



СКВОЗНЫЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ТРАЕКТОРИИ

Проекты финалистов

Конкурса COT 2023



ОБРСОЮЗ



Содержание

страница

142

**ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ**



12

страница

**ВОСПИТАНИЕ
И СОЦИАЛИЗАЦИЯ**



страница

116

**ЭФФЕКТИВНОЕ
УПРАВЛЕНИЕ**



38

страница

**НЕПРЕРЫВНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ**



страница

90

**ОСОБЫЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ПОТРЕБНОСТИ**



64

страница

**ИГРОВЫЕ ФОРМЫ
И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**



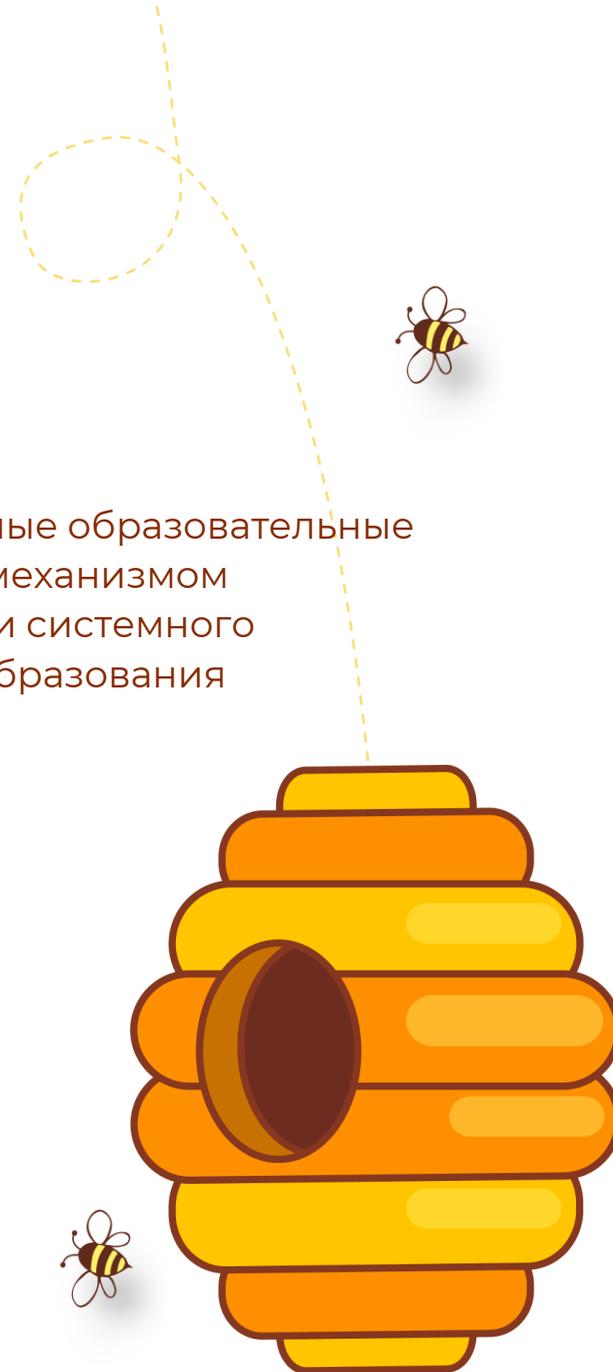


Деятельность Обрсоюза направлена на создание экосистемы устойчивого развития и качества образования через объединение усилий всех участников отношений в сфере образования.

Обрсоюз реализует цикл устойчивого развития, включающий мониторинг дефицитов, выявление точек роста, поддержку лучших практик, содействие их распространению, оценку эффективности результатов.

Вселенная СОТ (сквозные образовательные траектории) является механизмом устойчивого развития и системного повышения качества образования и включает в себя:

- Экспедиции СОТ;
- Гранты СОТ;
- Форум СОТ;
- Клуб СОТ;
- курсы повышения квалификации;
- другие направления.



Цикл СОТ

МОНИТОРИНГ

Постоянный мониторинг системы образования, глобальных тенденций и выявление дефицитов

ЭКСПЕРТИЗА

Экспертиза и выявление точек роста, лучших практик, инновационных проектов в актуальных областях развития

ВНЕДРЕНИЕ

Информационная и маркетинговая поддержка и сопровождение распространения лучших практик и проектов с оценкой эффектов и результатов

КОММУНИКАЦИИ

Организация онлайн- и офлайн-мероприятий для взаимодействия участников процесса, обсуждения и обмена опытом

ПОДДЕРЖКА

Методическая, технологическая и финансовая поддержка проектов и их реализация в тиражируемых форматах с использованием современных технологий

ОБУЧЕНИЕ

Повышение квалификации и развитие компетенций участников отношений в сфере образования по актуальным направлениям в целях устойчивого развития



Концепция СОТ

Для успешной реализации цикла устойчивого развития образования была введена концепция сквозных образовательных траекторий (СОТ)

01

СОТы – это точки роста в системе образования, прогресс в которых оказывает значительное влияние на повышение качества образования и обеспечение его устойчивого развития

02

Для того чтобы сфокусировать усилия, мы выделяем каждый год ограниченное количество СОТ и работаем с ними по всему циклу СОТ в образовательном пространстве

03

Команды-инициаторы лучших практик в соответствующих СОТах получают экспертную, технологическую и финансовую поддержку Обрсоюза, а сами СОТы формируют образовательное пространство Российской Федерации



Конкурс грантов СОТ



01

ПОДДЕРЖКА ВНЕДРЕНИЯ ЛУЧШИХ ПРАКТИК

Выявление перспективных проектов и предоставление им грантовой поддержки на дальнейшее развитие в размере 1 млн рублей

02

ОПОРНЫЕ ПЛОЩАДКИ

Команды, представившие лучшие проекты, могут стать опорными площадками Обрсоюза для будущих крупных проектов и мероприятий

03

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОЕКТНЫХ КОМАНД

Обеспечение профессионального роста повышения мастерства педагогов и управленческих работников образовательных организаций в процессе конкурсных мероприятий

04

МИНИМУМ ФОРМАЛИЗМА И МАКСИМУМ КРЕАТИВА

Простота подачи заявки, отсутствие сложных требований к комплекту документов, приоритет ярким идеям с перспективами их дальнейшего тиражирования в других организациях и регионах

05

СОПРОВОЖДЕНИЕ ВСЕГО ЦИКЛА ПРОЕКТА

Поддержка от ведущих экспертов страны в сфере образования по широкому спектру вопросов реализации и дальнейшего тиражирования результатов проекта



Экспедиции СОТ

Выезды в регионы России с целью выявления и трансляции уникальности и самобытности их образовательного пространства



Яркий видеоконтент, наглядно демонстрирующий образовательно-культурный код региона



Возможность для региона представить точки роста и эффективные способы преодоления вызовов



Актуальные мнения с мест, где пишется новая история российского образования (администрация и педагоги, обучающиеся, представители власти, медийные персоны)



Распространение региональных инноваций и лучших практик в сфере образования



Курсы СОТ

Реализация авторских курсов повышения квалификации педагогов

Подготовка учащихся к ГИА (ОГЭ, ЕГЭ),
олимпиадам и конкурсам

Новые технологии преподавания
учебных предметов

Работа с учащимися с ОВЗ

Курсы по 15 предметам ГИА
и 24 предметам ВсОШ

- ✓ Звездный состав авторов
- ✓ Современная удобная система дистанционного обучения
- ✓ Полезные ресурсы и пособия
- ✓ Диалог с создателями курса
- ✓ Доступ к материалам курса в течение года



Форум СОТ

Площадка для профессионального диалога и обмена инновационным опытом для команд педагогов, руководителей и экспертов в сфере образования

■ Интеллектуальные батлы и дискуссионные площадки

■ Кинофестиваль школьной видеожурналистики

■ Мастер-классы с лучшими педагогическими практиками

■ Повышение квалификации, тренинги, воркшопы

■ Вдохновляющие и мотивирующие выступления топ-экспертов

■ Финал конкурса СОТ

Более 10 тыс. участников

14-16

октября

Москва

Образовательная программа

«Метапредметные компетенции педагога»

МОДУЛЬ 1



Концепция СОР и устойчивое развитие

Как учителю и администрации школы достигать целей устойчивого развития образования в своем регионе. На основе анализа проектов Конкурса СОР.

МОДУЛЬ 2



Коммуникации и самопрезентация

Как эффективно презентовать свои достижения, проекты, школу очно, дистанционно, с использованием мультимедиа-формата и социальных сетей.

МОДУЛЬ 3



Эмоциональный интеллект

Практические инструменты управления для получения удовольствия от работы без стресса и конфликтов.

МОДУЛЬ 4



Тайм- менеджмент

Как педагогу перестать быть заложником школьно-бумажной работы и найти время для важных задач, развития и достижения своих целей.

МОДУЛЬ 5



Мотивация к обучению

Нестандартные и творческие подходы к организации занятий для вовлечения учащихся и повышения качества образования.

Деловая программа



Тренинги



Форсайты



Панельные
дискуссии



Круглые столы



СтартЛаб



Конкурсная программа



Гайд-парк



Пресс-конференция



Оценка зрителей



Мастер-классы



Кейсы



Воспитание и социализация



Создание программ доп. образования, воспитания детей с цифровым контентом, цифровых ресурсов и инструментов, обеспечивающих реализацию образовательных траекторий с учетом интересов и способностей обучающихся



Жанна **Мурзина**



Наталья **Сандакова**



Надежда **Муха**



Дмитрий **Жирков**



Татьяна **Вахрина**

Эксперты





Дневник старшеклассника



Н(ч)ЭОУ «Гимназия имени В.В. Давыдова», Республика Татарстан

Пыжьянова Анастасия Сергеевна учитель начальных классов

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Умение ставить цели позволяет добиваться значительных результатов. Но это умение не появляется само по себе. Зачастую требуется специальное обучение и сопровождение на первых этапах практики.

В гимназии им В.В. Давыдова для работы по целеполаганию создан «Дневник старшеклассника». Он существует в формате брошюры на печатной основе и используется в работе с учениками старших классов с 2015 года.

Однако бумажные форматы не очень привлекательны для современных подростков, к тому же они не удобны для постоянного применения: не могут быть использованы в любой момент времени, требуют дополнительных инструментов.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

На основе имеющегося и апробированного в формате брошюры продукта «Дневника старшеклассника» спроектировать и создать мобильное приложение, которое поможет старшеклассникам ставить собственные цели на обучение, планировать и выбирать ресурсы для их достижения, развивать необходимые качества и компетенции.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Мобильное приложение позволит старшекласснику получить оперативный доступ к списку своих целей или шаблону по их созданию, к набору идей и решений, к информации с ресурсами и событиями. Приложение позволит ввести работу с целями в практику ежедневного применения старшеклассниками, расширит возможности старшеклассника по построению индивидуальной образовательной траектории, поможет сконструировать путь в будущую профессию, увидеть ресурсы школы и других социальных объектов и использовать эти ресурсы в планировании своих достижений.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Создано и введено в практику работы со старшеклассниками мобильное приложение для операционной системы Android и IOS «Дневник старшеклассника».

- Проанализировано не менее 3 инструментов создания мобильных приложений.
- Вовлечено в тестирование приложения не менее 30 учеников 3 образовательных организаций, получено не менее 30 анкет обратной связи.
- Апробировано мобильное приложение с участием не менее 60 старшеклассников на протяжении 6 месяцев.
- Получено не менее 60 анкет обратной связи от школьников, не менее 10 анкет обратной связи от педагогов и родителей.
- Проведена оценка приложения на основании анкет обратной связи по показателям: востребованность, удобство, самостоятельность в использовании, эффективность.
- Опыт использования мобильного приложения представлен на 3 публичных событиях с охватом не менее 300 человек.
- Мобильное приложение «Дневник старшеклассника» предложено для массового использования на playmarket, в социальных сетях.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

В нашем проекте отражены интернет-технологии в образовании, которые будут полезны для всех учебных предметов.

Приложение для мобильных устройств поможет старшеклассникам в построении индивидуальной образовательной траектории, умении ставить цели и планировать события для попадания в желаемое профессиональное будущее.

Приложение научит правильно распоряжаться своим временем и планировать ближайшие мероприятия с учётом видения движения в будущую профессию.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Умение ставить цели позволяет добиваться значительных результатов. Сейчас это умение становится особенно актуальным, т. к. мир быстро меняется, информация обновляется, и без точного понимания цели жизнь может стать хаотичной, пустой. Чем раньше человек научится ставить цель, тем легче ему будет управлять собственной жизнью. Но умение ставить цель не появляется само по себе. Зачастую требуется дополнительная мотивация, специальное обучение и сопровождение на первых этапах практики. В гимназии им. В.В. Давыдова для работы по целеполаганию с 2015 года используется «Дневник старшеклассника».

Однако в эпоху технологий бумажные форматы не очень привлекательны для современных подростков. Создание мобильного приложения позволит превратить даже сложное занятие в интересную игру, обеспечит дополнительную мотивацию подростков к его использованию и оперативность в подборе решений.



Интернет-мастерская для детей и подростков «Кино сами»



НОЧУ «Средняя общеобразовательная школа «Радуга»» Калужская область

Калашников Валерий Николаевич педагог дополнительного образования

Андросов Михаил Юрьевич педагог дополнительного образования (мастерство кинооператора, по совместительству)

Морозов Павел Анатольевич педагог дополнительного образования мастерство киносценариста, по договорам ГПХ)

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание интернет-ресурса, позволяющего вести дистанционное обучение основам кинодела школьников 7-11 классов, интересующихся искусством кино, и педагогов, интересующихся практической кинопедагогикой. Сайт проекта будет состоять из разделов по различным аспектам кинотворчества и кинопроизводства, знакомящих школьников с миром.

