

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Горчухинская средняя общеобразовательная школа
Макарьевского муниципального района Костромской области

Конкурс инновационных проектов,
реализующихся на базе общеобразовательных организаций,
имеющих структурные подразделения – Центры образования цифрового
и гуманитарного профилей «Точки роста»

Номинация

«Реализация разноуровневых дополнительных образовательных
программ цифрового, естественнонаучного, технического и
гуманитарного профилей, а также иных программ в рамках внеурочной
деятельности»

Автор работы
учитель математики и информатики МКОУ Горчухинская СОШ
Макарушина Ирина Александровна

Название работы

«Организация интеллектуальных сетевых игр как
средство вовлечения учащихся муниципалитета
в деятельность Центра «Точка роста» и развития
у учащихся компетенций 21 века»

Директор школы _____



Е. А. Крюкова

Актуальность проекта

Мы живем в постоянно меняющемся мире. Современному обществу нужны высококвалифицированные кадры, способные креативно мыслить, принимать решения, разрабатывать проекты, уметь презентовать себя. Школа должна создать условия, чтобы выпускник вышел из школы, имея у себя эти компетентности.

Навыки XXI века - особое направление, привлекающее внимание многих образованных людей в настоящее время. Суть концепции такова: ключевыми навыками, определявшими грамотность в индустриальную эпоху, были чтение, письмо и арифметика. В XXI же веке акценты смещаются в сторону умения критически мыслить, способности к взаимодействию и коммуникации, творческого подхода к делу. Многие исследователи добавляют к этому ещё и любознательность, хотя это, пожалуй, не столько навык, сколько качество, личная характеристика человека.

Людей сейчас необходимо обучать не тому, чему учили раньше; нужно учить их умению мыслить, самостоятельно добывать информацию и критически её оценивать, а не просто накапливать и запоминать. Уже сейчас проектный и задачный подходы начинают потихоньку вытеснять традиционные методы обучения. Мы должны научить детей навыкам самообразования, самообучения – для этого должны активизироваться и перестроиться и сами учащиеся, и преподаватели.

Цель данного проекта познакомить коллег с технологией проведения сетевых интеллектуальных игр, расширить методический арсенал учителей по организации внеклассной деятельности в рамках работы по формированию компетенций 21 века в центрах «Точка роста».

Задачи проекта:

- повышение качества образования, доступности услуг дополнительного образования;
- внедрение в систему внеурочной деятельности инновационных образовательных программ и новых образовательных технологий, включая дистанционные образовательные технологии с использованием современных средств коммуникаций;
- обмен опытом, совместная реализация образовательных проектов и социальных инициатив, совершенствование образовательной среды;
- формирование нового качества профессионального самоопределения обучающихся.

Данный проект отличается вариативностью и творческой направленностью, является ориентирующей моделью совместной деятельности педагогов, учащихся и их родителей, инструментом целевого формирования способности ребенка осваивать формы практического применения знаний, развивать свой творческий потенциал, а также влияет на формирование положительной мотивации образования у школьников и развития компетенций 21 века

Планируемые результаты проекта

результаты-эффекты: изменения в личности учащихся: приобретение навыков самостоятельной работы; приобретение умения применять знания на практике, выдвигать цели и организовать собственную деятельность по достижению поставленной цели (внутренние), повышение качества результатов обучения, улучшение имиджа ОУ, накопление педагогами опыта организации сетевых интеллектуальных игр и применение их в центрах «Точка роста»;

результаты-продукты: методические рекомендации по организации работы со школамимуниципалитета; сценарии сетевых интеллектуальных игр, представление игр и приобретенного опыта педагогами на муниципальном уровне; создание в ОУ банка игр.

