

**ЗАЯВКА**  
**на участие в районном конкурсе инновационных продуктов**

**Полное наименование образовательного учреждения (далее – ОУ)**

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 548 с углубленным изучением английского языка Красносельского района Санкт-Петербурга

**ФИО руководителя ОУ**

Харитоновна Алла Геннадьевна

**Телефон ОУ**

743-48-49;

**факс ОУ**

743-48-53

**Электронная почта ОУ**

school548@yandex.ru

**Адрес сайта ОУ в Интернете (с указанием страницы, на которой размещена презентация инновационного продукта)**

<http://sc548.ru/innov.html>

**Наименование инновационного продукта**

«Сетевая школьная академия». Электронные учебные материалы

**Автор/авторский коллектив**

Пивненко Ольга Алексеевна (заместитель директора)

**Форма инновационного продукта**

Сайт

**Тематика инновационного продукта**

Развитие общего образования

### *Ключевые положения*

Электронные учебные материалы (ЭУМ) «Сетевая школьная академия» представляют собой электронный учебно-методический комплекс – квесты для учеников и методические материалы, предоставляющие учителям возможность применять в урочной и внеурочной деятельности уже имеющиеся квесты, создавать новые разработки, понимать преимущества и особенности стратегии использования квестов в учебном процессе.

«Сетевая школьная академия» предназначена для конструирования квестов с элементами стратегии в информационно-образовательной среде школы и организации образовательной деятельности учащихся средствами сети Интернет, обеспечивающих разнообразие и развитие инновационных педагогических и учебных практик в условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов общего образования (ФГОС ОО) и применения системно-деятельностного подхода.

Инновационный продукт «Развивающий конструктор «Думаем вместе» адресован следующей аудитории:

- учителям, использующим системно-деятельностный подход в учебно-воспитательном процессе с опорой на создание и развитие информационно-образовательной среды как одного из важных условий реализации ФГОС ОО и применение современных педагогических технологий;
- учителям, стремящимся к формированию универсальных учебных действий (УУД) учащихся в контексте разных учебных предметов, нацеленных на сознательное и активное присвоение нового социального опыта и освоение новых знаний и умений через достижение личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов в деятельности учения;
- учащимся, стремящимся стать ответственными за свое развитие, ориентирующимися и продуктивно действующими в современном информационном пространстве.

В основу разработки «Сетевой школьной академии» положена методология системно-деятельностного подхода.

Применение «Сетевой школьной академии» обеспечивает:

- формирование информационных компетенций, приобретение опыта деятельности как активного и ответственного субъекта современной информационно-образовательной среды;
- разнообразие деятельности преподавания в контексте непрерывного профессионального развития.

Формирование информационной компетенции предполагает мотивированную готовность учащихся идентифицировать, искать, анализировать, структурировать, классифицировать, синтезировать, оценивать, создавать, сохранять и передавать информацию, что способствует приобретению личностного опыта работы с информацией, переводу в субъектное знание.

ЭУМ «Сетевая школьная академия» создана на основе платформы Google (служба «Сайты») с предоставлением совместного доступа всем участникам образовательного процесса. Код доступа: <https://sites.google.com/site/akademia548sc/>.

«Сетевая школьная академия» состоит из **2-х разделов**: «Для ученика» (задания, личный кабинет, зал славы), «Назначение Конструктора», «Для учителя» (инструкция по работе с сайтом, распространение опыта, карта учителя, технология создания квеста).

1. «Для ученика». В этом разделе представлены материалы.

- Комплекты заданий-квестов по различным темам следующих предметов основной образовательной программы (ООП): английский язык, информатика, география, математика, физика, биология. Задания выстроены в логике квеста – «переходи к следующему этапу только после выполнения предыдущего» с возможностью выбора стратегии достижения

цели, сформулированы критерии оценки выполнения заданий. Задания представлены в форме электронных учебных материалов, каждый квест включает в себя наглядные и понятные учащимся инструкции-карты маршрутов для достижения оптимальных результатов. Предлагается использование как индивидуальных, так и коллективных форм работы в сети Интернет.

