельности:

- ✓ тематические направления программы в соответствии с возрастом учащихся: с 5 по 9 классы;
- ✓ модули изучения темы;
- ✓ содержание модулей с описанием содержания образования, видов деятельности обучающихся и педагогов, формы представления результатов;
- ✓ список интерактивных и мультимедийных ресурсов музейно-познавательного пространства Санкт-Петербурга и России.

Вектор 2 – формы дистанционного взаимодействия как взаимодействия учителя и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты - цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения - и реализуемое специфичными средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность.

Цель: освоение новых, современных информационных технологий дистанционного взаимодействия для создания единой образовательной среды при моделировании техносферы ОУ.

Задачи:

- изучение и освоение технологий интерактивного взаимодействия для передачи информации;
- изучение и освоение технологий интерактивного взаимодействия для обмена информацией.

Виды разработанных технологий интерактивного электронного образовательного кластера:

ZooBurst- веб-сервис для создания 3D книг. Это сервис, который позволяет создавать свои собственные виртуальные 3-мерные книжки. Вновь созданную книгу можно вращать в 3D-пространстве, перетаскивая ее мышью. Каждый объект или персонаж книги может иметь свой собственный чат, который появляется при нажатии на изображение объекта. Можно записать свой голос при помощи аудио-рекордера и озвучить персонажей.

Карты **Google (Google Maps)** - это современный картографический сервис, предоставляющий спутниковые интерактивные карты онлайн. Данный сервис имеет свои особенности:

- высокая подробность картографических изображений;
- удобный и быстрый поиск объекта на карте по названию;
- дополнительная возможность создания персонализированных карт;
- возможность вставки карты в блог или сайт.

Сервис используем в образовательных целях в нескольких направлениях:

- визуализация на уроках;
- создание персонализированных карт с метками и маршрутами.

Скрайбинг - новейшая техника презентации (от английского "scribe" - набрасывать эскизы или рисунки), которая служит для визуализации информации. С помощью скрайбинга можно "экранизировать" сказки, стихи, загадки.

Задача скрайб-презентации - донести информацию, сделать ее привлекательной для слушателя и зрителя, помочь лучше ее запомнить и усвоить.

LearningApps - конструктор интерактивных заданий является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Этот сервис предназначен для создания интерактивных учебно-методических пособий по разным предметам, он основан на работе с шаблонами, заготовками. Тематика разнообразна: от работы с картами до разгадывания кроссвордов и создания карт знаний. Конечно, такие работы станут настоящим личностным результатом и украсят портфолио ученика.

Сервис для создания **ментальных карт**.

Сервис Mindomo.com позволяет создавать красочные ментальные карты, содержащие фотографии, рисунки, звук, видео, к которым можно добавлять ссылки, что открывает новые возможности по оформлению текста.

Создаем **интерактивный плакат** на ThingLink

ThingLink – сервис для создания интерактивного изображения, который превращает обычные картинки в интерактивные объекты. Интерактивность изображения достигается за счет добавления в него меток с текстовыми подсказками, ссылками на видео, музыку или изображения. Такой интерактивный плакат легко встроить на свой сайт или блог, а также в любой момент его можно отредактировать.

Совместная работа с Casoo.com

При дистанционном обучении, участии в вебинарах или семинарах, практикуется такая форма, как совместная работа онлайн в группе над проектом, заданием...

«Casoo» — это простой и удобный сервис для создания диаграмм, схем, плакатов и подходит для работы в команде: достаточно дать всем участникам творческого процесса доступ, и можно коллективно дорабатывать, дополнять, исправлять созданное в реальном времени.

Wiki-стенгазета, которая позволяет группе учащихся расположить на странице и редактировать блоки с текстом, картинками и видео. Результатом является Web-страница, на которую делается ссылка. <http://wikiwall.ru>

Ожидаемые результаты:

- ✓ повышение качества обучения за счет применения современных технологий;
- ✓ создание единой образовательной среды;
- ✓ наполнение техносферы ОУ новым содержанием.

Вектор 3 – «образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет.

Цель: выявить и обосновать необходимые педагогические условия применения веб-квест технологии в образовательном процессе для развития критического и творческого мышления обучающихся при организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

Задачи:

- повышение уровня учебной мотивации путем предъявления творческих заданий-проектов с четко структурированным маршрутом поиска решения, избыточной информационной базой и средствами, ясными критериями оценки и неограниченной свободой учебных действий в рамках задания;
- повышение объема содержания обучения за счет отбора информационных ресурсов в соответствии с принципами наглядности, доступности, культуросообразности, научности, профессиональной направленности, связи с жизнью, учета индивидуально-возрастных особенностей обучающихся, актуальности и новизны информации;
- расширение арсенала активных методов обучения на основе сочетания проектного метода с проблемными, поисковыми, игровыми, интерактивными, командными методами обучения, направленными на развитие обучающихся;
- моделирование техносферы ОУ как совокупности технологий организации деятельности.

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя учебную задачу. Инновационная технология интегрирует идеи проектного метода и игровых технологий и представляет собой проект в форме образовательного сайта, созданного обучающимися средствами веб-технологий с гиперссылками на значимые веб-страницы. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что информация для самостоятельной или групповой работы обучающихся находится на различных веб-сайтах.

Алгоритм работы над веб-квестом:

I этап - подготовительный этап. Ознакомление с веб-квестом, распределение и объяснение заданий, определение сроков выполнения проекта. Учебной задачей обучающихся является не только углубление знаний о предмете познания, но и развитие умений работать с информационными источниками, мыслить вообще и аргументированно отстаивать свое мнение, отыскивать совместно решения проблемы, отслеживая свои действия.