Основной массив обучающих материалов сайта будут записываться в ходе работы с участниками проекта и постепенно накапливаться на YouTube-канале проекта. В ВК будут публиковаться дополнительные печатные материалы, посвященные расширению кинокругозора школьников и их наставников, теоретическим знаниям и практическим учениям в области игрового кино.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование условий для развития «детской любительской киноиндустрии» как современного, инновационного направления дополнительного образования и творческой деятельности школьников.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Будет организован конкурс сценариев короткометражных игровых фильмов (география участников – Калужская область). 4 лучших сценария будут выбраны для производства кинокартин при участии выездной съемочной бригады проекта.

Как итог – продакшн и постпродакшн короткометражных игровых фильмов, создающихся детскими «кинокомпаниями» как при участии съемочной бригады проекта, так и самостоятельно (6 кинолент за счет ресурсов учреждений-участников). Обучение основам кинодела будет продолжено.

Финальное мероприятие проекта – показ всех созданных фильмов в кинотеатре Инновационно-культурного центра Калуги и награждение лучших лент детских «кинокомпаний».

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Качественные результаты:

- развитие инновационного направления доп. образования и творческой деятельности школьников — детской любительской киноиндустрии;
- создание интернет-ресурсов, способствующих системному знакомству школьников с кино как видом искусства и производства с миром кинопрофессий.

Количественные результаты:

- выпущено не менее 40 учебных видеоматериалов и 40 печатных материалов по 4 курсам;
- не менее 800 школьников участвовали в обучении в рамках проекта и в конкурсе киносценариев;
- не менее 150 школьников – в создании короткометражных фильмов;
- создано не менее 4 короткометражных фильмов по принципу «дети сами придумывают и снимают кино», при помощи съемочной бригады проекта;
- создано не менее 6 короткометражных фильмов по принципу «дети сами придумывают и снимают кино», собственными силами детских учреждений.
- Мониторинг: наличие выпущенных учебных материалов, видеозаписи занятий, backstage снимавшихся фильмов.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Школьники – участники проекта получают представление о различных кинопрофессиях, занимаются творческой самореализацией, в командной работе развивают организационно-деятельностные, коммуникативные, познавательные, творческие и иные способности.

Педагоги-участники проекта систематизировано осваивают знания и умения в области кинотворчества и киноиндустрии.

Проект дает возможность использовать в дальнейшем создаваемые в ходе проекта интернет-ресурсы.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Дети остро нуждаются в развитии современных форм доп. образования и творчества. Проект призван заполнить имеющийся пробел в направлении «киноискусство».

При этом большая часть деятельности по проекту ведется в дистанционном режиме, что позволяет свободно получать знания и практические умения в сфере кинотворчества и кинопроизводства широкому кругу школьников, а также оказывать методическую помощь их наставникам.

Подрастающее поколение подчас становится «заложником» низкокачественного видеоконтента в интернете. Проект направлен на развитие видеокультуры в детской среде, привитие вкуса к качественной и содержательной зрелищной продукции, освоение детьми умений как в области восприятия кино, так и в создании собственного умного и качественного кино.

Проект является масштабированием просветительской и творческой деятельности Детской школы кино «Новые кадры».



Развитие технологического предпринимательского мышления у подростков через школьную молодежную компанию



МБОУ СОШ №2 с. Доброе имени М.И. Третьяковой, Липецкая область

Никиреева Марина Валентиновна заместитель директора

Мишин Александр Сергеевич заместитель директора

Коломенцев Александр Сергеевич учитель технологии

Ильин Евгений Алексеевич директор школы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

На базе школьной столярной мастерской функционирует молодежная компания «Умелец». Под руководством наставников обучающиеся изготавливают столярные изделия: табуреты, разделочные доски, массажеры, сувениры, кухонные принадлежности и др.

В дальнейшей работе молодежной компании планируем открыть направление по работе на лазерном станке, так школьники получают практические навыки резки изделий из фанеры, акрила или МДФ.

А также направление «3D-моделирование», предназначенное для школьников, которые желают изучить основы 3D-моделирования, прототипирования и работы с 3D-принтерами. Планируется обучение подростков по программам дополнительного образования «Лазерная резка» и «3D-моделирование».



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

- Совершенствование подготовки обучающихся к предпринимательской деятельности в рамках функционирования школьной молодежной компании.
- Создание условий для развития научно-технического, художественного творчества для подростков.
- Получение дополнительных знаний по трудовому обучению.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Участие в молодежной компании поможет школьникам создать индивидуальные проекты, участвовать в олимпиадах.

По итогам работы школьной молодежной компании планируется:

- Разработать модель школьной молодежной компании.
- Создать портал поддержки школьных молодежных компаний.
- Создать чат-бот по механизму организации школьных молодежных компаний.
- Выпустить УМК по созданию школьных молодежных компаний.
- Представить продукт труда, бизнес-идеи школьной компании.
- Представить электронные версии дополнительных образовательных программ «Лазерная резка» и «3D-моделирование».
- Разработать творческие проекты обучающихся.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создание методического пособия в электронном формате по технологическому предпринимательству в рамках функционирования школьной молодежной компании.
- Создание чат-бота по механизму организации школьных молодежных компаний.
- Создание портала поддержки школьных молодежных компаний.
- Продукт труда, бизнес-идеи школьных компаний.
- Представить электронные версии дополнительных образовательных программ «Лазерная резка» и «3D-моделирование».
- Творческие проекты обучающихся.
- Проведение обучающего вебинара и 2 семинаров для педагогов муниципалитета, региона и соседних регионов по обобщению опыта работы.
- Сетевое событие «Марафон идей».
- Развитие социального партнерства: привлечение в качестве кураторов представителей бизнес-компаний.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

В рамках проекта предусмотрено развитие у школьников IT-компетенций, востребованных в условиях изменения образовательной среды, а также создание команды наставников не только по азам предпринимательства, но и в сфере цифровых технологий для сопровождения талантливых детей.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В современном мире все больше людей выбирают предпринимательство как карьерный путь. Развитие предпринимательского мышления у школьников помогает им приобрести навыки, необходимые для успешной карьеры в предпринимательстве или любой другой сфере.

Работа в школьной молодежной компании развивает навыки самостоятельности, принятия решений и ответственности за свои действия, что будет полезно во всех сферах жизни.

Через работу в школьной компании обучающиеся осваивают финансовую грамотность: бюджетирование, управление ресурсами и финансовый анализ.

Сотрудничество детей и взрослых воспитывает у подростков умение работать в команде, а в дальнейшем – взаимодействовать с клиентами и партнерами. Помогает школьникам развивать коммуникативные навыки, такие как умение слушать, выражать свои мысли и идеи, а также убеждать и влиять на других людей.



Видеоконтент «Лезги чIални литература в объективе»



МБОУ МО ГО «г. Каспийск» РД «Лицей №14 им. Героя Российской Федерации Н.Э. Гаджимагомедова» Республика Дагестан

Петрова Олеся Васильевна заместитель директора по УВР, учитель русского языка и литературы

Челебова Мерзия Мугудиновна учитель родного лезгинского языка, родной лезгинской литературы

Пирмагомедова Марина Абдулхановна учитель родного лезгинского языка, родной лезгинской литературы

Шерифалиева Севиль Амеровна учитель информатики

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Существующий запрос – сохранение и изучение родной литературы (лезгинской), ряд выделенных проблем на пути его реализации определили ключевую идею проекта. Разработать программу по изучению родной лезгинской литературы в формате медиамастерской, где результатом работы учащихся станет познавательный видеоконтент – ролики о биографии лезгинских писателей, отрывки из произведений, буктрейлеры.

Программа будет носить поисково-исследовательский, проектный характер. Учащиеся 5-9 классов будут собирать информацию о писателе, придумывать сценарий видеоролика о жизни писателя, буктрейлера к произведению, готовить отрывки для художественного чтения на лезгинском языке, непосредственно снимать.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание познавательного видеоконтента «Лезги чIални литература в объективе» посредством медиамастерской для учащихся 8 классов, направленной на развитие и сохранение родной лезгинской литературы.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Результаты работы учащихся – познавательный видеоконтент «Лезги чIални литература в объективе» станет полезным для других учащихся республики, для педагогов, которые смогут использовать его на своих уроках при изучении родной лезгинской литературы. Таким образом, проект позволит:

- Повысить мотивацию учащихся к изучению родной лезгинской литературы.
- Повысить уровень знаний о лезгинских писателях и произведениях учащихся.
- Развить творческие способности, исследовательские и проектные навыки учащихся.
- Создать цифровые образовательные ресурсы – познавательный видеоконтент для учащихся и педагогов Республики Дагестан.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Количественные параметры

Создано и размещено на видеохостинге:

- 7 видеороликов биографий писателей: С. Кочхюрский, С. Стальский, К. Акимов, Жамидин, Х. Хаметова, М. Шихвердиев, Г. Алкадарский.
- 3 буктрейлера к произведениям: «Утренние зори» М. Шихвердиева, «Дагестан» С. Стальского, «Гнездо солнца» К. Акимова.
- 15 видеопроизведений в художественном прочтении.

Количество просмотров видеопродуктов от 50.

Разработаны методические рекомендации организации деятельности по изучению родной литературы посредством медиамастерской, созданию видеоконтента.

Проведено 2 мастер-класса для педагогов Республики Дагестан.

Качественные параметры:

- Повышен уровень мотивации учащихся к изучению родной лезгинской литературы.
- Повышен уровень знаний о лезгинских писателях и произведениях учащихся.
- Получение опыта исследовательской, проектной, журналистской работы учащимися.
- Познавательный видеоконтент используется в работе педагогов учреждений города Каспийска.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

В проекте представлена модель организации исследовательского, проектного обучения. Учащиеся будут собирать информацию о писателе, придумывать сценарий видеоролика о жизни писателя, буктрейлера к произведению, готовить отрывки для художественного чтения, непосредственно снимать.

Стоит отметить межпредметные связи: информатика (создание видеоролика, съемка, монтаж), литература (литературное содержание), география региона (съемки места жизни писателей).

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Родная литература – это значимый элемент культурного наследия каждого народа. Сегодня изучение и сохранение родных языков, родной литературы – одна из значимых задач образования.

Дагестан – многонациональная республика. В нашей школе (лицей №14, г. Каспийск) большая часть учащихся – лезгины. С какими проблемами столкнулась школа при изучении лезгинского языка и литературы?

- Недостаточное количество печатных учебников.
- Низкая мотивация учащихся к изучению родных языков, родной литературы. Большинство учащихся – жители города в третьем поколении.
- Сухие скучные уроки. На сегодняшний день недостаточно цифровых образовательных ресурсов, речь идет о видеороликах – биографиях писателей, видео с художественным прочтением отрывков из произведений, буктрейлеров к произведениям – той цифровой визуализации, которая могла бы сделать урок ярким, интересным.



Школьная студия «ВИДЕСОРОКА»



МАОУ «СОШ №7 имени Сергея Петровича Ионова»,
г. Сорочинск, Оренбургская область

Герцева Людмила Николаевна заместитель директора школы

Говорухина Елена Петровна советник директора по воспитанию
и взаимодействию с детскими общественными объединениями

Шафигина Рузалия Рафаэловна специалист ИКТ

Инчикова Анастасия Александровна старшая вожатая

Матросова Людмила Анатольевна учитель русского языка и литературы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект решает проблему занятости детей. В г. Сорочинске нет местного телевидения, а новые виды деятельности в качестве журналистов, редакторов, операторов в видеостудии заинтересуют и привлекут ребят, в том числе и «трудных подростков».

В нашей студии каждый ребёнок найдёт себе дело по душе, а возможно, для кого-то из них решится вопрос с выбором профессии. Работу видеостудии планируем в сотрудничестве со взрослыми. Мы будем создавать видеофильмы, еженедельные новостные выпуски, направленные на отражение проблемы и интересы современной молодежи.

Видеостудия станет площадкой для объединения талантливых людей и популяризации «видеосъемки» как средства занятости молодежи. Видеостудия будет способствовать наполнению и оживлению медиасферы г. Сорочинска Оренбургской области, но и в целом нашей школы. Проект направлен в первую очередь на молодое поколение, творческую молодежь.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий для реализации творческого потенциала молодежи через видеотворчество посредством реализации программы дополнительного образования.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Новизна проекта состоит в создании медиасреды обучающимися школы г. Сорочинска и позволит не только решить проблему благополучной занятости детей, в том числе и «трудных подростков», но и будет способствовать развитию у них элементов профессиональных компетенций, связанных с профессиями в сфере журналистики и видеосъемки.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Количественные показатели:

- охват целевой группы не менее 200 человек;
- проведено не менее:

36 бесплатных занятий по программе дополнительного образования «ВидеоСорока»;

3 мастер-класса для педагогов школы;

- создано 11 выпусков видеоконтента различной направленности.