Оценивание работы основано на критериях оценки полученных учеником наград и оценок за творческие задания, которые он накапливает в «Личном кабинете».

Формирующее оценивание заключается в самооценивании учащимися своих собственных индивидуальных достижений и затруднений в прохождении квеста. Учащийся приобретает субъектный опыт работы с информацией, перевит её в субъектное знание, что в конечном итоге приводит к формированию информационной компетенции и УУД (*оценивается достижение **метапредметных и личностных** результатов освоения ООП*).

- «**Личный кабинет**» и «**Зал славы**» – это разделы, в которых представлены результаты в виде наград и званий за выполненные учащимися задания.

## 2. «Для учителя».

В разделе представлены следующие материалы.

- **Мастер-класс**, целью которого является знакомство с возможностями «Сетевой школьной академии» и выявление ее преимуществ.
- Описание **технологии создания квеста**, преимуществ и различных стратегий использования квестов в учебном процессе. Учителю предлагаются инструменты ИКТ и сетевые сервисы, позволяющие разрабатывать задания для учащихся. Инструменты и сервисы снабжены подробными и наглядными инструкциями по использованию.
- «**Инструкции по работе с сайтом**». В разделе представлены инструкции для учителей по технологии работы с сайтом и грамотному размещению учебного контента.
- «**Карты учителя**» (видны при предоставлении доступа). Карты учителя нужны для проведения квестов учителями, не являющимися авторами. В них можно увидеть маршруты прохождения квеста с указанием ответов и получаемых наград.
- Необходимое **Ресурсное обеспечение** для внедрения продукта.
- О **распространении опыта** свидетельствуют различные мероприятия по апробации нашего продукта и представленные ссылки на публикации в интернете ведущих инфотехнологов о нашей разработке.

ЭУМ «Сетевая школьная академия» могут быть использованы для самообразования как учителем, так и учащимся, в урочной и внеурочной деятельности, при самостоятельной подготовке учащихся к урокам или выполнении творческого домашнего задания.

Наши образовательные квесты позволяют применить несколько методов организации учебной деятельности:

- квест как игра;
- квест как исследование;
- квест как проект.

Квесты являются новой формой контроля знаний, они позволяют сделать процесс контроля более интересным для ученика, а значит, создают условия для психологической разгрузки.

Наш инновационный продукт нацелен на метапредметное развитие личности учащегося через повышение мотивационной составляющей обучения посредством использования игровой среды обучения.

### **Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта**

Для реализации инновационного продукта необходимы следующие ресурсы:

#### **Кадровые:**

- сотрудники (наставники), владеющие технологией развития критического мышления и

технологией работы с сервисами Google, участвующие в организации внутрикорпоративного обучения; если таких сотрудников нет, обучение необходимо организовать в другом доступном формате;

- учителя-предметники, готовые к внедрению Конструктора и прошедшие обучение, если это необходимо;
- учителя информатики для консультирования учащихся в процессе их сетевой деятельности.

**Технические:** компьютеры, выход в Интернет.

**Программно-технологические:** браузер Google Chrome с подключенным Flash-плеером.

Интернет-инструменты: Google документы, Learningapps, SpiderScribe и др.

## **Глоссарий**

**Электронные учебные материалы** – электронные образовательные ресурсы, сопровождающиеся методическими материалами (для учителя и для учащихся) по их использованию.

**Электронный учебно-методический комплект** – совокупность разнообразных и в то же время стратегически и функционально сходных электронных учебных и методических материалов, составляющих одно целое в русле развития информационно-образовательной среды школы.

**Квест** - приключенческая игра — один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

**Игры-стратегии** помогают развивать такие необходимые в жизни качества, как умение планировать и вырабатывать тактические решения. Для победы нужно уметь анализировать происходящие в игровом пространстве события и в зависимости от этого моделировать ситуации. Игры-стратегии развивают не только логическое, но и стратегическое мышление, которое помогает предвидеть последствия на несколько шагов вперед.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты образования** – планируемые результаты освоения основной образовательной программы в идеологии ФГОС ОО.

