



Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного педагогического профессионального
образования центр повышения квалификации специалистов
Адмиралтейского района Санкт-Петербурга
«Информационно-методический центр»

ПЕРЕДОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ

АЛЬМАНАХ №5

Санкт-Петербург

2019

Печатается по решению Научно-методического совета
ИМЦ Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Редакционная коллегия: Авво Б. В., Битюков К. О., Гребенникова О. М.,
Конопатова Н. К., Кочетова А. А., Менг Т. В., Михайличенко Л. Д., Писарева С. А.,
Ярмолинская М. В.

Компьютерная верстка: Ярмолинская М. В., Титов В. В., Кириллова Т. С.

Передовые педагогические практики. Альманах № 5, 2019 / Передовые практики
инновационной деятельности образовательных учреждений Адмиралтейского района
Санкт-Петербурга: Сборник статей организаторов и участников инновационной
деятельности / Под ред. О. М. Гребенниковой, А. А. Кочетовой, С. А. Писаревой – СПб:
«КультИнформПресс», 2019 – 164 с.

ISBN 978-5-8392-0781-3

© ИМЦ Адмиралтейского района СПб, 2019
© ООО «Издательство «КультИнформПресс»

Интерактивные квесты в образовательном пространстве музея: развитие коммуникативных навыков учащихся в цифровой среде

Сегодня образовательное пространство интенсивно растет и расширяется за счет развития цифровой среды. Цифровизация должна обеспечить повышение качества образования, поскольку предоставляет возможность существенно увеличить объем ресурсов, доступных для использования в образовательном процессе.

Из нормативно-определяющих документов следует, что целью цифровизации образования должно являться обеспечение широкой доступности к информационно-цифровым ресурсам и использование цифровых технологий в образовательном процессе [1].

Отсюда можно сформулировать те задачи цифровизации, которые, скорее всего, должны быть поставлены перед образовательным учреждением:

- обучение и повышение квалификации педагогических работников по использованию цифровых технологий в образовательной деятельности;

- реализация цифровых технологий в образовательном процессе;
- предоставление для коллективного пользования цифровых ресурсов;
- повышение уровня мотивации к профессиональному использованию цифровых технологий всеми субъектами образовательного процесса;
- создание инновационных условий развития через внедрение цифровых технологий;
- оказание информационных и консультационных услуг по использованию цифровых технологий;
- накопление, систематизация и распространение информации по использованию цифровых технологий.

Реализация данных задач неизбежно ведет к переосмыслению роли самого педагога в образовательном процессе, что может и должно быть им использовано с пользой для своего собственного профессионального развития [2].

Есть мнения, что цифровизация образования приведет к недоразвитию у учащихся того, что принято называть «навыками XXI века»: умения коммуницировать с другими людьми, эффективно общаться и работать в команде, что не будет способствовать повышению качества образования в полной мере. Для того, чтобы в будущем у выпускников школ были достаточно развиты указанные компетенции, необходимо создать соответствующие цифровые образовательные ресурсы уже сегодня [3, с. 84].

Творческая группа педагогов школы №235 им. Д.Д. Шостаковича в рамках региональной инновационной площадки разработала проект «Интерактивные квесты в образовательном пространстве музея».

Идея проекта возникла благодаря структурному подразделению школы - народному музею «А музы не молчали...», посвященному культуре и искусству блокадного Ленинграда. Созданный учителями и учениками школы, музей теперь стал известен всему миру своим собранием исторических документов по теме «Искусство и война». Музей располагается в отдельном трехэтажном корпусе и содержит уникальную коллекцию подлинных экспонатов, а также богатейший архив. Музей удостоен звания «Народный» и включен в Совет музеев России.

Миссия проекта заключается в формировании духовно-нравственных ценностей школьников через знакомство с произведениями культуры и искусства и реализацию учащихся в собственном творчестве.

Для этого был создан электронный ресурс – интерактивное пространство школьного музея, позволяющий посетить интерактивную экскурсию, а также познакомиться с культурным наследием блокадного Ленинграда в форме квестов.

Цель проекта - расширить школьную цифровую образовательную среду, в том числе для учащихся школ регионов и учащихся с ОВЗ, посредством реализации интегрированных программ «Интерактивные образовательные квесты по культурному наследию России», в виртуальном пространстве музея «А музы не молчали...».