Качественные показатели:

- повышение вовлеченности обучающихся во внеурочную деятельность;
- повышение педагогического мастерства учителей в применении ИКТ в образовательном процессе;
- развитие компетенций обучающихся — коммуникативные, информационные, умение учиться, умение проводить исследование;
- пополнение учебными материалами школьного образовательного ресурса;
- использование студии для проведения интернет-конференций с другими образовательными учреждениями для тиражирования и диссеминации опыта.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Создание видеоконтента в программах для видеомонтажа – точка роста и развития образовательной системы школы за счет получения знаний о профессии видеооператора, журналиста, телеведущего. Социальная сеть школы – стартовая площадка для блогеров и база для профсамоопределения. В школьной видеостудии одаренные школьники могут самореализоваться и получить поддержку, новое оборудование повлияет на развитие у них, их родителей и учителей ИКТ-компетентности.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В основе актуальности проекта лежит создание видеостудии для реализации творческих идей с использованием видеоконтента молодых людей. Согласно опросам, подросткам сегодня интересно создавать видеоконтент в социальных сетях. Значимый вклад для решения этой проблемы можно внести с помощью выпуска качественного интернет-контента — социальной рекламы, мотивирующего видео. СМИ г. Сорочинска, в котором мы проживаем, не справляются с этой задачей. Имеющийся телецентр «Веста» закрылся. Создание видеостудии поможет решить эту проблему по средствам производства видеоконтента для дальнейшего транслирования в массы, поработать в команде над интересными проектами и внести свой вклад в развитие информационного поля Сорочинского городского округа с численностью более 35 000 населения.



МАОУ «СОШ №55» г. Перми

Кычева Елена Юрьевна директор

Лесникова Марина Юрьевна заместитель директора

Ермакова Алевтина Леонидовна учитель математики

Тетюева Елена Анатольевна учитель биологии

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Продукт проекта – мобильное приложение «#ФГ_рулит» с банком заданий, направленных на формирование функциональной грамотности (ФГ) в соответствии с возрастом пользователя. В приложении обучающийся проходит интерактивное задание, определяющее стартовый уровень сформированности ФГ.

Далее он последовательно переходит по уровням и получает индивидуальные рекомендации, консультацию учителя через приложение. Родители могут регистрироваться в приложении и участвовать во всех активностях. Выполняя задания, пользователь получает бонусные баллы и обменивает их на саморазвитие. Мотивация обучающихся обеспечивается соревновательным эффектом заданий.

На сегодняшний день в России нет аналогов этому приложению. Это будет уникальный продукт. После подтверждения планируемых результатов проекта приложение будет тиражироваться вместе со всем комплексом методических разработок, каждая школа сможет воспользоваться опытом команды проекта, а образование станет более жизненно-ориентированным.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение уровня сформированности навыков функциональной грамотности у обучающихся 2-11 классов не менее чем на 20% посредством разработки мобильного приложения «#ФГ_рулит» к октябрю 2024 года.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Приложение не имеет российских аналогов и позволяет организовывать чемпионаты функциональной грамотности, а также обеспечивает участие групп и возможность составления индивидуальных рейтингов. Интерес участников поддерживается за счет постоянного пополнения банка заданий и разноуровневости заданий.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Количественные результаты:

- мобильное приложение – 1;
- участники проекта – пользователи мобильного приложения – 2 200;
- педагоги – участники программы «Повышение профкомпетентности педагогов в области ФГ» — 100;
- мастер-классы по формированию функциональной грамотности проведенные педагогами – 10;
- Дни функциональной грамотности, организованные в школе – 5;
- банк задач по функциональной грамотности – 1;
- чемпионат по функциональной грамотности в мобильном приложении «#ФГ_рулит» – 1.

Качественные результаты:

- повышение уровня сформированности навыков функциональной грамотности обучающихся не менее чем на 20% (входная и итоговая диагностика);
- компетентность учителей в области функциональной грамотности – уровень не ниже допустимого (входная и итоговая диагностика);
- вовлечение обучающихся в активное пользование мобильным приложением – не менее 85% целевой аудитории.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Разработка мобильного приложения систематизирует работу по формированию ФГ, сделает ее интересной для целевой аудитории, что обеспечит повышение уровня сформированности её навыков.

После апробации приложением могут пользоваться все школы России. Модель повышения ФГ подразумевает повышение квалификации, курсы внеурочной деятельности, тематические Дни ФГ, чемпионаты. Комплекс методических разработок будет тиражироваться вместе с приложением.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проблема, которую решает проект, заключается в низком уровне сформированности навыков функциональной грамотности у обучающихся. В 2020-2021 учебном году обучающиеся 8-х классов нашей школы приняли участие в международной программе по оценке образовательных достижений учащихся (PISA). в результате диагностики выяснилось, что у обучающихся не выработаны умения определять формат задания, способ решения и ход его выполнения; в заданиях с аналитическим решением, в которых стоит задача предусмотреть дальнейшее развитие событий или действие каких-то предметов, школьники не смогли привлечь данные, которые не содержались непосредственно в условиях задания. Низкий уровень функциональной грамотности подрастающего поколения затрудняет их адаптацию и социализацию в обществе. Данная проблема прослеживается и на федеральном уровне. Поставленную проблему можно успешно решить только при использовании комплексного систематического подхода и вовлечении всех обучающихся и педагогов школы.



Русская литература XIX века или программа 10 класса как семейный мультимедийный читательский клуб



МБОУ «Российская гимназия №59», Республика Бурятия

Цыдыпова Елена Батожаргаловна учитель русского языка и литературы, руководитель МО учителей гуманитарного цикла

Вишнякова Елена Демьяновна заместитель директора по воспитательной работе

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Список литературы для чтения летом вызывает у обучающихся негодование и нежелание читать. Родители школьников не могут объяснить значение многих слов, которые упоминаются в произведениях. Актуально создание читательского онлайн-клуба с привлечением текстов новой природы: графические романы, создание квестов и комиксов по эпизодам произведений и др. Это облегчит чтение и знакомство с произведениями. Планируется обязательное освещение встреч в социальной сети ВК и в Телеграмм-канале, где обучающиеся и их родители могут делиться впечатлениями. На встречах в клубе ученики, родители и учитель будут читать произведения, знакомиться с героями, содержанием, различными ресурсами по теме.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Проектирование и создание комплекса условий для повышения интереса к чтению через деятельность читательского онлайн-клуба по произведениям русской литературы XIX века школьной программы (и не только).

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Будет создана система уроков по произведениям школьной программы 10 класса. Обучающиеся и их родители будут главными и активными участниками в этом процессе. Они подробнее познакомятся с героями, содержанием, а также различными ресурсами, которые смогут воспользоваться во время чтения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТ

В результате реализации проекта в Российской гимназии №59 и других школах города и республики:

- Обучающиеся смогут познакомиться с произведениями из летнего списка.
- Разработана рабочая программа по литературе с включением современных цифровых технологий.
- Разработана система встреч в читательском клубе с учениками и их родителями.
- Разработана система уроков по произведениям с учётом запросов школьников.
- Создан и разработан чат с учениками и родителями в социальной сети ВК и Телеграмм с определённым контентом.
- Создание каждым учащимся читательского дневника в цифровом виде при помощи различных приложений.
- Проведена апробация рабочей программы в образовательном процессе (1-я четверть 2024/2025 учебного года).
- Проведены 2 обучающих семинара для учителей литературы города и республики, а также 1 информационное мероприятие.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанной системе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Создание рабочей программы по литературе (метапредметность, работа всех учителей методического объединения учителей гуманитарного цикла) с включением современных цифровых технологий.

Организация учебного процесса с использованием современных цифровых технологий с учётом запросов школьников.

Создание каждым обучающимся читательского дневника в цифровом виде при помощи различных приложений.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Задача уроков литературы – приучить школьников к чтению больших линейных текстов романного типа. Неумение, нежелание детей знакомиться с текстами из школьной программы, нехватка времени у современных родителей приводит к тому, что чтение всё быстрее уходит из нашей жизни. Современный мир требует новых подходов в изучении объёмных произведений в школе. Прослушивание аудиокниги, графические романы, комиксы, литературные квесты и многое другое – всё это формы современного чтения, которые так любят наши ученики. Актуальность проекта заключается в соединении текстов новой природы и текстов, опубликованных в виде бумажной книги. Список летнего чтения именно для будущих десятиклассников – это то, чего так боятся дети, родители и сами учителя. Программа 10 класса не должна быть наказанием, это то, что нас связывает; то, с чего мы можем начать разговаривать с современными школьниками и думать.



МКОУ «Долгомостовская СОШ им. Александра Помозова»
Красноярский край

Гудзенко Анна Сергеевна учитель русского языка и литературы

Жукова Ольга Николаевна директор

Рукосуева Кристина Ильинична заместитель директора
по воспитательной работе

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта заключается в том, чтобы создать телестудию с профессиональным оборудованием, в которой учащиеся и педагоги могли бы снимать качественные видео- и фотоматериалы (интервью, программу «Школьные новости», образовательные ролики) и побеждать с ними на конкурсах. Почему «Прищепка»? Потому что пресса и телевидение тесно переплетены и цепляются за каждую новость, за каждое событие, как прищепка.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Расширить возможности творческой реализации учащихся 5-9 классов и педагогов в подготовке образовательного контента, а также повысить интерес к происходящим событиям в школе у жителей села путём создания телестудии «Прищепка» с профессиональным оборудованием для организации качественной фото- и видеосъемки мероприятий и событий.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

В результате реализации проекта в школе появятся цифровые ресурсы для учащихся и педагогов, которые смогут использовать их для формирования обучающего, социального, развлекательного контента.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Количественный состав школьного медиацентра увеличится на 50% (16 человек).
- Увеличится число подписчиков школьной группы в социальной сети «ВКонтакте» на 20%.
- Увеличится количество просмотров интервью, видеороликов на 20%.
- Увеличится число участников сельских и школьных мероприятий.
- 3 педагога снимут образовательные ролики по своим предметам.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Реализация проекта способствует развитию социально значимых инициатив; созданию совместного (педагоги и дети) образовательного контента; росту социальной активности и сферы общения учеников; формированию у них начальных профессиональных навыков и подготовки к профессиональному самоопределению.

Связанные с разными областями знаний медиапродукты дополняют и расширяют предметные знания учащихся по географии, истории, музыке, изобразительному искусству и др.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

- С появлением телестудии появится ещё одно место в школе для творческой реализации, расширятся возможности для участия в конкурсах.
- Кто-то из учащихся, возможно, определится с будущей профессией (репортёр, оператор, журналист, видеомонтажер, ведущий новостей, фотограф, редактор).
- Про события в школе родители и всё село узнает не только со слов детей и по фото, статьям в социальных сетях. В телестудии планируется снимать новости, интервью с учениками и учителями, руководством школы, родителями, известными людьми села и даже района. В итоге всё село будет знать о том, сколько всего интересного происходит в нашей школе, и это будет вызывать ещё большее уважение и интерес.
- Дети, которым больше по душе фотография, смогут снимать качественные студийные фото.
- У педагогов появится возможность записывать интересные видеоуроки с помощью команды детей.



Формирующее оценивание как средство повышения эффективности внедрения многоуровневого реверсивного наставничества в школе, с фокусом на развитие личностного потенциала



ГБОУ «Школа №297», Пушкинский район Санкт-Петербурга

Токаревских Наталья Александровна методист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Процедура оценки наставничества проводится на индивидуальной основе по окончании каждой встречи наставника и наставляемого и включает в себя опрос о деятельности наставника, результатах развития наставляемого, обоюдного влияния процесса наставничества как на наставника, так и на наставляемого.

Быстрый и объективный сбор информации от каждого педагогического звена наставников осуществляется с помощью универсальной матрицы (для каждой категории педагогов) и прилагающихся к ней скриптов в Google формах.

Достоверность и объективность итоговых результатов мониторинга определена заинтересованностью каждого участника в эффективном проведении работы, а также наличием однозначных критериев оценки.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель «внутреннего аудита» эффективности наставничества — продвижение системы наставничества, анализ, выработка методических рекомендаций, административных решений, корректировка планов и программ. Ключевые цели мониторинга: выявление соответствия условий организации наставничества принципам целевой модели; оценка эффективности программы как инструмента повышения социального и профессионального благополучия внутри школы.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание мониторинговых электронных карт оценивания результатов наставничества.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Апробация и успешное внедрение системы оценивания качества наставничества в школе. Высокий процент охвата программой наставничества учащихся школы в результате использования оценочных карт, методических рекомендаций и алгоритма технологии оценивания результатов наставничества.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

По результатам полученных мониторингов выявляется динамика роста инновационных тенденций педагогического процесса, создаются программы обучения и воспитания, обновляются процедуры прогнозирования, вносятся коррективы в локальные акты, утверждаются план повышения квалификации и индивидуальный план самообразования, создаются тематические практикумы, выявляются социальные, педагогические и управленческие дефициты, вырабатываются административные решения.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Актуальность данной работы обусловлена тем, что школе важна не только система наставничества, но и оценка эффективности её введения через создание мониторинговых электронных карт оценивания результатов.

Для проведения внутреннего аудита, обеспечивающего адекватную диагностику, выбран «Метод педагогических измерений» на основе, имеющейся в школе методики оценки качества образования — совместной разработки школы и Головного центра мониторинга и сертификации отраслевой системы Университета ИТМО — «Метод формализации педагогических знаний и количественной оценки результатов образования».

Оценка результатов эффективности внедрения целевой модели наставничества в школе осуществляется на основе моделирования проблемы, создания спецификации, кодификаторов, анкет, заполняющихся посредством использования онлайн-форм до начала работы и по её завершении.

Получение и обработка сводных результатов мониторинга полностью автоматизированы.



Музей, посвященный героям — участникам специальной Военной операции



ГБПОУ ВО «Борисоглебский сельскохозяйственный техникум»
Воронежская область

Ишкова Елена Борисовна старший методист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Интерактивный музей позволяет познакомиться с историей СВО, героями-выпускниками, экспонатами музея всем желающим. Система будет реализована в формате веб-сайта. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в образовательный процесс через воспитательные мероприятия, а также тиражирование инновационной технологии на другие регионы.



ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

МЛАДШИЙ СЕРЖАНТ
**ЕВСЕНКО
ГЕОРГИЙ
АЛЕКСАНДРОВИЧ**



Евсенко Георгий Александрович, родился 30.11.1993 г. Воронежская область, город Борисоглебск. Окончил школу № 13. В 2009 году поступил в Борисоглебский сельскохозяйственный техникум по специальности Электрификация и автоматизация сельского хозяйства. В 2013 году после окончания техникума был призван на срочную военную службу. Служил под Борисоглебском. В Ейск перевелся, автобат, потому что у него были профессиональные права. Из Ейска уволился, пришел домой. Устроился в горэлектросеть. Женится. Имеет дочь. 25 июля добровольцем отправился на СВО. 6 августа погиб при выполнении воинского долга.

Отец Георгия:

- Ну а после он, нельзя сказать спонтанно, решил ехать на Донбасс. Я потом уже узнал, как он спрашивал, кто как к спецоперации относится. Многие ему не советовали туда идти. Он со мной говорил. Я вижу, он собирается. «Жор, ну туда уже, - я его как бы сам знаю, - я бы тебе не советовал». А он: «Никто, если не мы?»
- Вот именно, если не мы...
- А ему 28 лет. Он парень взрослый. У него это осознанно. И даже не в деньгах было дело. И он решил. Русский мир пошел спасать Донбасс защищать. Я до последнего не думал, что он туда пойдет. Бывало, многое начатое не доводил. А здесь вот осознанно прошел комиссию. Лишь сказал: «Если буду уходить, никому ничего не скажу». И никому не сказал. Сам ушел в военкомат. В известность нас поставил только тогда, когда уже был в Воронеже.
«Новости Воронежа» 16 августа 2022 года сообщили:
«В бою на Украине погиб 28-летний парень из Воронежской области.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Сформировать инновационную практику реализации масштабного развивающегося молодежного проекта в области патриотического воспитания на базе музея в Борисоглебском сельскохозяйственном техникуме.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание на базе музея техникума современной интерактивной площадки, посвященной героям СВО и самой Специальной военной операции.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Создание на базе музея техникума современной интерактивной площадки позволит студентам техникума, обучающимся школ БГО глубже проникнуть в историю СВО, гордиться историей техникума, его выпускниками и своей причастностью к организации, в которой они учатся. Новое музейное пространство и инновационные технологии привлекут внимание школьников. Тиражирование опыта среди молодежных общественных организаций, действующих в профессиональных образовательных организациях, позволит существенно расширить масштаб их социально полезной деятельности.

- Разработана веб-страница сайта музея.
- Проведена экспертная оценка разработанной электронной системы.
- Подготовлен комплект методических рекомендаций.
- Подготовлены информационные материалы о разработанном сайте.



ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ШИРИНКИН
ВИКТОР
ЮРЬЕВИЧ



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий искусственного интеллекта для создания интерактивной площадки музея. Данное решение является точкой роста и развития всей воспитательной системы техникума.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В музее БСХТ бережно хранятся редкие экспонаты специальной военной операции и сведения о героях СВО — свидетельства причастности техникума и его выпускников к великим делам страны. Преподаватели поддержали идею студентов о создании интерактивного музея, позволяющего реализовывать на своей площадке современные программы воспитания молодежи. В рамках проекта «Музей, посвященный героям — участникам СВО» предполагается: сформировать новое интерактивное пространство, где на 333 квадратных метрах соединятся экспозиции музея, центр работы молодёжных объединений; внедрить разработанные на основе музейных материалов интерактивные экскурсии и музейные практики, ориентированные на воспитание патриотизма и любви к Родине; организовать работу нового пространства в режиме «открытая площадка».



МБОУ «Гимназия №3» г. Мурманска

Пономарева-Рунова Ольга Николаевна заместитель директора по УВР

Шилова Наталья Васильевна учитель русского языка и литературы

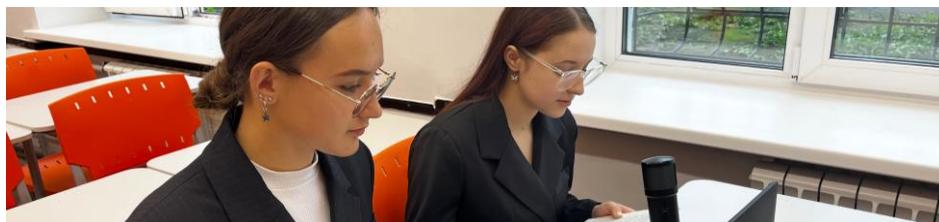
Янченко Ольга Викторовна заместитель директора по УВР,
учитель начальных классов

Микова Елена Николаевна педагог-библиотекарь

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Планируется:

- Проведение занятий книжного клуба.
- Проведение общешкольных мероприятий для обучающихся и родителей: читательские вечеринки в формате «печа-куча»; литературные баттлы, гостиные; фестиваль семейного чтения; литературные и читательские акции; разработка обучающимися медиапродуктов — презентации в формате «печа-куча»; буктрейлеры; подкасты и др.
- Создание базы футажей – файлов, содержащих заснятые или созданные динамичные изображения и базы медиапродуктов, разработанных обучающимися гимназии.
- Продвижение медиаконтента, созданного обучающимися, в медиaprостранстве гимназии (официальный сайт, официальная группа в сети «В Контакте», группы классов в социальных сетях).



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Разработка обучающимися медиаконтента, направленного на продвижение чтения среди детей и подростков и повышения их мотивации к чтению.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Обучающиеся являются инициаторами и активными участниками продвижения чтения среди сверстников — от замысла до практического воплощения своей идеи. Они разрабатывают свои собственные медиапродукты (буктрейлеры, презентации в формате «печа-куча», подкасты, видеоролики социальной рекламы по продвижению чтения детской и подростковой литературы), которые будут использоваться на классных часах, занятиях по внеурочной деятельности и доп. образованию. Данный медиаконтент также будет размещаться на информационных ресурсах гимназии. Реализуется принцип «дети-детям»: ребята лучше, чем взрослые понимают, какой контент им интересен.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Созданы условия для эффективного функционирования «Мастерской чтения» на базе библиотеки гимназии (для привлечения к ней внимания).
- Создана практико-ориентированная и личностно ориентированная среда.
- Осуществлена реализация межпредметных связей учебных предметов («Филология», «Математика и информатика», «Искусство»).
- Организована внеурочная деятельность и доп. образование
- 5) количество проведенных вебинаров – 2; образовательных и просветительских мероприятий, в том числе совместно с социальными партнерами, – не менее 10.
- Количество партнеров, вовлеченных во взаимодействие по вопросам реализации проекта, – не менее 2; участников образовательных и просветительских мероприятий – не менее 450 человек.
- Количество медиапродуктов (буктрейлеры, презентации в формате «печа-куча», подкасты, видеоролики и т. д.) – не менее 20; футажей – не менее 30; программы доп. образования и внеурочной деятельности – не менее 2.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект «ЧтениеДвиж» — обучающиеся повысят читательскую грамотность и компетентность; разовьют навыки функционального чтения, проектной и исследовательской деятельности, навыки работы с информацией и создания информационных текстов в различных форматах; овладеют практическими навыками видеопроизводства, создания подкастов в условиях командного взаимодействия.

Дети получают опыт применения УУД в жизненных ситуациях для решения практических задач.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

С целью повышения интереса к чтению у подростков необходимо создание детского объединения, в рамках деятельности которого учащиеся будут популяризировать чтение среди сверстников посредством создания и распространения через официальные информационные ресурсы гимназии (сайт, группа «ВКонтакте») медиаконтента, содержание которого направлено на продвижение чтения детской и подростковой литературы.

Обучающиеся будут разрабатывать свои собственные медиапродукты: буктрейлеры, презентации в формате «печа-куча», подкасты, видеоролики социальной рекламы по продвижению чтения.

Таким образом, учащиеся разовьют навыки функционального чтения, работы с информацией, создания информационных текстов в различных форматах с учетом назначения информации, читательскую грамотность; повысят уровень социальной активности; приобретут практические навыки работы с различными видами цифровых инструментов и программных сервисов, когнитивных технологий.



МИР ВНУТРИ МЕНЯ – Междисциплинарная творческая среда в общеобразовательной школе (с применением технологии творческого письма)



МБОУ «Кличкинская средняя общеобразовательная школа» Забайкальский край

Гаврик Ольга Васильевна учитель английского языка

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Междисциплинарная творческая среда предполагает создание единой платформы-сайта, в пространстве которого учащиеся будут делиться творческими наработками. Платформа будет предполагать наличие личных кабинетов обучающихся и наставников. Работы учащихся будут включать как собственно готовые творческие продукты (проза разных жанров), так и творческие мастер-классы в виде отдельного блога участника, в котором он (она) может делиться опытом создания своей работы с использованием средств визуализации данных, схем, ментальных карт, комиксов. Планируется ввести систему рейтинга и поощрения участников креативного электронного пространства.



My life is so much more
interesting inside me



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание междисциплинарной творческой среды в общеобразовательной школе (с применением технологии творческого письма).

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Платформа-сайт несет потенциал расширения как в количественном, так и качественном направлениях, а именно: в направлении других предметов и может использоваться как вспомогательное средство при подготовке кандидатов для участия в научно-практических конференциях.

На сайте учащимся будет доступен пул с бесплатными электронными ресурсами и цифровыми инструментами, помогающими им в создании и оформлении своих работ в электронном презентабельном виде.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создание работающего единого цифрового пространства (сайт) для творческого взаимодействия наставников проекта и учащихся школы.
- Подготовлено руководство пользователя сайтом для наставников и учащихся.
- Подготовлен список образовательных ресурсов и цифровых инструментов, используемых участниками проекта.
- Разработан цикл занятий с учащимися.
- Проведена апробация занятий с учащимися школы.
- Подготовлен и проведен обучающий семинар для будущих наставников.
- Проведен рейтинг и награждение работ учащихся по номинациям.
- Диссеминация опыта среди педагогического коллектива района и края.
- Расширена география участников творческого пространства.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает создание программы дополнительного образования школьников с цифровым контентом для создания междисциплинарной творческой среды в общеобразовательной школе. Так будет формироваться резерв творческой молодежи региона, который принесет пользу обществу на Малой Родине и в стране. Креативная среда может быть использована для работы с детьми с особыми потребностями, т. к. проект предлагает равные стартовые условия.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Чего не хватает ученикам и учителям в мире стандартизированного обучения? Благоприятной творческой среды, с помощью которой возможно достижение целей, поставленных перед современной школой, а именно: воспитание компетентной, творческой и самостоятельной личности. Принцип творчества, наряду с другими принципами, помогает в реализации деятельностного подхода в обучении и занимает одну из самых важных позиций. Для того чтобы осуществлять деятельность было интересно и комфортно, необходимо создавать специальные условия. Средства для этого разнообразны. Одним из таких средств является технология творческого письма, в которую заложен большой потенциал по разработке цифровых инструментов, способных не только поддерживать благоприятную образовательную среду, но и способствовать повышению уровня творческих способностей школьников.

Непрерывное образование



Разработка программ ДПО педагогов с цифровым контентом, цифровых ресурсов и инструментов, направленных на развитие компетенций, которые востребованы в условиях изменения образовательной среды



Екатерина **Морозова**



Алексей **Конобеев**



Ольга **Мачехина**



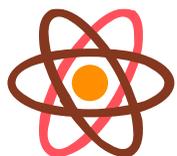
Екатерина **Григоренко**



Мария **Лесонен**

Эксперты





Лаборатория по разработке и внедрению цифровых Smart-карт в образовательный процесс



ГБОУ гимназия №157 города Санкт-Петербурга им. Е.М. Ольденбургской

Кочергина Светлана Ивановна заместитель директора

Литвинова Ирина Николаевна учитель математики

Нагайцева Жанна Вячеславовна учитель физики

Щукина Анна Борисовна учитель истории и обществознания

Саркисова Светлана Вячеславовна заместитель директора

Труфанова Елена Александровна учитель физической культуры

Кондратьева Марина Владимировна учитель химии

Сорокин Андрей Борисович учитель информатики

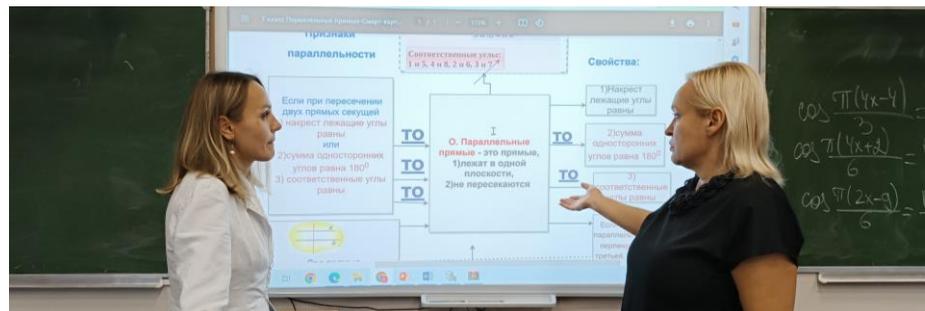
ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Продукт предусматривает:

- системное использование smart-карт как способа обобщения и визуализации информации, а также интеграции нескольких учебных предметов;
- выстраивание учебного материала в виде системы понятий, имеющих иерархию и взаимосвязи разных предметных областей;
- развитие благополучной школьной среды (ситуации взаимодействия «всех со всеми»).