## **Аналоговый анализ**

**Перечень, основное содержание и назначение материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту (по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию)**

В ходе разработки и реализации проекта были рассмотрены следующие публикации:

1. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. — М.: Издательский центр «Академия», 2010. — 368 с.  
Пособие знакомит читателя с методом проектов, обучением в сотрудничестве, разноуровневым обучением, «Портфелем ученика», а также с широким спектром применения компьютерных телекоммуникаций, глобальной сети Интернет в практике преподавания. Во всех случаях учебный процесс организуется на основе личностно-ориентированного подхода и конструктивизма.
2. Компьютеры в школе: Пер.с англ. [Text] / Р. Вильямс, Маклин К. - М. : Прогресс, 1988. - 333 с.  
Р.Вильямс и К. Маклин анализируют возможности применения игровых программ на уроках. По их мнению, игровая программа может быть использована:
  - в качестве награды за успешное выполнение учебного задания;
  - как мотив, побуждающий к серьёзной работе;
  - как средство моделирования исследовательской задачи;
  - как средство стимулирования соревновательной или кооперативной работы;
  - как способ стимулирования определенного типа мышления;
  - как средство организации работы детей и управления этой деятельностью;
  - как средство обеспечения учащимся возможности упражнения в определенном виде деятельности, который требует психомоторных или познавательных навыков.

Электронные ресурсы:

- <http://habrahabr.ru/post/225463/> - статья о Янге, корейском учителе физики старших классов, который три года разрабатывал и улучшал школьную ролевую игру Classcraft. Эта игра, по его словам, способна помочь отстающим школьникам.
- <http://xn--b1afankxqj2c.xn--p1ai/kvest> - ресурс игры-квеста, созданного профессиональными разработчиками в рамках Единого урока безопасности в сети, инициированного Советом Федерации РФ
- <http://nixed.com/> - Answerables – среда для разработки и прохождения образовательного квеста. Эта среда создана профессиональными разработчиками и является платной. Она не поддерживает русский язык, однако можно проанализировать стратегию прохождения и виды возможных предлагаемых заданий. Эта среда требует частичной установки программного обеспечения на компьютер.
- <http://culture.ru/kids/children.html> - на портале "Культурное наследие России" разработано [приложение для детей](#), позволяющее узнать о достопримечательностях нашей страны через интерактивные задания - паззлы, викторины, загадки. Однако, несмотря на интересный и многообразный материал, не реализована идея квеста – появление и прохождение задания только после правильного выполнения предыдущего.

### ***Сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом***

Сопоставляя аналоги (по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию) с представляемым инновационным продуктом, необходимо отметить следующее:

- Технологии квеста и стратегии (не путать с технологией образовательного веб-квеста) является широко востребованной в игровой индустрии и вместе с тем слабо развита и представлена в образовании, хотя несет высокую мотивационную направленность.
- Не было найдено ни одной русскоязычной среды, позволяющей учителю-предметнику создавать свои игровые обучающие квесты без помощи профессионалов-программистов.
- Все продукты, которые были проанализированы, носят информационный характер, т.е. представлены в формах текстовых описаний преимуществ применения игр в образовании, но не содержат многообразия готовых к применению квестов предметного и надпредметного характера любым учителем-предметником в своей деятельности.
- Не было найдено ни одного подробного описания технологии создания такой игры доступными учителю средствами современного информационно-технологического инструментария и сетевых возможностей Интернет.

«Сетевая школьная академия» легко интегрируется в информационно-образовательную среду школы как её ресурсный и коммуникативный компонент, предоставляет возможность организации и осуществления как учебной деятельности, так и деятельности по самообразованию непосредственно в среде. Эти свойства «Академии» способствуют реализации следующих требований ФГОС ОО:

открытость образовательного процесса;

- возможность организации сетевого взаимодействия субъектов образовательного процесса;
- наблюдение за процессом учебной деятельности учеников;
- развитие информационно-образовательной среды школы;
- возможность внутренней и внешней оценки качества не только результатов, но и самого процесса обучения.

