

Заявка на участие в конкурсе инновационных продуктов

1. Информация об образовательной организации – участнике конкурса

1.1. Полное наименование образовательной организации: Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №235 с углублённым изучением отдельных предметов им. Д.Д. Шостаковича Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

1.2. ФИО руководителя образовательной организации: Стаховский Тимофей Владимирович

1.3. Телефон/факс образовательной организации: (812) 572-58-46, (812) 572-58-45;

1.4. Адрес электронной почты образовательной организации: sc235@adm-edu.spb.ru

1.5. Адрес сайта образовательной организации в Интернете: <http://school235.ru/>

Страница сайта по инновационной деятельности: <http://school235.ru/indo/konkurs-innovatsionnykh-produktov/>

1.6. Информация о форме инновационной деятельности, осуществляемой образовательной организацией, в результате которой создан инновационный продукт, предъявляемый на конкурс: региональная инновационная площадка по теме "Проектирование моделей интеграции внеурочной деятельности и дополнительного образования обучающихся в общеобразовательной организации" согласно распоряжения комитета по образованию Санкт-Петербурга № 1845-р от 26.05 2017 "О признании образовательных учреждений экспериментальными площадками Санкт-Петербурга и ресурсными центрами общего образования Санкт-Петербурга"

2. Информация об инновационном продукте

2.1. Наименование инновационного продукта: УМК «Интерактивные образовательные путешествия по культурному наследию России»

2.2. Авторский коллектив:

Руководители проекта:

Стаховский Т.В., директор,

Шеверева Ю.Н. к.п.н., заместитель директора по инновационной деятельности.

Творческая группа педагогов:

- Баронец И.А., методист Народного музея "А музы не молчали...",
- Белевич В.И., педагог-организатор Народного музея "А музы не молчали...",
- Кудрявцева Л.С., педагог-организатор Народного музея "А музы не молчали...",
- Прутт О.Г., руководитель Народного музея "А музы не молчали..."

Научный руководитель: Крылова О.Н., д.п.н., профессор, заведующий кафедрой естественно-научного образования Санкт-Петербургской академии постдипломного педагогического образования.

2.3. Форма инновационного продукта¹

2.3.1	Программа	
2.3.2	Учебник	
2.3.3	Учебное пособие	

¹Отметка делается только в одном из представленных полей.

2.3.4	Учебное наглядное пособие	
2.3.5	Практическое пособие	
2.3.6	Учебно-методическое пособие	
2.3.7	Методические рекомендации	
2.3.8	Учебно-методический комплекс	+
2.3.9	Потребительский программный пакет	
2.3.10	Программно-аппаратный комплекс	
2.3.11	Электронный образовательный ресурс	
2.3.12	Система управления обучением	
2.3.13	Система управления образовательным контентом	
2.3.14	Иное	

2.4. Номинация

2.4.1.	Образовательная деятельность	+
2.4.2.	Управление образовательной организацией	

а. Подноминация

Цифровая среда образовательной организации	
--	--

2.6. Тематика инновационного продукта

2.6.1.	Развитие среднего профессионального и дополнительного профессионального образования	
2.6.2.	Развитие дошкольного и общего образования	+
2.6.3.	Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики	

3. Описание инновационного продукта

3.1. Ключевые положения, глоссарий

Представляемый на конкурс инновационный продукт представляет собой учебно-методический комплекс «Интерактивные образовательные путешествия по культурному наследию России» включающий:

- Интерактивное образовательное пространство Народного музея «А музы не молчали...»;
- Интерактивные образовательные квесты;
- Интегрированную программу внеурочной деятельности для 5-6 классов на основе интерактивных квестов в виртуальном пространстве Народного музея «А музы не молчали...»;
- Памятку для операторов образовательных квестов;
- Памятку для учащихся по прохождению квестов;
- Методические рекомендации для учителя по работе с интерактивными образовательными квестами в рамках предлагаемой программы внеурочной деятельности.

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

содержит материалы для реализации программы внеурочной деятельности на основе интерактивных образовательных квестов. Квесты не полностью автоматизированы. Предполагают общение с оператором квеста через форму обратной связи.