Продукт будет построен на основе принципов:

- взаимосвязи (успешность ученика напрямую зависит от мотивации обучающихся, что отражается на качестве обучения);
- реализации развивающего потенциала (полноценное и гармоничное развитие личности ребёнка возможно при учете его индивидуальных особенностей);
- метапредметности;
- персонализации.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование и адаптация при помощи цифрового продукта методик использования образовательных технологий работы в «углах», проектной, исследовательской деятельности и метода проблемного обучения, оптимизация труда педагога при организации урочной и внеурочной деятельности через проектирование и использование цифровых smart-карт в учебном процессе. Цифровой продукт направлен на персонализацию образовательного процесса.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Цифровой продукт будет реализован и в виде веб-приложения, в котором будут предусмотрены личные кабинеты учащихся и педагогических работников. Также будут представлены методики для педагогов по работе с картами в разрезе различных образовательных технологий. Приложение будет предусматривать разные права доступа по редактированию карт, по совместной работе над новыми картами. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого цифрового контента в образовательный процесс через обучающие мероприятия, а также тиражирование продукта на школы других регионов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработана типология цифровых карт и алгоритм создания соответствующего типа карты.
- Разработаны комплекты карт при работе с несколькими образовательными технологиями.
- Проведена экспертная оценка разработанного цифрового продукта.
- Подготовлен комплект руководств, методических рекомендаций по работе с цифровым продуктом.
- Проведена апробация цифрового продукта в образовательном процессе (1 четверть 2024-25 учебного года).
- Проведены 4 обучающих семинара для педагогических работников школы, а также 2 информационных мероприятия для педагогов и администрации других школ города и региона.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 3 информационных материалов о разработанном продукте.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Реализация проекта способствует выстраиванию индивидуальных образовательных траекторий учителя и ученика. Использование продукта – точка роста для наращивания компетенций педагогов, развития самостоятельной деятельности, системного мышления обучающихся.

Система знаний, воспринимаемая комфортным путем с учетом индивидуальных особенностей учащихся, позволяет накапливать опыт и обеспечивать вариативность, доступность и высокое качество образовательных услуг..

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект направлен на повышение качества образования через более эффективное применение образовательных технологий с использованием цифрового продукта.

Решение выделенной проблемы предполагается достичь через организацию цифрового контента, построенного на основе интеллект-карт, с учетом различного восприятия информации детьми, возможностью ее дополнения, пополнения и модификации. Данная проблема является актуальной для проектной команды по причине необходимости тесного взаимодействия учителей-предметников.

При реализации интегрированной урочной и внеурочной деятельности были выявлены повышенные временные и трудовые затраты, которые привели к снижению мотивации педагогов.

Цифровой продукт поможет не только усовершенствовать применение образовательных технологий в урочной деятельности, но и построить системную интегрированную внеурочную деятельность.



Стажировочная онлайн-площадка «IT-помогатор»



МБОУ «Кетовская средняя общеобразовательная школа им. контр-адмирала Иванова В.Ф.» Курганская область

Стефаник Юлия Викторовна директор школы

Кобченко Ирина Ивановна заместитель директора по УВР

Осипов Евгений Николаевич учитель информатики

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание в школе площадки «IT-помогатор», на базе которой педагоги смогут получить навыки практического использования цифрового оборудования и применения IT-технологий в образовательном процессе посредством применения различных форм и методов: флеш-, виртуального и реверсивного, группового и индивидуального наставничества, коучинга и нетворкинга.

Спецкурсы посвящены использованию оборудования центров «Точка роста» и «Кванториум», предметных лабораторий и леги-роботов.

Лучший опыт будет публиковаться на сайте площадки, а результаты представлены на онлайн-фестивале педагогического мастерства «Цифровизации – да!».



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание стажировочной онлайн-площадки для повышения квалификации кадров в области IT-технологий и робототехники.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Проект полностью практико-ориентированный. Стажерская площадка позволит каждому педагогу выстроить вариативный модульный курс в зависимости от профессиональных дефицитов в области IT-технологий.

Использование ресурсов партнеров команды проекта (Курганского государственного университета, ШГПУ, ВШЭ) обеспечит реализацию сетевой модели реверсивного наставничества.

Цикл методических и практических встреч в рамках педагогического сообщества обеспечит методическое и информационное сопровождение педагогов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создана постоянно действующая стажерская онлайн-площадка «IT-помогатор», представленная на сайте и в педагогическом сообществе.
- Обеспечено обучение не менее 500 педагогов по курсам практического использования IT-технологий в образовательном процессе.
- Обеспечено развитие социального партнерства через сетевое взаимодействия между университетом, ВШЭ, клубом и школами Курганской области.
- Проведено не менее 6 курсов повышения квалификации и 9 очных мероприятий с использованием форм реверсивного наставничества.
- Сформирована база лучших педагогических практик региона по применению IT-технологий.
- Разработан сайт площадки, создано сетевое сообщество, размещены на сайте и в социальных сетях не менее 30 единиц обучающего контента.
- Проведен онлайн фестиваль «Информатизации – да!» с презентацией лучших педагогических практик региона и Уральского федерального округа.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

В проекте предусмотрено внедрение инновационных форм и методов технологии реверсивного наставничества с целью развития IT-компетенций педагогов, создание сайта и онлайн-сообщества «IT-помогатор» на базе VK или Телеграмм, разработка онлайн-курсов, семинаров, вебинаров путем коллаборации с КГУ, ВШЭ, ШГПУ, создание чат-бота сайта.

Педагоги смогут посетить спецкурсы и познакомиться с презентацией лучших практик в стиле TED на фестивале «Цифровизации – да!».

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект решает проблему низкого уровня компетенций педагогов в области использования леги-роботов и оборудования современных предметных лабораторий.

Цифровизация образовательного пространства требует от педагогов активного применения цифрового и интерактивного оборудования, но очных курсов по развитию IT-компетенций явно недостаточно. Проект решает проблему формирования профессиональных компетенций педагогов посредством получения практических навыков работы с оборудованием центров «Точка роста», «Кванториум», использованием леги-роботов, 3D и интерактивных лабораторий, чат-ботов в образовательном процессе.

Для решения этой проблемы запланировано создание стажировочной площадки «IT-помогатор», на базе которой команда молодых специалистов и приглашенных преподавателей проведет мастер-классы, тренинги, воркшопы.



Онлайн-курс «Родители в школе»



МБОУ «Гимназия №133» Приморский край

Петрова Наталья Владимировна учитель истории и обществознания

Ильина Маргарита Викторовна учитель истории и обществознания

Вишняк Анна Анатольевна учитель английского языка

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта «Онлайн-курс для учителей “Родители в школе”» заключается в создании онлайн-курса для школьных учителей, в котором спикеры предоставят знания и инструменты, необходимые для успешного взаимодействия с родителями учеников. В качестве итогового задания учителя разработают сценарий и проведут мероприятие с участием учеников и их родителей в своей школе.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обучить не менее 1 000 педагогов эффективному взаимодействию с родителями учащихся (с 1 по 11 класс) благодаря созданию и тиражированию онлайн-курса «Родители в школе» в 4 субъектах РФ с 01.02.24 по 31.12.24.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Будет создан «Онлайн-курс для учителей “Родители в школе”». Материал курса разбит на 5 блоков, каждый из которых завершается практическим закреплением полученных знаний и навыков.

Блок 1. «Кто такие родители?».

Блок 2. «Коммуникация с родителями».

Блок 3. «Управление родительским сообществом».

Блок 4. «Идеи для родителей».

Блок 5. Итоговое мероприятие.

Через выполнение практических заданий курс поможет учителям развивать навыки эффективного коммуникационного взаимодействия с родителями, укреплять партнерские отношения с ними и формировать родительское сообщество.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Качественные:

- Повышение эффективности взаимодействия между учителями и родителями. После обучения учителя смогут лучше понимать потребности и ожидания родителей, а также эффективно общаться с ними на регулярной основе, что не только улучшит качество коммуникации, но и снизит уровень конфликтов.
- Улучшение образовательной среды в школе. Курс поможет учителям создать позитивное и доверительное отношение с родителями, что отразится на атмосфере в школе и поможет создать благоприятные условия для обучения и развития детей.
- Увеличение доли участия родителей в образовательном процессе. Прощедшим курс учителям будет проще вовлекать родителей в жизнь школы и образовательный процесс.
- Улучшение понимания учителем роли родителя в образовательном процессе. Это снизит уровень конфликтов и улучшит взаимодействие между учителями и родителями.

Количественные:

- Пройдут обучение на курсе 1 000 человек
- Участие в курсе школ из 4 регионов России



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Предоставление обучающих материалов для педагогов, направленных на развитие родительского сообщества вокруг школы. Родительское сообщество может быть полезным инструментом для создания позитивной развивающей среды для детей, повышения качества образования. Сам учитель в своей деятельности может опираться на ресурсы родительского сообщества и, тем самым, более эффективно выполнять задачи школы.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект «Онлайн-курс для педагогов "Родители в школе"» направлен на решение проблемы неэффективного взаимодействия и недопонимания между педагогами школы и родителями учащихся.

Больше трети российских учителей сталкиваются с пассивной агрессией со стороны родителей школьников. Это данные опроса, проведенного в рамках проекта «Другие уроки» на порталах «VK Образование» и «Учи.ру». С термином «пассивная агрессия» знаком 71% педагогов. 36% опрошенных сказали, что становились жертвами пассивной агрессии со стороны родителей.

Онлайн-курс «Родители в школе» предлагает педагогам учебный материал и инструменты, которые помогут им эффективно и конструктивно общаться с родителями. Курсы включают в себя такие темы, как установление доверительных отношений с родителями, коммуникационные стратегии, управление конфликтами, сотрудничество для достижения общих целей и многое другое.



Обучающий курс «5 шагов к успешному проекту»



МАОУ «СОШ №131» г. Перми

Емалева Марина Гайнутдиновна учитель начальных классов

Сорокина Анастасия Львовна МАОУ «Школа-интернат №4 для обучающихся с ОВЗ» г. Перми, учитель-логопед

Догодаева Татьяна Николаевна ГКБОУ «Общеобразовательная школа-интернат Пермского края», учитель-дефектолог

Чернышева Ирина Николаевна МАОУ «Школа-интернат №4 для обучающихся с ОВЗ» г. Перми, учитель начальных классов

Соколова Оксана Сергеевна МАОУ «Школа-интернат №4 для обучающихся с ОВЗ» г. Перми, педагог-психолог

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Онлайн-курс по организации проектной деятельности с детьми с особыми образовательными потребностями на цифровой платформе предусматривает обучение педагогов, специалистов (дефектологов, логопедов, психологов), студентов педагогических вузов и колледжей, родителей детей с ООП.

Курс будет реализован в формате дистанционного обучения, будут предусмотрены личные кабинеты пользователей. Каждый из 5 блоков курса состоит из теоретической части, видеоролика, практического задания, онлайн-консультаций с тьюторами.

Данная программа дополнительного профессионального образования взрослых с цифровым компонентом направлена на развитие компетенций, востребованных в условиях изменения современной образовательной среды.

Запланировано тиражирование программы курса на другие школы Перми и Пермского края.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель — повышение качества инклюзивного образования через создание доступной среды для обучения педагогов, студентов и родителей успешным практикам работы с детьми с особыми образовательными потребностями.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание уникального обучающего онлайн-курса по работе с детьми с особыми образовательными потребностями на цифровой платформе. Обучение на курсе под руководством узких специалистов (педагога-дефектолога, учителя-логопеда, педагога-психолога, тьюторов) позволит приобрести его участникам необходимые компетенции в организации проектной деятельности с детьми с ООП.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработано 5 основных блоков обучающего курса «5 шагов к успешному проекту».
- Создан цифровой ресурс для данного обучающего курса.
- Проведена экспертная оценка разработанного онлайн-курса.
- Проведено обучение на онлайн-курсе более 200 человек.
- Проведены 1 информационное мероприятие (не менее 200 участников), 2 обучающих вебинара (не менее 100 участников в каждом), 1 тренинг (не менее 100 участников).
- Подготовлены 3 информационных материала (буклет, статья, наглядная презентация). Осуществлена рассылка материалов в образовательные организации Перми и Пермского края, публикация на сайтах школ, журналах с индексом цитирования.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Применение цифрового ресурса для создания обучающего курса по работе с детьми с особыми образовательными потребностями (ООП) является точкой роста и развития инклюзивной образовательной системы в целом за счет индивидуализации траектории развития обучающихся с ООП посредством включения проектной деятельности в образовательный процесс. Онлайн-курс позволит обеспечить непрерывность повышения квалификации педагогов, развивать сотрудничество между школами.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В школьном инклюзивном образовании, безусловно, важна поддержка индивидуализации образовательных траекторий обучающихся с особыми образовательными потребностями (ООП). Одним из решений является включение ребёнка в проектную деятельность, тем самым раскрывая сильные стороны ученика и открывая перед ним новые возможности. Организация проектной деятельности с детьми с ООП имеет свои особенности, исходя из различия нозологических групп. Основной сложностью является низкий уровень информированности педагогов общеобразовательных школ, студентов педагогических вузов и колледжей, а также родителей детей с ООП в данном вопросе. Проект позволит удовлетворить данный запрос посредством создания обучающего онлайн-курса на цифровой платформе. Обучение под руководством команды — педагога-дефектолога, учителя-логопеда, педагога-психолога, тьюторов — позволит приобрести участникам курса необходимые компетенции в организации проектной деятельности с детьми с ООП.