Участники	Ожидаемые результаты	Ожидаемые эффекты
Педагоги	Реализация профессиональной и педагогической компетенций, развитие педагогов, освоение новых компетентностей, технологий, дополнительные возможности личностного и профессионального роста.	Формирование положительной мотивации учительского коллектива, рост творческой активности, педагогов, участие в муниципальных, региональных профессиональных конкурсах, улучшение межличностных отношений всех участников проекта, улучшение образовательных результатов
Обучающиеся	Сформированные метапредметные компетенции: <i>-мыследеятельностные:</i> выдвижение идеи, проблематизация, обоснованный выбор способа или метода, пути деятельности, планирование своей деятельности, самоанализ и рефлексия; <i>- презентационные:</i> составление устного сообщения о проделанной работе, выбор способов и форм наглядной презентации результатов деятельности, изготовление предметов наглядности, подготовка письменного отчёта о проделанной работе; <i>- коммуникативные:</i> свободное владение информацией, умение чётко отвечать на поставленные вопросы и выражать свои идеи и мысли; <i>- поисковые:</i> поиск информации в Интернете, на бумажных носителях, в музеях и т.д.; <i>- информационные:</i> выделение главного, приём и передача информации, представление её в	Формирование потребности постоянно обновлять свои знания, формирование у детей дополнительного интереса к учебе, осознание, что результат образования - это не только знания по конкретным дисциплинам, но и умение применять их в повседневной жизни, использовать в дальнейшем обучении, создание условий образовательной среды, в которых каждый учащийся будет чувствовать себя успешным, выявление одаренных учащихся, наиболее склонных к исследовательской деятельности, увеличение числа учащихся, самостоятельный осознанный выбор творческой среды общения, успешная социализация учащихся, социальная адаптация к получению образования в ведущих вузах

	различных формах, упорядоченное хранение и поиск информации, получение основ творческой проектной и исследовательской деятельности, расширение коммуникативных связей и возможностей,	
Родители	Обеспечение дополнительной занятости детей, организация успешного сочетания учебы, досуга, воспитания, возможность сделать досуговую деятельность управляемой и подчиненной целям обучения, воспитания, развития, раннее социальное и профессиональное самоопределение детей, обеспечение дополнительных возможностей творческого развития в процессе обучения в школе	Усиление мотивации родителей в повышение уровня обученности, формирование убеждения ценности образования, рост авторитета школы. Обеспечение открытости образовательного процесса. Повышение удовлетворенности родителей качеством предоставленных образовательных услуг. Создание механизмов участия потребителей (родителей и их законных представителей, представителей окружающего социума и др.) и общественных институтов в контроле и оценке качества образовательных проектов.
Администрация	Обеспечение развития образовательной среды в соответствии с требованиями времени,	Привлечение к учительской профессии молодых талантливых людей, улучшение межличностных отношений всех участников проекта. Внедрение современных технологий управления.

Основная часть

С появлением Интернет у учащихся и педагогов появилось больше возможностей для обучения. Дистанционное обучение - это различные модели, методы и технологии обучения, при которых педагог и обучающийся пространственно и во времени разделены, поэтому создается среда, с помощью которой происходит их общение в целях обучения. Эта среда может представлять собой получение материалов посредством почты, факса, телефонной связи, учебных телевизионных программ, учебных материалов на дисках, использования ресурсов Интернет, цифровых образовательных ресурсов. Дистанционное обучение обеспечивается применением совокупности образовательных технологий, при которых целенаправленное опосредованное или полностью опосредованное взаимодействие учащегося и учителя осуществляется независимо от места их нахождения и распределения во времени на основе педагогически организованных технологий обучения.

Информационная компетентность относится к числу основных целей образования, сформулированных в документах Правительства РФ. В понятие информационной компетентности

вкладывается комплексное умение самостоятельно искать, отбирать нужную информацию, анализировать, организовывать, представлять, передавать ее; моделировать и проектировать объекты и процессы, реализовывать проекты, в том числе в сфере индивидуальной и групповой человеческой деятельности.

Стратегия модернизации образования предполагает, что в основу обновленного содержания общего образования будут положены «ключевые компетентности». Одними из основных компетентностей становятся информационные и коммуникативные компетентности.

Очень широкие возможности для внедрения ИКТ с целью активизации познавательной деятельности предоставляют внеклассные занятия. Внеклассная деятельность является одним из важных компонентов образовательного процесса.

Внеучебная работа – это те внеклассные занятия, которые ведутся главным образом в ученических коллективах на основе самоуправления, активности и самостоятельности учащихся при направляющей роли учителей, классных руководителей. Познавательная деятельность во внеклассной работе предназначена для формирования познавательного интереса, положительной мотивации учения. Она является продолжением учебной деятельности с использованием иных форм.

Игровой деятельности принадлежит одно из ведущих мест в обучении мышлению и формировании познавательной активности. Ставя перед собой задачу, добиться у обучающихся активизации мышления, следует помнить, что существует множество взаимосвязанных путей ее решения. Одним из таких путей являются интерактивные образовательные игры. При выборе методов для информатизации досуга внеурочной деятельности школьников особое внимание следует уделить индивидуализации деятельности обучаемого, предусмотрев в средстве ИКТ разнообразие в техническом, содержательном и методическом воплощении возможностей для удовлетворения разнообразных индивидуальных потребностей школьников.