### ***Выводы***

Анализируя заявленный продукт «Сетевая школьная академия», отметим следующие отличительные характеристики:

- для работы с «Академией» используются современные информационно-технологические инструменты и сервисы сети Интернет и не требуется дополнительная установка программного обеспечения на компьютер;
- «Сетевая школьная академия» представляет собой не готовый и информационно законченный продукт, а электронный ресурс, с которым возможны активная и самостоятельная работа учащихся, образовательное взаимодействие;
- «Сетевая школьная академия» интерактивна. Ее пользователи могут размещать в свой контент, обмениваться сообщениями и комментариями;
- «Сетевая школьная академия» представляет собой мультимедийный продукт. Информация в нем может быть представлена в различной форме: текст, видео, графика, аудио;
- «Сетевая школьная академия» технологична, т.е. открыта для многократного конструирования квестов по различным предметам школьной ООП и сетевого участия в них учащихся;
- «Сетевая школьная академия» открыта для работы в ней новых пользователей – учащихся и учителей;
- с помощью «Сетевой школьной академии» визуализируется не только результат, но и процесс учебной деятельности учащихся;
- «Сетевая школьная академия» предоставляет доступ учителю к продуктам учебной деятельности учащихся для их анализа и последующей корректировки;
- «Сетевая школьная академия» позволяет реализовать формирующее оценивание;
- Представленные методики в ходе реализации становятся инструментом создания новых образовательных моделей.

### Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

Для реализации инновационного продукта необходимы следующие ресурсы:

#### Кадровые:

- сотрудники (наставники), владеющие технологией работы с сервисами Google для организации внутрикорпоративного обучения; если таких сотрудников нет, обучение необходимо организовать в другом доступном формате;
- учителя-предметники, готовые к внедрению «Сетевой школьной академии» и прошедшие обучение, если это необходимо;
- учителя информатики для консультирования учащихся в процессе их сетевой деятельности и помощи в сотрудничестве с родителями.

**Технические:** компьютеры, выход в Интернет.

**Программно-технологические:** браузер Google Chrome с подключенным Flash-плеером.

**Интернет-инструменты:** Google документы, Learningapps, SpiderScribe и др.

### Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга

Инновационный продукт разработан с ориентацией на реализацию государственной образовательной политики с учетом следующих документов:

– Государственной программы РФ «Развитие образования» на 2015-2020 годы, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 15.04.2014 № 295.

– Стратегии развития системы образования Санкт-Петербурга 2011-2020 гг.

– «Петербургская Школа 2020» в контексте реализации направления «Развитие общего образования»: создание в системе общего образования детей равных возможностей для современного качественного образования и позитивной социализации детей, в том числе переход к основным образовательным

программам общего образования в соответствии с ФГОС, модернизация содержания образования и образовательной среды для обеспечения готовности выпускников общеобразовательных учреждений к дальнейшему обучению и деятельности в высокотехнологичной экономике».

Это можно утверждать, так как:

1. Созданный продукт способствует решению когнитивных задач на основной ступени школы, причем наиболее эффективным с точки зрения психологии ребенка способом: за счет развития детской любознательности.

2. Использование в практике школы предлагаемого инновационного продукта будет способствовать позитивной социализации детей, поскольку в основе многих квестов присутствует практика группового сотрудничества и сравнения результатов.

3. Созданный продукт ведет к расширению информационно-образовательной среды школы.

3. Инновационный продукт полностью находится в контексте реализации ФГОС, что позволяет сделать его эффективным инструментом дальнейшего внедрения новых образовательных стандартов в основной школе.

### **Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития системы образования Санкт-Петербурга**

Предлагаемый продукт позволит

1. учителям

- приобрести субъектный опыт участия в неформальном образовании с целью постоянного профессионального развития;
- осмыслить роль новых средств обучения для создания условий, инициирующих действия учащихся;
- конструктивного доверительного взаимодействия с учащимися и коллегами.