Telegram-бот «Твой личный помощник для сдачи ЕГЭ» по математике



МАОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов» города Губкина Белгородской области

Есипова Ольга Анатольевна учитель

Никулина Наталья Александровна учитель

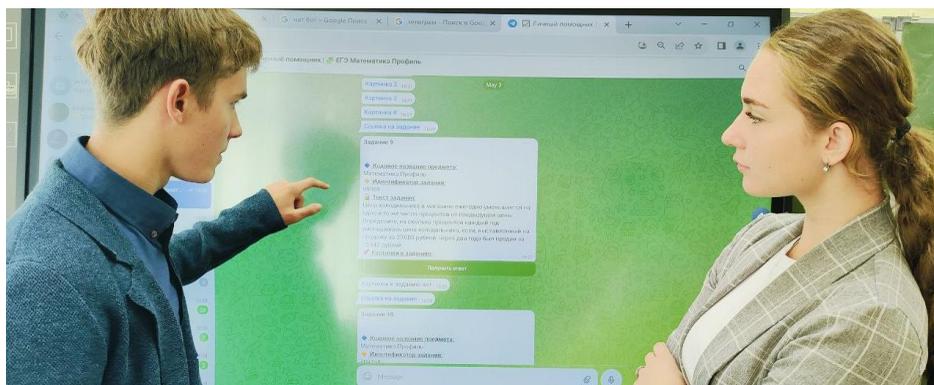
ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Удобным средством создания чат-бота является программа API Telebot в Telegram Messenger. Код написан в Visual Studio Code на языке программирования Python 3.

Наш telegram-бот имеет ряд преимуществ: оригинальность, трудоемкость, полезность. Работает на базе SdamGIA API. Генерирует задания с сайта sdamgia.ru. Удобный в использовании.

Работая с telegram-ботом, мы получаем мгновенный ответ, составление индивидуального варианта, каждый раз новые задания, при необходимости можно вернуться и отработать каждое задание. Также наш чат-бот работает с каждым пользователем отдельно в личном чате Telegram.

Ссылка на Telegram-бот https://t.me/harklerdev_bot



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Оказание помощи обучающимся 10–11 классов при подготовке к ЕГЭ по математике через создание Telegram-бота «Твой личный помощник для сдачи ЕГЭ».

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание чат-бота в Telegram для оказания помощи обучающимся 10–11 классов при подготовке к ЕГЭ по математике.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Активизация своего чат-бота (3 четверть 2023/2024 учебного года).
- Заполнение чат-бота ответами на специальные вопросы (3 четверть 2023/2024 учебного года).
- Тестирование своего чат-бота (3-4 четверть 2023/2024 учебного года).
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий Telegram-бот «Твой личный помощник для сдачи ЕГЭ по математике» (4 четверть 2023/2024 учебного года).



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Telegram-бот «Твой личный помощник для сдачи ЕГЭ по математике» будет мгновенно отвечать на сообщения, составлять варианты и помогать в отработке определенных заданий.

Это очень удобно, так как обучающийся не тратит время на поиск заданий, а использует то, что сгенерировал чат-бот.

Существуют аналоги созданного сервиса в виде сайтов, но аналогов по функционалу в Telegram нет.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Актуальность проекта заключается в том, что одной из горячих тем нескольких последних лет стали боты – программы, живущие в мессенджере, выполняющие различные задачи для пользователя.

Бот выглядит как обычный чат с другом, только с другой стороны находится программа. Сейчас внимание к ботам сосредоточено в таких нишах рынка, как продажа и реклама.

Если ввести в поисковой строке «чат-боты», то вам предложат создать чат-бот для вашего магазина. Огромное количество чат-ботов настроены на помощь всем людям.

В ходе планирования проекта мы задумались, как помочь ученикам 10-11 классов в подготовке к ЕГЭ по математике. Возникла идея создания Telegram-бота, который будет мгновенно отвечать на сообщения, составлять варианты и помогать в отработке определенных заданий.

Это очень удобно, так как обучающийся не тратит время на поиск заданий, а использует то, что сгенерировал чат-бот.



ЧОУ «Школа Путь к успеху» г. Москва

Еловикова Елена Михайловна преподаватель

Старостина Ксения Александровна учитель русского языка и литературы, эксперт ЕГЭ

Козлова Анна Александровна учитель истории

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

В рамках проекта планируется создание МультКниг и подкастов, включающих методические материалы для проведения уроков по родному языку, литературному чтению на родном языке и окружающему миру.

Предоставление бесплатного подключения образовательных организаций к онлайн-платформе «Вау!Книга», где будут доступны созданные в рамках проекта МультКниги и методические материалы.

Автор, заполняемый читательский трекер, позволит отслеживать пройденный учащимися контент. Методические материалы для каждой МультКниги позволят сделать урок насыщенным и провести анализ пройденного материала в интересной форме. А подкасты из серии «Дети читают детям» помогут сделать уроки ещё увлекательнее и разнообразнее.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

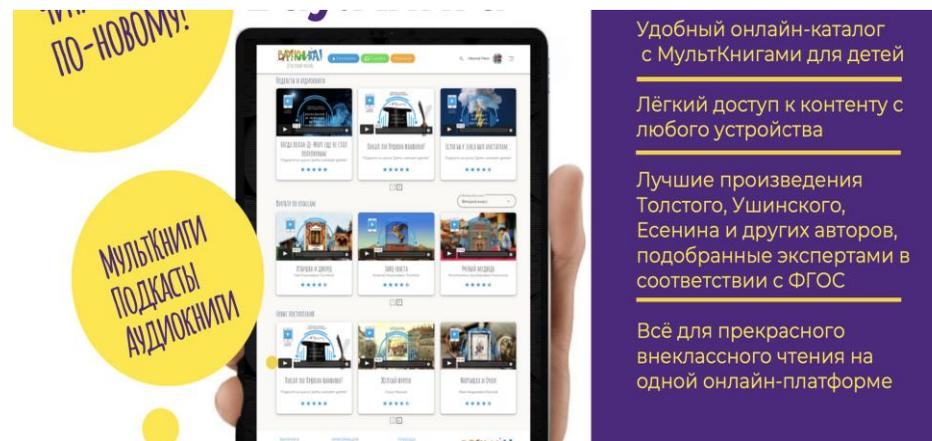
Предоставить учителям школ современный цифровой инструментарий для проведения уроков по родному языку, литературному чтению на родном языке и окружающему миру с первого класса.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

МультКниги – это «ожившие» классические литературные произведения и сюжеты с авторской анимацией, закадровым голосом и бегущей строкой. Такой формат способствует развитию у детей воображения, креативного мышления, фонематического слуха и аудиальных навыков восприятия.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Суммарно не менее 30 единиц МультКниг и подкастов в формате MPEG4 продолжительностью не менее 60 секунд с методическими материалами в формате PDF,
- 1 мобильное приложение.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект «Вау!Книга» это новая точка роста в системе образования, практика, которой могут пользоваться педагоги бесплатно по всей стране, актуальность проекта обусловлена современными вызовами, стоящими перед учителями школы – доступность и метапредметность качественного цифрового контента для проведения уроков по родному языку, литературному чтению на родном языке и окружающему миру в актуальной цифровой форме, доступных как в дистанционном, так и в онлайн-форматах.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проведение интересных мультимедийных уроков по окружающему миру, родному языку, литературному чтению на родном языке в начальной школе при помощи уникальных МультКниг, представленных на российской онлайн-платформе «Вау!Книга». Стимулирование интереса у младших школьников к чтению классических литературных произведений, а также информирование о важнейших для страны и личности событиях и фактах прошлого и настоящего, отечественной истории в новом интерактивном формате.



«БУДЬ В КУРСЕ». Развитие навыков учителей в создании видеоуроков и онлайн-трансляций с использованием программы OBS-studio



ГКОУ УР «Школа №39» Удмуртская Республика

Соболева Людмила Юрьевна учитель

Кокшарова Александра Сергеевна учитель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основной идеей проекта является развитие навыков учителей в создании видеоуроков и проведении онлайн-трансляций с использованием программы OBS-studio.

Цифровое решение заключается в создании онлайн-портала, где учителя смогут получить информацию и обучение по использованию программы OBS-studio, обменяться опытом и лучшими практиками создания видеоуроков и онлайн-трансляций. Портал будет содержать различные видеоуроки, инструкции и руководства, а также форум для общения.

В итоге педагоги смогут создавать более качественные видеоуроки и онлайн-трансляции, использовать готовые ресурсы для детей с ОВЗ, создавать активное сообщество, где можно будет получить необходимую методическую помощь.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование компетенций педагогов в использовании программы OBS-studio — инновационного и эффективного инструмента по производству видеоконтента, для создания видеоуроков и прямых трансляций.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

- Обучение педагогов коррекционных школ Удмуртской Республики использованию программы OBS-studio в создании видеоконтента для онлайн-обучения.
- Предоставление педагогам возможности обмена опытом и обсуждения лучших практик в области создания видеоуроков для детей с ОВЗ.
- Создание онлайн-портала, содержащего все необходимые ресурсы для обучения и развития навыков работы с программой.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Увеличится число видеоуроков и онлайн-трансляций для коррекционных школ, созданных учителями с использованием программы OBS-studio.
- Педагоги научатся проводить эффективные онлайн-трансляции для неограниченного количества слушателей.
- Повысится качество образовательного процесса, выражающееся в увеличении положительных отзывов от учащихся и родителей.
- Увеличится уровень активности во время онлайн-трансляций, выражающийся в увеличении вовлеченности в обсуждение материала.
- Будет проведена апробация уроков в образовательном процессе (сентябрь-декабрь 2024)
- Будут проведены курсы для 3 групп по 10 человек, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации коррекционных школ республики.
- Будет создан сайт с размещенными на нем материалами.
- Будет создано печатное методическое пособие по использованию программы OBS-studio.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

С OBS-studio педагоги создают видеоуроки о процессе обучения: дети учатся, задают вопросы, выполняют задания.

В видеоуроках необходимые для освоения понятия, постепенное углубление и расширение знаний и навыков. Каждый последующий строится на предыдущем и подготавливает учащихся к дальнейшему изучению материала.

Проект способствует дифференциации и индивидуализации обучения (разные уровни сложности и дополнительные материалы для разных групп учащихся).

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Использование видеоуроков и онлайн-трансляций стало необходимостью для обеспечения непрерывности образования и удаленного обучения. Программа OBS-studio является мощным инструментом для создания, редактирования видеоуроков и для проведения онлайн-трансляций.

Многие учителя не обладают навыками работы с программами создания и монтажа видеоуроков, поэтому проект является актуальным и полезным.

Проект нацелен на обучение педагогов коррекционных школ, так как в настоящее время недостаточно видеоконтента для детей с ОВЗ. Каждая специфическая группа учащихся должна иметь возможность воспользоваться арсеналом видеоуроков, учитывающих их нозологию или особенности.



Центр методического сопровождения «Слышать сердцем» как ресурс непрерывного профессионального развития педагогов, работающих с категорией лиц с нарушениями слуха, речи и комплексными нарушениями



ГБОУ Республики Марий Эл «Семеновская школа-интернат»

Бусыгина Ирина Валерьевна заместитель директора по учебной работе, учитель-дефектолог, сурдопедагог высшей категории

Фатьянова Наталия Дмитриевна учитель, реализующий адаптированные общеобразовательные программы

Суринов Игорь Валерьевич учитель, реализующий адаптированные общеобразовательные программы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание системы методического сопровождения педагогических работников образовательных организаций, работающих с детьми с нарушениями слуха в рамках Центра наставничества «Слышать сердцем» на базе ГБОУ РМЭ «Семеновская школа-интернат». Внедрение Целевой модели наставничества и механизмов сетевого взаимодействия образовательных организаций Республики Марий Эл по реализации инклюзивного образования обучающихся с нарушениями слуха. Разработка и реализация адресной программы повышения квалификации «Современные коррекционно-развивающие технологии и методики в сурдопедагогике», круглых столов, обучающих интенсивов, практических семинаров регионального и межрегионального масштаба.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание организационных и методических условий для непрерывного профессионального развития педагогов, работающих с категорией лиц с нарушениями слуха, речи и комплексными нарушениями.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание системы методического сопровождения педагогических работников образовательных организаций, работающих с детьми с нарушениями слуха. Выпуск электронного сборника статей с практическими наработками, рекомендациями, материалами педагогов, осуществляющих реализацию проекта. Создание методической видеотеки.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Повысят профессиональные компетенции более 300 педагогов Республики Марий Эл. Будет оказана методическая помощь педагогам, работающим в условиях инклюзивного образования — до 50 человек.

Будет оказана диагностическая помощь детям, имеющим нарушения слуха, речи и комплексные нарушения — до 200 человек. Консультационная помощь родителям — до 300 человек.

Пройдут предпрофильную практику студенты дефектологического факультета Марийского государственного университета — до 30 человек. Наиболее активные, успешные и проявившие себя будут включены в штат школы-интерната, что повлечет омоложение и обновление педагогического коллектива образовательной организации.

Будет пополнена материально-техническая база, что позволит применять интерактивные технологии в работе и сделать процесс обучения более интересным.

Будут организованы наставнические пары, что позволит начинающему педагогу увереннее чувствовать себя в практической деятельности.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Открытие Центра методического сопровождения педагогов «Слышать сердцем» позволит решить проблему адаптации, закрепления и профессионального развития начинающих специалистов на рабочем месте, а также создать условия для непрерывного профессионального развития педагогов республики, имеющих профессиональные дефициты в работе с обучающимися с нарушениями слуха, речи и комплексными нарушениями в условиях инклюзивного обучения.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В настоящее время одной из главных характеристик практики обучения и сопровождения детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, в том числе детей – инвалидов по слуху, является ее переходный характер во всех значимых контекстах.

Формируется новый базис системы коррекционной помощи детям – инвалидам по слуху, их реабилитации и абилитации. Вводятся новые стандарты, примерные адаптированные основные образовательные программы образования глухих и слабослышащих обучающихся, обеспечивающие введение в образовательное пространство детей со всеми возможными вариантами развития.

Компетентностный подход акцентирует внимание на формировании у специалистов готовности к практическому применению знаний и умений в работе с глухим ребенком и его родителями (законными представителями).