Интерактивные образовательные квесты. Интерактивное образовательное пространство Народного музея «А музы не молчали...» содержит четыре сценария интерактивных образовательных квестов, которые лежат в основе интегрированной программы внеурочной деятельности для 5-6 классов в виртуальном пространстве Народного музея «А музы не молчали...»

Интегрированная программа внеурочной деятельности для 5-6 классов на основе интерактивных квестов в виртуальном пространстве Народного музея «А музы не молчали...»

Представляет собой программу внеурочной деятельности для 5-6 классов, предусматривающую межпредметную интеграцию таких предметов как литература, история, МХК, музыка, технология. В основе программы лежат интерактивные образовательные квесты в виртуальном пространстве Народного музея «А музы не молчали...».

Памятка для операторов образовательных квестов

Инструкция для педагога, выполняющего функцию оператора интерактивных образовательных квестов. Содержит полезную информацию для педагога, работающего по программе внеурочной деятельности на основе интерактивных образовательных квестов в образовательном пространстве Народного музея «А музы не молчали...».

Памятка для учащихся по прохождению интерактивных образовательных квестов.

Инструкция по работе с интерактивным пространством Народного музея «А музы не молчали...» для учащихся, занимающихся по программе внеурочной деятельности на основе интерактивных образовательных квестов в образовательном пространстве музея.

Методические рекомендации для учителя по работе с интерактивными образовательными квестами в рамках предлагаемой программы внеурочной деятельности.

Методические рекомендации представлены для отдельных занятий или тематических разделов интегрированной программы внеурочной деятельности для 5-6 классов на основе интерактивных квестов в виртуальном пространстве Народного музея «А музы не молчали...»

Глоссарий

Интерактивное образовательное пространство	образовательная среда, компоненты которой взаимодействуют с учащимися, находящимися внутри и оказывают на них воздействие, включает в себя взаимодействие со сверстниками и взрослыми, взаимодействие с развивающими объектами, а так же взаимодействие с педагогом (или родителем) и/или детьми, опосредованное интерактивными образовательными технологиями.
Образовательный квест	Тематический образовательный квест - это такой квест, который имеет информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения, и предполагает выполнение учащимися учебно-познавательных заданий по поиску и отбору информации с использованием различных ресурсов, способствующей систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы. Напалков С.В.
Оператор образовательных квестов	Педагог образовательной организации - разработчика инновационных продуктов, поддерживающий дистанционную связь с учителем и обучающимися, работающими по программе. Функции оператора: ответы на вопросы, возникающие во время прохождения квеста, консультации и помощь в случае возникновения затруднений, обработка заданий в творческой форме
Интегрированная программа внеурочной деятельности	программа внеурочной деятельности, предусматривающая межпредметную интеграцию учебных предметов.

3.2. Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому инновационному продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с предлагаемым

инновационным продуктом, выводы (с указанием отличий инновационного продукта от аналогов).

Актуальность инновационного продукта обуславливается в первую очередь его тематикой. Углубление и расширение знаний о культурном наследии Ленинграда, продолжавшего свою духовную жизнь даже во время блокады способствует формированию устойчивого интереса к истории и культуре города и страны, становлению гражданской идентичности учащихся.

Очно-дистанционная форма обучения позволяет подключить учащихся из регионов, а также удовлетворить особые образовательные потребности отдельных категорий учащихся. Диалог с оператором квеста, предполагающийся в ходе прохождения программы, развивает умение задавать вопросы, вести конструктивный диалог, эффективно работать с информацией

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...».

