



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №235 с углубленным изучением
предметов художественно-эстетического цикла
им. Д.Д. Шостаковича Адмиралтейского района Санкт-Петербурга



Старт-ап «Интерактивные квесты в образовательном пространстве музея – модель интеграции внеурочной деятельности и дополнительного образования»

Ирина Александровна Баронец, методист,
народного музея «А музы не молчали...»
Юлия Николаевна Шеверева, к.п.н.,
заместитель директора
по инновационной деятельности

Миссия стартапа

- формирование духовно-нравственных ценностей через знакомство с произведениями культуры и искусства и реализацию в собственном творчестве



Цель старта-апа:

- 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 школьных музеев



Задачи старта-апа:

- Разработать виртуальное образовательное пространство школьного музея;
- Разработать сценарии образовательных квестов;
- Разработать алгоритм прохождения учащимися образовательных квестов;
- Разработать памятку для операторов образовательных квестов;
- Разработать программу внеурочной деятельности, основанную на квестах.



Описание проекта

- Программа предполагает групповое прохождение квестов с возможностью выбора ролей внутри группы, а также предусматривают взаимодействие с оператором.
- Сценарии квестов содержат инвариантный и вариативный модули.
- Вариативность обеспечивается за счет диалога с оператором, который имеет возможность управлять сценарием, в зависимости от интересов, потребностей, уровня подготовки группы.

Основные образовательные технологии :



квест-технология



технология группового обучения



технология диалогового обучения



Дистанционные технологии, построенные на групповом прохождении квестов с использованием виртуального пространства школьного музея

УМК «Интерактивные образовательные квесты в виртуальном пространстве народного музея «А музы не молчали...»:

- [Сайт с комплектом разработанных виртуальных интерактивных квестов;](#)
- [Памятка для учащихся по работе с квестами;](#)
- [Памятка для оператора квестов.](#)

Инновационные продукты на сайте ОУ:

<http://school235.ru/indo/innovatsionnaya-deyatelnost/innovatsionnye-produkty/>

Анализ существующих проблем

- SWOT-анализ
- Аналоговый анализ



Преимущества

- Очно-заочная форма обучения по программе;
- 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);
- УМК содержит рекомендации для учеников и учителя;
- Возможность получить поддержку и обратную связь от разработчиков.
- Возможность интеграции внеурочной деятельности и дополнительного образования на уровне форма – содержания;
- Возможность реализации в перспективе сетевого проекта, когда команды из разных школ или городов соревнуются в выполнении квеста.

Прогноз спроса на полученные результаты (продукты)

Целевая аудитория инновационных продуктов:

- администрация, педагоги и учащиеся средних образовательных учреждений,
- центры социальной реабилитации инвалидов и детей-инвалидов,
- центры по работе с подростками и молодежью
- центры социальной помощи семье и детям Санкт-Петербурга и других регионов Российской Федерации

Риски

- «Пресыщенность» инновационными продуктами;
- Большое количество программ, игр и разработок гражданско-патриотической и культурологической направленности;
- Занятость детей дополнительном образовании.



Аналоговый анализ

Наличие живого диалога с «оператором» квеста

Предметная интеграция

Разнообразие заданий

Продолжительность

Возможность интеграции внеурочной деятельности и дополнительного образования

Возможности масштабирования

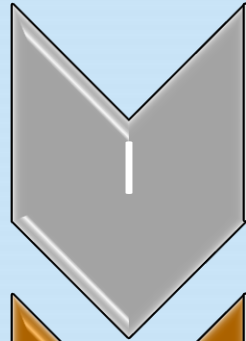
Необходимые условия

- 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

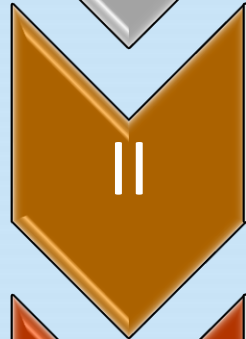
Достаточные условия

- Школьный музей
- Творческая группа
- Техническое оснащение, включая доступ в Интернет
- Контент-менеджер для работы с сайтом в предложенном шаблоне
- Оператор квестов /квесты могут быть автоматизированы
- Бетта-тестирование может быть проведено внутри ОУ-разработчика