Данная технология была апробирована нами в 2008 году после того, как учитель информатики стал участником, а в дальнейшем призером регионального конкурса «Интернет+». Мы стали организаторами сетевых интеллектуальных игр в Макарьевском муниципальном районе, а также сами активно участвовали в сетевых играх с г. Буюм, «Первый открытый чемпионат России-2010» по универсальному марафону, объединил 9 команд школы, в которые входили учащиеся и учителя.

Следующим этапом работы были сетевые проекты, которые были апробированы с учащимися 9-10 классов.

В 2019 году в рамках национального проекта «Образование» в нашей школе была создана материально-техническая база для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового и гуманитарного профилей. Открыт центр образования «Точка роста».

На сегодняшний момент ресурсы центра используются для освоения основных общеобразовательных программ по предметным областям «Технология», «Математика и информатика», «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности», а также более 70% учащихся, охвачены общеобразовательными программами цифрового, естественнонаучного,

технического и гуманитарного профилей во внеурочное время, в том числе с использованием дистанционных форм обучения. Инфраструктура Центра во внеурочное время используется как общественное пространство для развития общекультурных компетенций и цифровой грамотности населения, шахматного образования, проектной деятельности, творческой, социальной самореализации детей, педагогов, родительской общественности.

Данный Центр единственный в Макарьевском муниципальном районе, и мы стареемся вовлечь как можно больше учащихся муниципалитета в работу Центра, проводя для них квесты, экскурсии, мастер-классы. (Группа в VK - <https://vk.com/club186917336>)

На наш взгляд интеллектуальные сетевые игры и проекты это перспективная и эффективная форма сотрудничества между школами района в рамках работы Центра «Точка роста». Она формирует активную позицию участника, а не зрителя, в полной мере реализует эту потребность детей. Кроме этого, игра — это хороший тренинг, так как она учит:

- принимать решения и может быть, даже неординарные;
- выслушивать мнение других и уметь настоять на своем, если считаешь его более правильным в данной ситуации;
- достойно не только выигрывать, но и проигрывать;
- радоваться не только собственным успехам, но и успехам других;
- работать в команде.

Интеллектуальные дистанционные игры меняют и самого учителя, позволяют пересмотреть традиционные формы внеклассной работы, найти новые подходы и средства в своей педагогической деятельности.

Мировой педагогической практикой давно признано, что уникальным педагогическим средством является игра, которая носит обучающий и развивающий характер. Именно поэтому мы рассматриваем интеллектуальную игру как одну из перспективных форм работы в Центре «Точка роста», способную развивать не только ученика, но и саму систему образования.

Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Но мы каждый раз совершенствуем и усложняем игры.

В основу организации игр положен принцип — «Играют все!». Сетевая технология позволяет большому количеству команд принимать участие в играх. Сегодня все устали быть зрителями — хочется быть участниками процесса и игра в полной мере реализует эту потребность детей и подростков. Подростки прекрасно пользуются различными гаджетами, их не нужно этому учить, но направить эту деятельность в нужное русло помогут интеллектуальные сетевые игры. Кроме этого, игра — это хороший тренинг интеллектуального мышления и отложенной памяти.

В процессе организации игр учащийся перестает быть пассивным объектом, а становится активным субъектом образовательной деятельности. Функциями же учителя становятся постановка

задач, организация деятельности, управление этой деятельностью и экспертиза полученных результатов на предмет соответствия стандарту выполнения.

Как мы организуем игры?

Тема игры предлагается за 1 неделю до начала игры и выставляется в группе VKЦента «Точка роста» (<https://vk.com/club186917336>) и в виде анонса по электронной почте.

За это время команды могут подготовиться, прочитать книги, посмотреть справочники, энциклопедии, сайты в Интернете, собрать команду. Обязательным условием является наличие руководителя команды, им может быть учитель или старшеклассник.