Аналоговый анализ разработок в форме квеста с использованием образовательного пространства музея/музеев и возможности их использования в образовательном процессе, позволяющий подтвердить актуальность инновационного продукта

Критерии	Web-квест «Легенда о леди Шалотт в произведениях литературы и живописи 19 века», ГБОУ гимназия №278 им. Б.Б. Голицына	Анна Ахматова. Жизнь. Характер. Судьба. Квест по биографии поэта. Музей Анны Ахматовой в Фонтанном доме	Интерактивный квест в образовательном пространстве музея «А музы не молчали...», ГБОУ средняя школа №235 им. Д.Д. Шостаковича
Продолжительность	1-2 ак/часа	1-2 ак/часа	34 ак/часа
Интерактивность	Предполагает поиск информации в Интернет по указанным ссылкам. Не полностью автоматизирован, предусматривает взаимодействие с учителем.	Предполагает взаимодействие с сайтом музея, поиск информации в Интернет по конкретно сформулированному вопросу. Полностью автоматизирован.	Предполагает взаимодействие с сайтом музея, анализ интерактивных текстов, произведений живописи, скульптуры, музыки. Поиск информации в виртуальном музее, а также в Интернет в указанной области, анализ найденной информации. Не полностью автоматизирован. Предусматривает взаимодействие с оператором квеста.
Предметная интеграция	Литература, искусство, МХК	Литература, история	Литература, история, искусство, МХК, музыка, математика, технология
Разнообразие	Квест предполагает	Задания в форме	Ответы на задания

заданий	поиск и сбор информации в области иностранной литературы (на английском языке) и живописи.	множественного выбора	предполагают: создание текстов, рисунков, мягких игрушек, расшифровку с помощью решения математических примеров, соотнесение между собой произведений искусства и их авторов.
Итог квеста	Создание презентации в PowerPoint.	Количество правильно выполненных заданий. Разбор ошибок	По возможности – визит в музей «А музы не молчали...». Участие всех продуктов, созданных во время прохождения квеста в выставке-конкурсе.
Возможность создания программы внеурочной деятельности на базе квеста	В качестве 1-2 занятий в рамках программы	В качестве 1-2 занятий в рамках программы	Содержит достаточно материала для разработки программы внеурочной деятельности, включая часы самоподготовки, рассчитанной на 34 ак/часа

Проведенный аналоговый анализ позволяет сделать вывод о следующих преимуществах интерактивных образовательных квестов, лежащих в основе инновационного продукта:

- Возможность разработки и реализации интегрированной программы внеурочной деятельности на основе квестов
- Пролонгированность квестов во времени
- Разноплановость заданий, межпредметная интеграция
- Интерактивность: наличие "живого диалога" с оператором квеста, позволяющая варьировать маршрут и предоставляющая возможность для развития коммуникативной компетенции учащихся

3.3. Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга в соответствии с целями выбранного раздела Программы.

Национальный проект «Образование», утвержденный 24 декабря 2018 года, обозначил ключевые цели и задачи, которые будут стоять перед каждым участником образовательного процесса в ближайшие пять лет. Одна из ведущих задач проекта «Современная школа» предполагает «внедрение в российских школах новых методов обучения и воспитания, современных образовательных технологий»². Владение современными технологиями обучения является обязанностью педагога. Об этом свидетельствует Профессиональный стандарт «Педагог» (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель). В нем, в качестве необходимых, отмечаются умения педагога: «разрабатывать (осваивать) и применять современные психолого-педагогические технологии, основанные на знании законов развития личности и поведения в реальной и виртуальной среде»³.

Приоритеты государственной политики в сфере дополнительного образования заложены в Концепции развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года, в которой отмечено, что «Сфера ДОД создает особенные возможности для развития образования в целом, в т.ч. для опережающего обновления его содержания в соответствии с

²<https://edu.gov.ru/national-project>

³<https://classinform.ru/profstandarty/01.001-pedagog-vospitatel-uchitel.html>

задачами перспективного развития страны, является инновационной площадкой для отработки образовательных моделей и технологий будущего». Также в Концепции развития дополнительного образования детей среди конкурентных преимуществ дополнительного образования отмечен «свободный личностный выбор деятельности, определяющей индивидуальное развитие человека; вариативность содержания и форм организации образовательного процесса; доступность глобального знания и информации для каждого; адаптивность к возникающим изменениям».

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. Есть мнения, что цифровизация образования приведет к неразвитию 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.⁴

В проекте Примерной программы воспитания, разработанной в 2020 году, отмечается, что одним из ключевых результатов реализации программы станет «приобщение обучающихся к российским традиционным духовным ценностям». Представленный инновационный продукт, ориентированный на духовно-нравственное развитие учащихся, становление гражданской позиции и осознанное включение в познавательную и творческую деятельность на основании личного выбора, соответствует модулю «Курсы внеурочной деятельности» данной программы.