Совершенствование ИКТ-компетенций педагогов в использовании табличного процессора и редактора презентаций



МБОУ «Каспийская гимназия №11», Республика Дагестан

Левицкая Ольга Александровна методист

Абдулаев Осман Алиевич заместитель директора по ИТ-кубу

Абакарова Саида Айгубовна учитель информатики

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта – разработать электронный курс по ИКТ-компетенциям для работников образовательных организаций в соответствии с профессиональным стандартом педагога. Будет проведена апробация курсов (слушатели – педагоги и члены администрации общеобразовательных организаций, не менее 250 человек). В курсе будут рассмотрены вопросы, связанные с общепользовательской, общепедагогической, предметно-педагогической ИКТ-компетентностями, а также практические примеры эффективности использования ИКТ в работе педагогов и административных работников.

В рамках мероприятий проекта и содержания программы курса акцент будет сделан на двух технологиях — электронных таблицах и электронных презентациях.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Оказание методической, инструктивной, информационной помощи педагогическим работникам общеобразовательных организаций, испытывающим дефицит компетенций в использовании инструментов табличного процессора и в разработке эффективных презентаций для выступлений и уроков.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Материалы готовят педагоги для педагогов. Акцент делается на формировании умений работать с электронными таблицами и электронными презентациями. География охвата – Республика Дагестан.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработана программа курса, ориентированного на приобретение педагогами ИКТ-компетенций в соответствии с профессиональным стандартом (акцент на использование электронных таблиц и электронных презентаций).
- Создана онлайн-площадка – образовательный портал, с размещенным на нем курсом для многоразового использования с целью расширения географии охвата и внедрения.
- Создан курс для педагогов и работников администрации образовательных организаций по ИКТ в соответствии с профессиональным стандартом педагога, а также с акцентом в программе курса на использование электронных таблиц и электронных презентаций.
- Апробирована технология обучения и обеспечено обучение не менее 250 работников образования.
- Входная диагностика – диагностика на выходе – проверка результативности курса.
- Проведение внешней экспертизы специалистами в области педагогики и ИКТ.

Публикация в СМИ и(или) методическом издании описания опыта реализации проекта.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Предполагается использование классических занятий и дистанционных технологий обучения, онлайн-площадки, взаимодействие с коллегами из Управления образования г. Каспийска, близлежащих районов и городов (УО г. Махачкалы), с ведущим вузами региона (ДГПУ, ДГТУ, ДГУНХ).

Специалисты ДГТУ, ДГУНХ обеспечат техническую экспертизу проектных работ. Через Дагминобр, действующие предметные ассоциации, ДРОО «Учитель года» охватим проектными работами весь Дагестан.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В школы приходит новая техника, инновационное оборудование, современное программное обеспечение, предоставлен доступ в сеть Интернет, который открывает все более интересные цифровые, облачные продукты – это шаги, ведущие школу в будущее. Но есть и сдерживающий фактор, чаще человеческий.

Есть документ, утвержденный давно, но «как бы начавший» действовать не так давно, – профессиональный стандарт педагога. Там прописаны требования к ИКТ-компетенциям современного педагога. Но, оглядываясь на своих коллег, видим – многим по тем или иным причинам тяжело даются эти ИКТ.

Предлагаемые материалы будут «от педагогов для педагогов»! В частности, будет сделан акцент на два важных инструмента — электронные таблицы и редактор презентаций.

Электронные таблицы действительно вызывают сложности у многих и не только у педагогов.

Также педагогам важны компетенции по технологии разработки и создания современных электронных презентаций.



Ступеньки к горизонту: тиражирование достижений на online платформе Tilda как действенный инструмент развития педагогических компетенций



МОУ «Гимназия №15 Советского района Волгограда»

Епифанова Ольга Владимировна руководитель методического объединения, учитель-логопед, педагог дополнительного образования

Гологанова Лариса Геннадьевна завуч

Ляпина Елена Юрьевна директор

Костина Оксана Юрьевна, **Каракозова Нина Владимировна**, **Бережная Наталья Вячеславовна**, **Пухова Светлана Михайловна**, **Фадеева Татьяна Викторовна**, **Потапова Ирина Александровна**, **Ильина Наталия Ивановна**, **Губина Елена Витальевна** учитель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Ни одно социальное взаимодействие, достижение собственное или коллективное не обходится без презентации себя, своих личностных или профессиональных качеств. Оказываясь в ситуации межличностного общения, педагог немедленно становится субъектом самопрезентации.

Tilda возникла из идей упрощения публикации сложного мультимедийного контента и превращения текста в эффективный визуальный инструмент: сайт, блог, дайджест, лонгрид. Педагоги используют платформу для самопрезентации и тиражирования ступеней «горизонтальной» карьеры.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Переход от индивидуальных достижений к обретению общей значимости сделанного каждым с помощью самопрезентации и тиражирования ступеней «горизонтальной» карьеры педагога на online платформе Tilda

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Самопрезентация и тиражирование ступеней «горизонтальной» карьеры педагога на online платформе Tilda.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

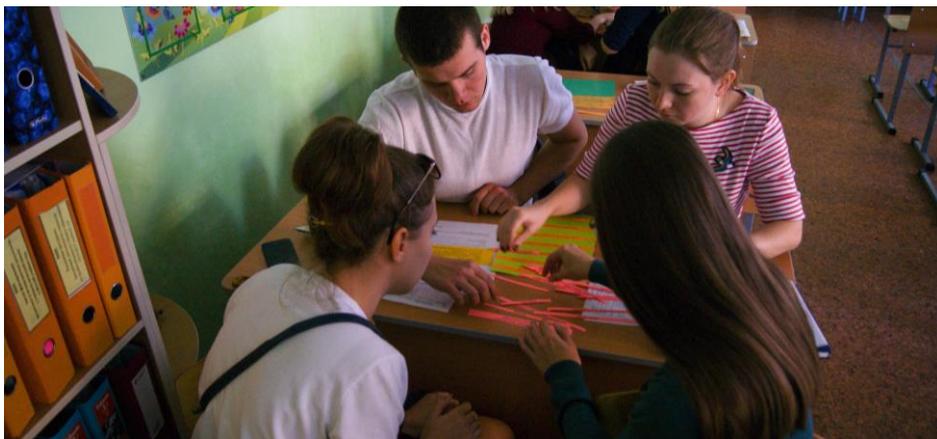
Количественные параметры определяются в ходе проведения мониторинга «Выявление влияния педагогического стажа на формирование профессиональной позиции педагога» и теста «Определение типа центрации педагога».

Выявляются лакуны и точки роста в деятельности работающих педагогов и намечаются «ступеньки к горизонту» участникам «Школы молодого педагога МОУ».

Качественные параметры: публикации в журнале, альманахе; сайты, дайджесты, лонгриды на online платформе Tilda.

СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

«Перемещение по горизонтальной плоскости» даёт возможность применить силы с различных сторон, реализовать свой творческий потенциал, постоянно повышать профессионализм и мастерство. Трековая схема в школе: педагог — член педсовета — участник методсовета — руководитель временной творческой группы — автор проекта — руководитель методического объединения — член ППК — инициатор проблемных семинаров — член аттестационной группы, участник совета специалистов.



КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Каждый педагог индивидуален. У каждого наработан свой багаж, опыт. У каждого свой тип центрации: конформная, эгоцентрическая, гуманистическая, авторитарная, ориентированная на родителей, методическая. Каждый силён в чём-то. Но все мы работаем в одном коллективе, делаем одно общее дело, воспитываем и обучаем одних детей. Кажется, нам иногда не хватает единения, общих радостей, побед и достижений. Порой мы индивидуалисты, эгоцентрики, часто слишком загруженные и уставшие. Нам нет дела до других. С другой стороны, работающему в школе нужно не просто знание или понимание самого себя, но и выяснение того, как другие знают и понимают его личные особенности, эмоциональные реакции, представления, видят его продвижение по карьерной лестнице.

Для нашей проектной команды важна именно педагогическая рефлексия, «запечатлённая в цифре», проявляющаяся наглядно, демонстрирующая достижения каждого, выявляющая общую значимость.



Культурная эволюция: из народного облака в цифровое облако



БПОУ УР «Можгинский педагогический колледж имени Т.К. Борисова»
Удмуртская Республика

Шумилова Эльвира Анатольевна методист этнокультурного центра БПОУ УР
«Можгинский педагогический колледж имени Т.К. Борисова»

Сажина Наталья Викторовна преподаватель музыки БПОУ УР «Можгинский
педагогический колледж имени Т. К. Борисова»

Мингалеева Ольга Петровна преподаватель ИКТ

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект подразумевает использование цифровых технологий для обработки, создания, сохранения и передачи образцов музыкального искусства прошлого. Будут созданы современные произведения искусства: музыкальные, хореографические, театральные, в которых отразятся традиции прошлого, в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий проведен образовательный курс «Основы аранжировки народной музыки». Результаты обучающего курса будут продемонстрированы участниками проекта на межнациональном многожанровом фестивале «Друг к другу с добром» и оценены приглашенным экспертом в области аранжировки музыки.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Реализация бесплатного образовательного курса «Основы аранжировки народной музыки» для обучающихся и педагогов СПО, педагогов ДОУ, ОО, ДО, руководителей творческих музыкальных коллективов с применением цифровых образовательных технологий.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Использование цифровых технологий для обработки, создания, сохранения и передачи образцов музыкального искусства прошлого.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработан образовательный курс «Основы аранжировки народной музыки».
- Созданы личные кабинеты в системе дистанционного образования «ДОМ 365» на MOODLE.
- Приобретена компьютерная программа медиасеквенсора «Cubase» — 6 шт.
- Прошли обучение 2 педагога-волонтера по работе в медиасеквенсоре.
- Прошли обучение по курсу «Основы аранжировки народной музыки» 144 человек (12 групп по 12 человек).
- Проведено 3 очных обучающих семинара для обучающихся по курсу «Основы аранжировки народной музыки».
- Приобретено звуковое оборудование: цифровой микшерный пульт, радиосистема в количестве 4 шт.
- Проведен межнациональный многожанровый фестиваль «Друг к другу с добром».
- Подготовлены сертификаты участникам курса и фестиваля.
- Размещены не менее 12 постов в соцсети ВК, 2 статьи в печатном издании «Можгинские вести», в еженедельнике «Телесеть», не менее 2 видеорепортажей на местном телеканале «Округа».



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект подразумевает использование цифровых технологий для обработки, создания, сохранения и передачи образцов музыкального искусства прошлого. Он позволит средствами компьютерных программ медиасеквенсоров воплотить в жизнь мечту многих о создании собственного музыкального произведения и услышать его на сцене. Будут созданы условия для поддержки и развития творческого потенциала талантливой молодежи и взрослых на основе национальных культурных традиций.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В ходе реализации нацпроекта «Образование» дети получают возможность проявить себя в различных видах деятельности, в том числе в музыкальном искусстве. Однако, получив начальное музыкальное образование, только 16% выпускников учреждений дополнительного образования связывают свою профессиональную деятельность с музыкой. Творческий потенциал остальных выпускников остается профессионально невостребованным, реализуется лишь некоторыми из них в коллективах художественной самодеятельности.

Еще одной проблемой является низкий уровень мотивации населения к изучению культуры своего народа, стремлению к гармонизации межнациональных отношений, к укреплению единства и духовного взаимообогащения народов. Молодежь идет в ногу со временем, предпочитая прошлому всё новое.

Наш проект нацелен на поддержку и развитие творческого потенциала талантливой молодежи и взрослых на основе национальных культурных традиций.

Методология и практика использования цифровых технологий в обучении студентов с инвалидностью и ОВЗ



ГБПОУ ВО «ВГПГК имени В.М. Пескова», Воронежская область

Боровикова Яна Владимировна заместитель директора

Трибунских Наталья Ивановна заведующий учебно-методическим центром

Колесникова Мария Андреевна руководитель ресурсного учебно-методического центра инклюзивного образования

Корыстин Максим Алексеевич секретарь ресурсного учебно-методического центра инклюзивного образования

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Для эффективного обучения лиц с инвалидностью и ОВЗ в системе СПО педагогическому работнику необходимо обладать цифровыми компетенциями. Разработанный курс повышения квалификации призван расширить soft skills педагогического работника для применения моделей мотивации и распределения мотивационных стратегий по Student Journey Map с учётом нейропсихологии студента. Система будет реализована на цифровой образовательной платформе с применением следующих инструментов: Вебинар.ру, Miro, GetCourse, Wooclap, Padlet, Online Test Pad, Genially, Udoba, Learning Apps. А также возможен выход на адаптацию мобильных приложений с целью поддержания принципов непрерывности и преемственности.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование системы повышения квалификации педагогических работников СПО для работы со студентами с инвалидностью и ОВЗ.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Применение в процессе обучения современных цифровых инструментов Miro, Online Test Pad, Learning Apps, платформы GetCourse, сервисов Вебинар.ру, Wooclap, Padlet, Genially, Udoba.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Проведен мониторинг целевой аудитории.
- Реализован курс повышения квалификации, образовательных интенсивов, стажировок и семинаров для педагогических работников СПО по созданию курсов (в том числе онлайн-курсов) для обучающихся с инвалидностью и ОВЗ (минимум по 4 нозологическим группам).
- Сформированы soft skills педагогического работника для применения моделей мотивации и распределения мотивационных стратегий по Student Journey Map с учётом нейропсихологии студента.
- Подготовлены и распространены монография и сборник лучших практик слушателей курса повышения квалификации.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Данный проект позволит сохранить непрерывность повышения квалификации педагогических работников в системе СПО:

- 1) для организации обучения и воспитания студентов с инвалидностью и ОВЗ;
- 2) разработки стратегий коммуникации с обучающимися с особыми образовательными потребностями;
- 3) выстраивания индивидуальных образовательных траекторий и их внедрения в контент-план службы сопровождения лиц с инвалидностью и ОВЗ;
- 4) поддержания генерации инноваций в коллективе.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В связи с увеличением численности обучающихся с инвалидностью и ОВЗ в учреждениях СПО остро стоит необходимость в квалифицированных кадрах, понимающих специфику работы с данной целевой аудиторией. Педагоги СПО должны уметь разрабатывать стратегию обучения для студентов с инвалидностью и ОВЗ, создавать методику и предлагать инструменты для решения образовательных задач. Чтобы студент с инвалидностью и ОВЗ успешно развивался, педагогу необходимо знать особенности взаимодействия с целевой аудиторией, ориентироваться в новых образовательных технологиях и разбираться в моделях обучения.