II этап – процессуальный: сбор информации и материалов; анализ, классификация, обобщение собранной информации; оформление результатов проекта. Обучающимся даются ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации, файлы, необходимые для выполнения задания, позволяют более эффективно организовать работу над учебной темой. На страницах представлены задания для выбранных ролей: биографы, историки, географы, искусствоведы и т.д.

III этап – финальный: презентация проекта; оценка проекта. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте. На странице находится система проверки приобретенных знаний участниками веб-квеста. Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель.

Заключительный этап. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения, проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся, путем обсуждения отмечается степень вовлеченности учащихся в работу, соотнесение поставленных задач с достигнутым результатом. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата:

исследовательской и творческой работы, качества аргументации, оригинальности работы, навыков работы в микрогруппе, устного выступления, мультимедийной презентации, письменного текста.

Веб-квест содержит следующие виды заданий:

Пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Самопознание - любые аспекты исследования личности.

Компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

Творческое задание - творческая работа в определенном жанре.

Аналитическая задача - поиск и систематизация информации.

Детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов.

Достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме.

Оценка - обоснование определенной точки зрения.

Журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

Убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Ожидаемый результат:

- ✓ проектирование обучающимися индивидуального образовательного маршрута, выполнение заданий по указанному алгоритму, создание, презентация и оценивание исследовательской или проектной работы;
- ✓ освоение технологий организации деятельности как важного компонента техносферы ОУ.

Таким образом, модель инновационного продукта динамична, полифункциональна и предполагает партнерское взаимодействие педагогического коллектива и родителей обучающихся. Все виды внеурочной деятельности ориентированы на воспитательные результаты, а именно: получение школьниками опыта самостоятельного действия. Учащиеся должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия.

Модель инновационного продукта основана на следующих ключевых положениях:

- внимание к каждому школьнику;
- учет особенностей каждого школьника, в т.ч. изменений, связанных с его развитием;
- взаимодействие всех участников образовательного процесса для решения общих проблем;
- целостность;
- информатизация;
- модульность.

Инновационный продукт направлен не только на познание, воспроизведение информации, но и на овладение средствами, способами мышления и действия, на формирование умений использовать знания в собственной деятельности, потребности самовыражения.

2.3. Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта

Инновационная образовательная программа решает психолого-педагогические и организационные задачи моделирования техносферы образовательного учреждения для обеспечения внедрения ФГОС общего образования.

Программа соответствует законодательной и стратегической основе образования, опираясь на Закон «Об образовании в Российской Федерации», Закон «Об образовании» Санкт-Петербурга, Концепцию долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года, Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образо-

вания, Стратегию развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011-2020 гг. «Петербургская школа 2020».

Внедрение программы предполагает достижение результатов как для образовательного учреждения, так и для всех участников образовательного процесса. Итоговыми результатами (инновационными продуктами) реализации инновационной образовательной программы станут:

- локальные акты (положения, приказы);
- программа внутрикорпоративного повышения квалификации педагогов;
- информационно-методические материалы (дайджест материалов по моделированию техносферы образовательного учреждения, описание технологии организации работы с мультимедийным образовательным ресурсом для совершенствования практик внеурочной деятельности, программа мониторинговых исследований; материалы виртуального просветительского центра для родителей);
- электронное приложение для школьников;
- электронное приложение для учителей-предметников в электронной учительской;

Для образовательного учреждения становится возможным достижение следующих эффектов:

- создание научно-методической базы, соответствующей новым образовательным, информационным, коммуникативным технологиям;
- кадровый потенциал, способный реализовать в образовательном процессе современные технологии на базе современного оборудования;
- достижение нового образовательного результата, соответствующего потребностям личности, общества, государства;
- создание вариативной образовательной среды, позволяющей создавать индивидуальные образовательные маршруты для разных детей с разными особенностями одаренности;
- создание эффективной системы партнерского взаимодействия с другими образовательными организациями (включая вузы, организации дополнительного образования и т.д.);
- развитие инновационного потенциала на основе новых приоритетов деятельности;
- повышение качества образовательных услуг на основе позитивных партнерских отношений с учениками и их родителями, представителями общественности.

Для школьника:

- формирование мотивации и расширение возможностей для развития личности, ее творческого, интеллектуального потенциала;
- возможность получения практико-ориентированных знаний по предметам;
- формирование умений быстро к новым технологиям;
- развитие познавательных, активизация творческого мышления учащихся;
- выработка устойчивых навыков самостоятельной творческой работы, стремления к поиску самостоятельных решений;
- формирование качеств современного человека: способности к нестандартным решениям, креативности, изобретательности, предприимчивости, способности работать в команде, инновационной активности, способности к созидательной активности.

Для учителя:

- расширение возможностей профессионального роста и самообразования;
- возможность творческого и профессионального общения в рамках единой образовательной среды;
- расширение возможностей для постоянного творческого, культурного развития.
- освоение новых образовательных, информационных, коммуникативных, инновационных и других технологий.

Для родителей школьников:

- получение детьми качественного образования, обеспечивающего индивидуально – личностное развитие и их социальную адаптацию в обществе.
- получение профессиональной психолого-педагогической помощи и поддержки в диагностике и сопровождении своего уникального ребенка;

Государство получит самый ценный ресурс развития общества – современную образованную личность.

На схеме 1 представлена модель инновационной программы «Квант»