Так как это новая форма работы, перед игрой необходимо участникам игры разослать правила игры, указываются цели сетевых игр (стимулирование познавательного интереса учащихся к решению нестандартных задач с помощью Интернет – технологий; повышение информационной культуры участников сетевого проекта посредством развития формально-логических навыков); предметные области сетевых интеллектуальных игр; сроки и время проведения игр; возраст участников и излагаются требования, предъявляемые к участникам игры:

Правила проведения игр

1. У команды должно быть в наличии доступ к телекоммуникационным ресурсам (как минимум к электронной почте; оптимальный формат - свободный выход в Интернет и возможность пользоваться современными телекоммуникационными сервисами: поиск, сохранение информации, чатные и форумные технологии).
2. Знание персонального компьютера на пользовательском уровне + умение работать с офисными приложениями (например, Word, Excel), а также с популярными гипертекстовыми редакторами. На элементарном уровне владение навыками работы с электронной почтой (E-mail), форумами и чатами.
3. Количество участников команды, а также тактику выполнения заданий команда разрабатывает самостоятельно, желательно, во время игры присутствие представителей общественности (родителей) для обеспечения внешней экспертизы деятельности, а также для осуществления принципа открытости деятельности ОУ.
4. За неделю до игры, каждая команда должна направить по адресу gssch@yandex.ru, или в группе VK «Точка роста» сообщение о заявке на игру, с указанием руководителя, ответственного за игру и названия команды, адреса электронной почты школы или зарегистрироваться в указанной форме https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfp4MgmTOmQ-2rXTKYJF7lPLZvfvd-k6V6jCQVsK209BH_AvA/viewform.
5. За 15 минут до начала игры каждая команда должна сообщить о своей готовности, отправив письмо по адресу: gssch@yandex.ru с Темой: Название учебного заведения_Название команды.

6. Задания игры размещаются в день игры за пять минут до начала игры отправляются на электронные ящики участников игры.
7. Командам дается определенное время на решение задач, поиск ответов, обсуждение и размещение или отправку результатов.
8. Члены команды назначают оператора, который будет работать с Интернет - узлом, фиксировать ответы команды и размещать их на Интернет. Также оператор акцентирует внимание команды на полученных заданиях и времени их выполнения.
9. Желательно, чтобы текст заданий проецировался на экран. Задания по решению членов команды можно распечатать.
10. Для выполнения заданий используются любые источники информации.
11. В назначенное время команды могут приступить к выполнению заданий. В процессе выполнения заданий оператор команды заполняет текстовый файл ответами и сохраняет его по окончании игры.
12. Созданный файл оператор размещает отправляет по электронной почте. Во избежание технических неполадок ответ команда присылает в жюри на электронный адрес МКОУ Горчухинская СОШ, проводящего игру, не позднее чем через 10 минут после окончания игры, с подтверждением о получении, время отправки ответа автоматически фиксируется электронной почтой.
13. Через 1 час жюри приступает к проверке правильности выполнения заданий. Результаты игр будут размещены в группе «Точка роста» и отправлены по электронной почте, не позднее 2 рабочих дней после проведения игры.
14. После игры участники игр отвечают на вопросы анкеты обратной связи.
15. Победители и призеры награждаются дипломами 1,2,3 степени, участник сертификатами участника.

Организуя сетевую игру, нужно помнить о том, что скорость и качество связи разное, поэтому не рекомендуется в требованиях к игре вносить пункт «Команде, приславшей правильный ответ раньше других, присуждается 1 балл дополнительно».

Сетевые интеллектуальные игры можно проводить как с выходом на район, так и внутри образовательного учреждения посредством внутришкольной корпоративной локальной сети. Данная технология проведения сетевой игры даёт возможность поддерживать высокую активность участников, их игровой азарт на протяжении всей игры, не требует больших временных затрат.

Памятка для участия в сетевой игре в ОУ с использованием локальной сети

Сформируйте команду из 5-6 человек. Для участия в игре подайте заявку в группе в контакте или отправьте на адрес электронной почты. В день игры: за 15 минут до игры сообщите о готовности к игре, получите задание, выполните задание в указанное время, разместите ответы в сети или отправьте на адрес электронной почты школы не позднее 10

минут после окончания игры. С результатами игры можно ознакомиться в группе «Точка роста» не позднее 2 рабочих дней после проведения игры.

Кроме того, при организации таких игр необходимо обратить внимание на следующие аспекты. Как показала практика, команда должна состоять из 6 – 8 человек, не более.

При организации игр важную роль играет качество вопросов и заданий. Вопрос должен быть таким, чтобы на него было интересно отвечать, а после игры появилось желание самостоятельно узнать о предмете вопроса подробнее. Желательно включать в игру такие вопросы, ответы на которые участники могут найти только в каких-либо информационных источниках, например, в Интернет или школьной библиотеке, возможны задания на развитие логического мышления или сообразительности. Также мы включаем различные задания, в которых нужно продемонстрировать умение создавать презентации, загружать фото, работать с облачными сервисами.