Программа предполагает групповое прохождение квестов с возможностью выбора ролей внутри группы, а также предусматривает взаимодействие с оператором – педагогом, который общается с учениками в удаленном режиме.

Сценарии квестов могут содержать инвариантный и вариативный модули. Вариативность обеспечивается за счет диалога с оператором квеста, педагогом музея, который имеет возможность управлять сценарием, в зависимости от интересов, потребностей, уровня подготовки группы. Также оператор отвечает на вопросы и комментирует выполнение заданий в удаленном режиме.

Основные образовательные технологии программы:

- квест-технология;
- технология группового обучения;
- технология диалогового обучения;

- дистанционные технологии, построенные на групповом дистанционном прохождении веб-квестов, с использованием виртуального пространства Народного музея «А музы не молчали...».

Учебно-методический комплекс «Интерактивные образовательные квесты в виртуальном пространстве школьного музея» включает:

- Сайт с комплектом разработанных виртуальных интерактивных квестов.
- Памятку для учащихся по работе с квестами.
- Памятку для оператора квестов.
- Модель интеграции внеурочной деятельности и дополнительного образования, включающую комплект нормативных актов, регламентирующих ее внедрение.
- Программу внеурочной деятельности для 5-6 классов на основе квестов.

Преимущества программы:

- очно-заочная форма обучения по программе;
- возможность прохождения программы в индивидуальном здоровьесберегающем режиме;
- межпредметная интеграция в рамках программы: история, МХК, литература, изо, технология, музыка;
- квесты не полностью автоматизированы, предполагают диалог с оператором;
- задания разнообразны, ответ может быть в творческой форме (стихотворение, текст, рисунок или поделка);
- возможность командной работы во время прохождения квеста;
- квесты пролонгированы во времени – одно задание рассчитано на целое занятие, квест целиком рассчитан на четверть (полугодие);
- возможность получить поддержку и обратную связь от разработчиков.
- возможность реализации в перспективе сетевого проекта, когда команды из разных школ или городов соревнуются в выполнении квеста.

Целевая аудитория проекта достаточно широка и включает педагогов и учащихся, административных работников средних образовательных учреждений, центров социальной реабилитации инвалидов и детей-инвалидов, центров по работе с подростками и молодежью, центров социальной помощи семье и детям Санкт-Петербурга и других регионов Российской Федерации

Хочется отметить, что материалы квестов создаются при непосредственном участии детей, занимающихся в студиях отделения дополнительного образования школы. Театральная студия воссоздает исторические эпизоды, в соответствующих тематике задания залах музея. Киностудия, в свою очередь, снимает театральную постановку, осуществляет монтаж материалов и создает короткометражный фильм. Литературная студия готовит жизнеописания героев квеста, опираясь на информацию из архивов, подобранную членами совета музея. Музыкальная студия разучивает и исполняет под запись произведения, на которых основаны определенные задания квеста.

Созданные детьми материалы, объединенные единым сценарием, становятся содержательным наполнением интерактивных квестов, которые, в свою очередь, составляют основу программ внеурочной деятельности для 5-6 классов.

В данный момент электронный ресурс готов к работе и проходит стадию бета-тестирования. Материалы дополняются и обновляются, разрабатываются сценарии новых квестов.

Подробнее с разработками в рамках проекта можно познакомиться по электронному адресу проекта: <http://school235.ru/indo/innovatsionnye-produkt/>

Интерактивное образовательное пространство Народного музея «А музы не молчали...» расположено на сайте музея: <https://spbmbmus.github.io/>

1. Княгинин В. Новая цифровая экономика — это экономика доверия и кооперации [электронный ресурс] // Business Educational Trends. URL: <http://trends.skolkovo.ru/2018/05/vladimir-knyagin-in-novaya-tsifrovaya-ekonomika-eto-ekonomika-doveriya-i-kooperatsii/> (дата обращения: 15.02.2019).

2. Клячко Т. Цифровизация образования – надежды и риски [электронный ресурс] // Business Educational Trends. URL: <http://trends.skolkovo.ru/2018/05/vladimir-knyagin-in-novaya-tsifrovaya-ekonomika-eto-ekonomika-doveriya-i-kooperatsii/> (дата обращения: 15.02.2019).

3. Касторнова, В.А., Дмитриев Д.А. Информационно-образовательная среда как основа образовательного пространства // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2012. – № 2 (18). – С. 83-90.