3.4. Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития системы образования Санкт-Петербурга (образовательных, педагогических, социальных, экономических и др.).

Образовательные результаты:

- Обновление содержания образования с учетом требований ФГОС;
- Внедрение цифровых образовательных технологий;
- Развитие социальной компетенции учащихся;
- Развитие цифровой и информационной грамотности учащихся;
- Достижение личностных результатов учащихся в области освоения культурного наследия России;
- Выход на формирование субъектной позиции учащихся в отношении образовательного процесса

Педагогические результаты:

- Повышение квалификации педагогических работников с учетом требований профессионального стандарта педагога
- Наличие возможности для создания профессионального он-лайн сообщества педагогов

Социальные результаты:

- формирование устойчивого познавательного интереса к истории и культуре города.
- формирование общественной нравственности, гражданского самосознания, любви к родной стране, стремления знать и ценить свою историю

Экономические результаты:

⁴ <http://trends.skolkovo.ru/2018/05/vladimir-knyagin-novaya-tsifrovaya-ekonomika-eto-ekonomika-doveriya-i-kooperatsii/>

- Реализация инновационного продукта не требует дополнительного финансирования, материалы доступны в электронном виде.

3.5. Обоснование готовности инновационного продукта к внедрению в системе образования Санкт-Петербурга.

Необходимые условия	Достаточные условия
<ul style="list-style-type: none"> • Школьный музей • Отделение дополнительного образования • Техническое оснащение, включая доступ в Интернет • Творческая группа • Разработчики сайта • Специалисты по 3D моделированию • Контент-менеджер • Оператор квестов • Социальные партнеры для бета-тестирования нового материала 	<ul style="list-style-type: none"> • Творческая группа педагогов • Техническое оснащение, включая доступ в Интернет

Технология внедрения инновационного продукта

Что?	Для кого?	Зачем?	Как?
УМК «Интерактивные образовательные путешествия по культурному наследию России» с использованием интерактивного образовательного пространства Народного музея «А музы не молчали...»	Для родителей	Организация развивающего семейного досуга	Удаленно, с использованием домашнего компьютера
	Для администрации ОУ	Реализация интегрированной программы внеурочной деятельности с использованием интерактивных цифровых технологий и возможностью дистанционного обучения	Занятия в классе с дистанционным использованием интерактивного образовательного пространства Народного музея «А музы не молчали...»; Занятия удаленно, где все участники образовательного процесса работают из дома
	Для учителей	Готовые материалы для проведения занятий по литературе, истории, музыке, МХК в классе и удаленно	Удаленно с рабочего места в классе или дома при он-лайн поддержке разработчиков
	Для детей	Интересные творческие задания в игровой форме Возможность индивидуальной и групповой работы Возможность выбора вида	Удаленно с компьютера в классе или дома

	деятельности	
--	--------------	--

3.6. Обоснование рисков внедрения инновационного продукта в системе образования Санкт-Петербурга.

Возможные сложности при использовании инновационного продукта	Пути преодоления
Необходимость освоения учителями новых форм работы с использованием интерактивных цифровых образовательных технологий.	Постепенное внедрение интерактивных цифровых образовательных технологий и разработка программы сопровождения в виде системы семинаров, в том числе и в удаленном режиме.
Низкая информационная компетентность учителей и родителей при использовании продукта.	Организация он-лайн сопровождения внедрения продукта. Организация презентации продукта за счет семинаров, вебинаров и пр.
Возможность конкуренции со стороны других ОУ.	Повышение качества продукта и создание новых компонентов УМК. Предлагаемый продукт может быть реализован дистанционно.

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.

Крылова О.Н.
 Стаховский Т.В.
 Шеверева Ю.Н.
 Баронец И.А.
 Белевич В.В.
 Кудрявцева Л.С.
 Прутт О.Г.

Директор ГБОУ средней школы
 №235 им. Д.Д. Шостаковича



T.V. Stahovskiy
 подпись

Т.В. Стаховский

« 02 » 09 2020 г.