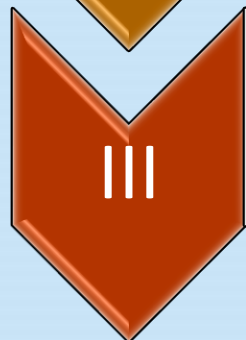
Краткосрочное планирование



- Апробация продуктов школами бетта-тестерами
- Получение обратной связи

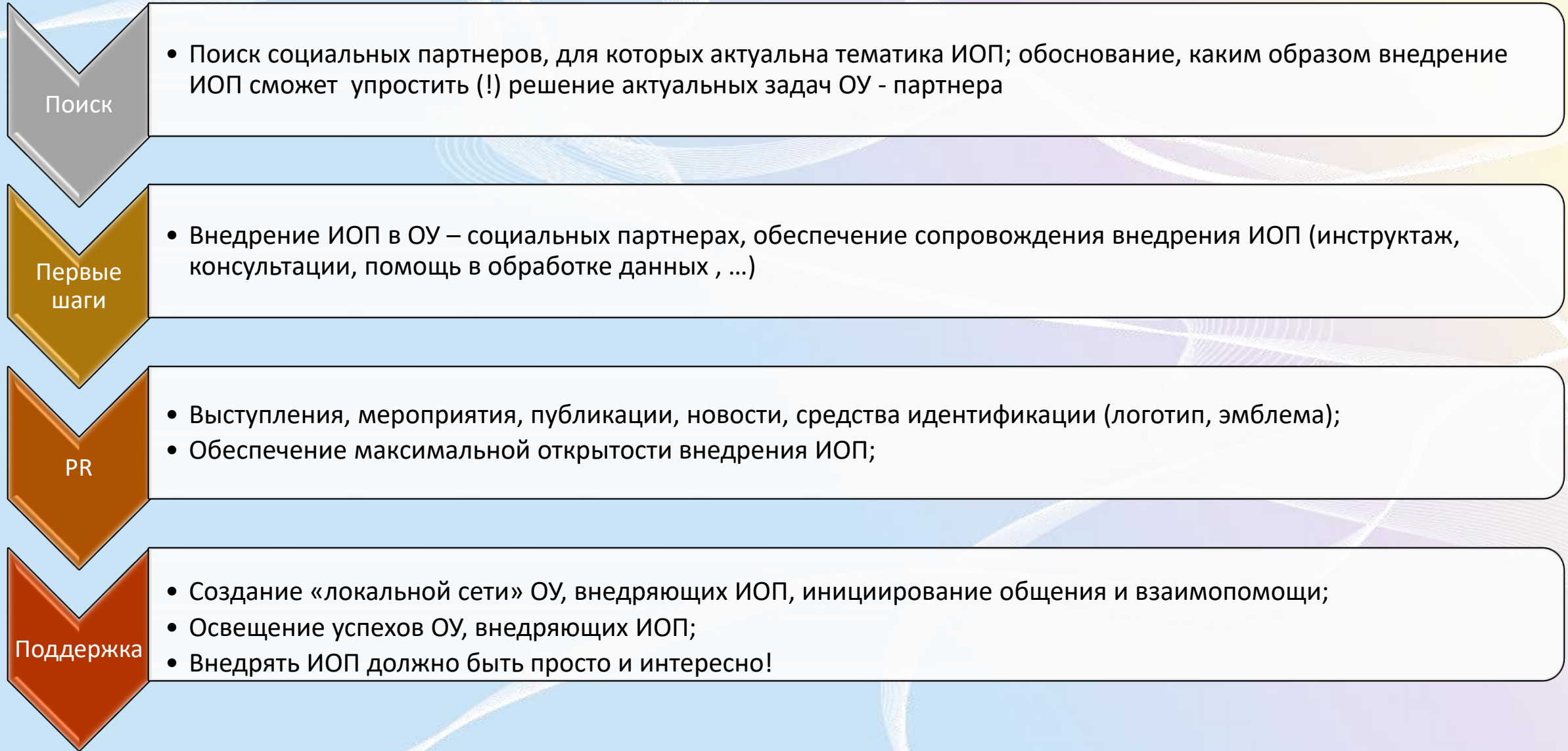


- Исправление возможных ошибок
- Внесение дополнений и изменений



- Реализация продукта

Продвижение инновационного образовательного продукта (ИОП)



Экспертные мнения

- Экспертный отзыв на инновационную разработку
- Экспертный отзыв на тестовый сценарий образовательного путешествия
- Представление результатов на ПМОФ-2018
- Диплом «Школа – лаборатория инноваций»

Подробную информацию можно посмотреть на сайте:

- <http://school235.ru/indo/innovatsionnaya-deyatelnost/innovatsionnye-produkty/>