Планируя игру, рекомендуем участникам определенное время на выполнение заданий, для того чтобы они «не сидели» над каким-либо заданием слишком долго, а выполняли другие задания.

Задания могут предоставляться как поэтапно, через равные промежутки времени, так и сразу всем объёмом. Если задания игры предоставляются полностью, участники могут вернуться к вызвавшему трудности заданию после того, как другие задания будут выполнены.

Критерии и показатели оценки результативности и эффективности проекта (<https://yadi.sk/i/0pQ4S1EonIGog>)

Основные риски проекта и пути их минимизации

Основные риски проекта	Пути их минимизации
Технические проблемы во время игры	Строгое выполнение правил организации игры, возможности передачи информации другими средствами связи
Увеличение физической и психоэмоциональной нагрузки на детей	Строгое соблюдение санитарных норм труда и отдыха, физической, интеллектуальной и эмоциональной нагрузки
Равнодушие и формальное отношение педагогов к работе по организации игры	Поощрение педагогов-наставников
Спад интереса к игре	Разработка и апробация различных форм сетевых игр и проектов, обратная связь

Предложения по распространению и внедрению результатов проекта в массовую практику

Результаты проекта могут быть внедрены в практику других образовательных учреждений через участие педагогов в семинарах и открытых мероприятиях, проводимых на базе Центра «Точка роста» МКОУ Горчухинская СОШ, через пропаганду нового опыта в процессе участия в конференциях, семинарах и конкурсах, а также через опубликованные материалы в средствах массовой информации и на сайте школы.

Распространение результатов по окончании проекта осуществляется в форме публикаций, разработке методических рекомендаций, публичных отчетов, семинаров, презентаций социальных практик, выставок изделий, созданных в проекте, фотографий, статей. Привлечение родительской общественности к проекту также способствует распространению информации об сетевых интеллектуальных играх. Полученный в результате инновационной деятельности опыт может быть полезен учебным учреждениям различного типа. На сегодняшний момент интерес к играм растет, в первой игре приняли участие 5 команд, в новогодней 10 команд.

План проведения сетевых интеллектуальных игр на 2019-2020 учебный год

Название игры	Время проведения	Ссылки на материалы игры
«М. Т. Калашников- человек легенда»	Октябрь	https://yadi.sk/d/nsHUj172Rmj8-Q
«Найди ответ»	Ноябрь	https://yadi.sk/i/4wyh3_L-ZB6nyg
«Новогодняя история»	Декабрь	https://yadi.sk/i/qhLU5JM7iXzPMQ
Сетевой квест «8 Марта- праздник весны и женщин»	Март	https://yadi.sk/i/SsMUoYG5FGXJDQ
«Царица наук» и ее верные слуги.	Март	https://yadi.sk/i/HzSBWRurKEGBTQ
Сетевой квест« Космос рядом»	Апрель	в процессе создания
Сетевой квест «Никто не забыт, ни что не забыто»	Май	в процессе создания
Сетевой проект «Слово не воробей, вылетит не поймаешь»	Май	https://www.sites.google.com/site/makirina_setplo/home
«Детство – это смех и радость» (в рамках работы пришкольного лагеря)	Июнь	в процессе создания

Информационные источники

1. Материалы регионального конкурса «Интернет Плюс» - <http://www.eduportal44.ru/koiro/ORKIP/Wiki%20Pages/%D0%94%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%BD%D1%8F%D1%8F.aspx>
2. Организация интеллектуальных сетевых игр как средство развития ИКТ компетентности учащихся. Болдарева Ольга Валериевна, учитель географии МБОУ «Гимназия №11» г. Бийск
3. Распоряжение Минпросвещения России от 17.12.2019 N P-133 (ред. от 15.01.2020) "Об утверждении методических рекомендаций по созданию (обновлению) материально-технической базы общеобразовательных организаций, расположенных в сельской местности ...»
4. Компетенции 21 века в национальных стандартах школьного образования - https://sch2083.mskobr.ru/files/na_zametku_uchitelyu_kompetencii_21_veka_v_nacional_nyh_standartah_shkol_nogo_obrazovaniya.pdf - 5 февраля 2019 года