2. менеджерам образования

- обеспечить возможность активного участия в развитии информационно-образовательной среды образовательной организации всех участников образовательного процесса;
- создать условия для профессионального развития сотрудников;
- создать команду «инноваторов», создающих и передающих актуальный педагогический опыт.

3. школе в целом

- осуществить реальную интеграцию информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс, а не их фрагментарное применение;
- активно включить педагогов в инновационную деятельность;
- получить развитие технологии открытого дистанционного образования.

3. системе образования района и города

- усилить модернизационные процессы в системе повышения квалификации работников образования;
- привлечь внешние ресурсы для реализации образовательных проектов.

### **Обоснование готовности инновационного продукта к внедрению в системе образования Санкт-Петербурга**

Предлагаемый инновационный продукт полностью готов к внедрению в систему образования города, поскольку:

1. Основное содержание продукта изложено с учетом необходимости его понимания на учительском и ученическом языке – что исключает необходимость его дополнительной адаптации по отношению к этим группам пользователей.

2. Структурно инновационный продукт представляет собой целый комплекс апробированных,



образовательных ресурсов.

3. Продукт представлен на сайте школы и может быть использован в любом общеобразовательном учреждении.

3. «Сетевая школьная академия» прошла апробацию и получила одобрение

- в Интернет-сообществе «Клуб сетевого взаимодействия»;
- на районном семинаре учителей информатики «Расширение границ образовательного пространства через сетевые технологии в условиях реализации ФГОС»;
- на Круглом столе: «Система работы школы с одаренными, способными, высокомотивированными детьми». Мастер-класс: «Дистанционные формы работы с одаренными детьми, использование технологии образовательных квестов при обучении английскому языку» (ИМЦ Красносельского района, ГБОУ СОШ №375);
- на городском семинаре «Информационная культура современного учителя в контексте реализации ФГОС ООО». Мастер-класс "Расширение информационно-образовательного пространства современного педагога в идеологии ФГОС";
- на городской методической конференции: «Практическая реализация требований ФГОС в обучении иностранным языкам». Секция № 1/2 «Развивающая информационно-образовательная среда образовательного учреждения как фактор реализации требования ФГОС» (СПб АППО, 2014 г.);
- на городском семинаре «Организация системы повышения квалификации по формированию ИКТ-компетентности современного учителя»;
- на 33-й международной конференции «Информатика и проблемы устойчивого развития» (ИМЦ Красносельского района, ГБОУ СОШ №291, 2014 г.);
- в дистанционном режиме в Русской гимназии города Таллина - Tallinna Kesklinna Vene Gümnaasium (2014 г.).

### Обоснование рисков внедрения инновационного продукта в системе образования Санкт-Петербурга

Возможные сложности	Пути их преодоления
Ориентация учителя на «знаниевую» модель обучения. Неготовность перейти к использованию новых педагогических и информационных технологий.	Повышение квалификации учителей по освоению современных образовательных технологий (самообразование, на базе ресурсных центров, внутрикорпоративное повышение квалификации).
Отсутствие практики работы учителей и учащихся с сетевыми инструментами.	Обучение детей на уроках информатики. Обучение и консультирование учителей (самообразование, на базе ресурсных центров, внутрикорпоративное повышение квалификации). Мотивирование для участия в сетевых образовательных проектах.
Разрушение привычного образа деятельности и, как следствие, увеличение нагрузки, сокращение свободного времени учителей.	Разнообразие способов и средств морального и материального стимулирования.
Несформировавшаяся информационная культура у детей, что выражается в их некорректной работе с сетевыми объектами общего доступа.	Проведение с учащимися пилотных занятий по технологии и правилам совместной работы в сети с привлечением учителя информатики.
Неготовность технической базы ОУ.	Оптимизация имеющихся возможностей.



--	--

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

\_\_\_\_\_

подпись автора/ов  
инновационного продукта

О.А. Пивненко

расшифровка подписи

\_\_\_\_\_

подпись руководителя ОУ

А.Г Харитонова

расшифровка подписи

М.П.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.