Игровые формы и методы обучения



Проекты с элементами геймификации, позволяющие более эффективно осваивать учебные программы, развивать компетенции, повысить мотивацию к обучению и сформировать социальный опыт



Юлия **Соловьева**



Наталья **Булаева**



Лариса **Маршева**



Евгений **Крашенинников**



Егор **Жирохов**

Эксперты





Clap Class – онлайн-платформа для геймификации здоровьесберегающих технологий, предметного обучения и lecture-racing тестирования



МАОУ «Средняя школа №34 имени Героя Советского Союза Кожевникова А.Л.»
Красноярский край

Войнов Александр Витальевич педагог дополнительного образования

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание веб-портала – набора интерактивных игровых приложений, тематически объединённых в следующие направления с возможностью индивидуальной настройки по параметрам (возраст, предмет и т. д.):

- разминки для повышения психофизической активности через танцы, задания на внимательность, взаимодействие с одноклассниками (видеоклипы с хореографией, упражнениями, нейрогимнастикой);
- тестирование lecture-racing для контроля знаний через игровые тесты, в формате сессий, квестов, метапредметных погружений на одновременное проявление hard & soft skills;
- предметные игровые курсы для индивидуального освоения образовательных программ в формате онлайн-игр с обучающим сюжетом по уровням сложности.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать комплексный win-win инструмент для оптимизации нагрузки, психофизического состояния и вовлеченности педагогов и учеников в образовательный процесс через переформатирование подхода к двигательной активности, проверке знаний и предметному обучению посредством внедрения готовых игропрактических решений в учебный процесс, способствующих формированию благоприятных условий для сохранения здоровья и раскрытия когнитивного потенциала детей.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Новизна проекта заключается в отсутствии аналогов на ed-tech рынке РФ, как в формате единого комплексного продукта, специализирующегося на широком спектре инструментов игропрактики для образования, так и в отдельности по направлениям, которые либо не имеют аналогов (П.1) либо предоставляют более эффективный формат механики (П.2, П.3).

Ученики смогут пользоваться игровыми курсами, отслеживать прогресс, получать награды, взаимодействовать с обучающимися, участвовать во внутренних мероприятиях. Преподаватели получают доступ к интерактивным инструментам, базе знаний с разработками коллег, обучающему блогу по игропрактике.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Оболочка портала с фирменным дизайном, логотипом, маскотом, базой данных и личным кабинетом. Технические тесты и запуск системы. Критическая масса пользователей от 500 человек.

Библиотека контента и приложений: «разминка» – от 10 кейсов, «тестирование LR» – от 5 кейсов, «игровые программы» – курс «Алгоритмика» 34-72 уровней, офлайн-решения в виде настольных игр.

Внедрены механизмы работы портала. Первичный запуск в 5 школах для 150 учеников 8-12 лет. Положительные оценки 70% пользователей.

Пользовательские tutorиалы, сопроводительная информация. Проинформировано 100 муниципальных учреждений СФО, апробация в 25 школах, 4 презентации на педагогических мероприятиях и 1 юбилейное в формате «олимпиадное движение». Материалы о лидерах портала и партнерских возможностях.

Концепция 2025: система платных пользовательских подписок, тарифы контекстной рекламы, план-сценарий 4-12 мероприятий для комьюнити, от 5 новых приложений внутри направления.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Многоцелевой продукт для государственной образовательной edtech-среды, не требующий технического обеспечения.

Его использование позволит: переформатировать классическое предметное образование и способы социального взаимодействия в классном коллективе; улучшить качество учебного материала и психофизическое благополучие учеников, задавая тренд на «увлекательное образование»; наладить региональные партнерские отношения в сетевом педагогическом сообществе.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Школа — это поле битвы с вызовами современности: цифровизация, индивидуальные образовательные треки, внедрение передовых методик лишь малая часть директив государства.

Учителя сталкиваются с дефицитом инструментария, знаний, времени, вместе с учениками погружаясь в тревожную среду ненормированной нагрузки, формализма и проблем со здоровьем.

Школа перестала быть «средой комфортной для работы и обучения» согласно нормам ФГОС. Сегодня образование — это не про «интерес», а про «усталость».

Результат — растущие показатели психофизических недугов, беспрецедентно низкая вовлеченность и нестабильное качество образования. Отечественные разработки занимают малую долю рынка решений и не покрывают всех потребностей.

Так, сформировался запрос на единый инструмент переформатирования школьного сообщества в благоприятную, высоко результативную среду для всех участников процесса.



Разработка и включение в образовательный процесс электронного видеокурса для учителей для освоения игровой программы на развитие Self skills учащихся



ГБОУ СОШ №225, г. Санкт-Петербург

Гиганова Галина Валерьевна педагог-психолог

Лямина Ольга Игоревна Школа этической педагогики, директор

Паламарчук Мария Олеговна ГБОУ СОШ №225, заместитель директора по УВР

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Курс «Как научить ребенка самоуправлению» будет разработан из видеоматериалов семинара-практикума для педагогов, проведенного на базе ШКОЛЫ №225 г. Санкт-Петербург в июле 2021 г. и методического пособия — программы игровой деятельности. Это дополнительная общеобразовательная программа «Класс как пространство игры». Рекомендована АППО для применения в школах России. Обучение планируется в формате онлайн-курса на платформе «Геткурс». В процессе обучения и апробации педагоги будут видеть показатели и учитывать личные достижения обучающихся. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого курса в образовательный процесс через тьюториалы, а также тиражирование курса на другие школы района и города.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

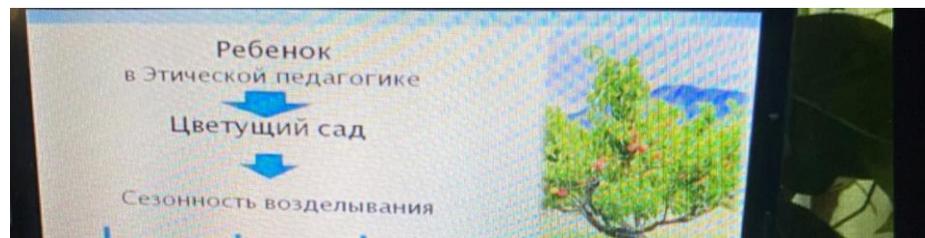
Разработка и апробация педагогического продукта, направленного на формирование компетенций педагогов по формированию Self skills учащихся с использованием игровых учебных технологий.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Обучение детей культуре мышления, общения и самоуправления, эффективной работе с информацией (принимать, обрабатывать и выдавать) является актуальной задачей и требует разработки и апробации педагогического продукта, направленного на формирование необходимых компетенций у педагогов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны основные модули (уроки) курса (16 уроков).
- Сформировано расписание доступа в «Геткурс» и проведено обучение педагогов (9 человек).
- Проведена экспертная оценка разработанного курса в АППО.
- Разработана Программа «Как научить ребенка самоуправлению» для внедрения в образовательный процесс.
- Проведена апробация внедрения в образовательный процесс (2, 3 четверти 2024/25 учебного года).
- Проведены 3 тьюториала для педагогических работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций Адмиралтейского района.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий в группах ВК не менее 10 информационных постов о разработанном курсе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает внедрение курса для педагогов и создания в школе системы развития самонавыков у детей, которые способствуют лучшему усвоению материала ребенком и способствуют самостроительству в себе человека и профессионала. Данное решение является точкой роста всей образовательной системы школы в целом за счет одновременного развития педагогических компетенций через апробацию такого формата и развития самонавыков учащихся.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

За последние годы нарастает количество гиперактивных, гипоактивных, астеничных детей, не успевающих в освоении образовательных программ, имеющих выраженные трудности в самоорганизации и самодисциплине, в коммуникации и социализации, отличающихся повышенной конфликтностью. Педагоги сталкиваются с трудностями в общении и мотивации на учебную деятельность таких детей и проявляют заинтересованность в понимании причин и решении проблем взаимодействия с детьми для лучшего восприятия ими учебного материала. Так как вышеназванные проблемы случаются именно из-за недостаточного развития навыков самоуправления, понимания ребенком самого себя, то обучать детей культуре мышления, общения и самоуправления, эффективно принимать, обрабатывать и выдавать информацию является актуальной задачей и требует разработки и апробации педагогического продукта, направленного на формирование таких компетенций у педагогов.



«КВАЗАР» — Городская ролевая интеллектуальная игра в жанре «эволюция» между учащимися 9-х классов школ ГО Спасск-Дальний



Региональное отделение общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» Приморский край

Старовойтова Наталья Викторовна специалист по организации работы в городском округе Спасск - Дальний регионального отделения общероссийского общественно государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» Приморского края

Старовойтов Михаил Андреевич техник-программист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «КВАЗАР» – это совмещение механики квест-игры «эволюция» и современных цифровых возможностей. Фактически проект – это пример игрофикации в режиме смешанного обучения. Плюс к этому происходит создание цифровой базы воспитательной работы города, школы, класса.

Данный проект учит работать с облачными хранилищами, таблицами (формулами), формирует навык ведения группы в социальных сетях, например в «ВКонтакте». Он достаточно прост в тиражировании.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий для повышения учебной мотивации у обучающихся 9-х классов и комфортного общения со сверстниками, необходимого для успешного протекания процесса обучения, а также возможности для самореализации через участие в интеллектуальной игре «КВАЗАР» в жанре «эволюция» между учащимися 9-х классов общеобразовательных организаций с применением российской социальной сети «ВКонтакте» и облачного хранилища.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Не во всех школах России, пока еще, умеют создавать самостоятельно игровые платформы. Проект предлагает такую платформу для практического применения.

Благодаря проекту, снижается отчетная нагрузка на классных руководителей: достаточно заполнить уже готовые таблички один раз, и далее специалисты управления образованием уже сами будут формировать необходимые им отчеты, а не делать множество запросов в образовательную организацию.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Оформлена и наполнена материалами для реализации проекта группа в социальной сети «ВКонтакте». Число подписчиков – не менее 85% от общего числа участников проекта.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по проведению игры «КВАЗАР».
- Созданы и наполнены социально значимой информацией телеграмм-каналы классов — команд участников проекта (100% от общего числа команд-участников).
- Увеличено количество положительных отметок у обучающихся 9-х классов по результатам выпускных экзаменов.
- Снижено количество не сдавших экзамены не менее чем на 70%.
- Количество посещений консультаций и элективов по предметам не менее 95% от общего числа обучающихся 9-х классов города.
- Вовлечение в волонтерскую деятельность. Регистрацию на портале DOBRO.RU прошли не менее 90% от общего числа участников проекта.
- Повышение мотивации к самообразованию.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект повысит уровень цифровых компетенций классных руководителей как кураторов-наставников; для обучающихся создаст мотивацию к самообразованию (дополнительные предметные курсы, общеразвивающие курсы).

Участники проекта познакомятся с профессией «блогер» при ведении канала класса в Telegram, что является также необходимым навыком для современного человека. В процессе выполнения игровых заданий они пройдут предметную подготовку к экзаменам.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Девятиклассники часто имеют низкую мотивацию к учебе и минимальную к самообразованию (дополнительные курсы, элективы, посещение консультаций, участие в предметных олимпиадах и т. д.).

По результатам проведенного среди школьников 9-х классов г. Спасск-Дальний опроса в феврале 2023 г. были выявлены: общая утомленность от учебной деятельности, недружественная обстановка в классе, давление со стороны родителей и классных руководителей, отсутствие четкого понимания, что делать после получения аттестата об основном общем образовании.

Для современного подростка значима игровая деятельность, но ее необходимо сделать более цифровой.

Поэтому было принято решение создать для выпускников игровой мир на базе группы в VK, где они уже не просто школьники, а игроки, и ОГЭ — Big Boss! За 17 недель проекта механизм игрофикации показал, что решение было выбрано верно: количество отметок и посещение консультаций выросло на 80%. ОГЭ сдали в несколько раз лучше предыдущего года.



Образовательная игра для учителей, направленная на освоение авторского метода мини-проекты «12 ступеней мастера проектов»



МБОУ «Гимназия №14» Удмуртская Республика

Камалов Ренат Рифович учитель, ответственный за методическую часть проекта

Куртеев Михаил Васильевич директор, ответственный за организационную часть проекта

Дерендяев Константин Леонидович учитель, ответственный за дизайн проекта

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Метод «Мини-проекты» позволяет создать краткосрочный информационный проект за 1 урок – промежуточный продукт индивидуального итогового проекта (презентация, лендинг). Основа – технология геймификации, трансформация кейс-метода и метода проектного обучения. В ходе образовательной игры учитель в «горячей пробе» с обучающимися видит, как те используют программный продукт в реальной практической ситуации. Сам учитель в игровой модели проходит маршрут из 12 ступеней до мастера проектов. Решая педзадачу каждой ступени, он получает QR-код и скачивает программный продукт – инструмент работы с детьми. Итог пути – коллекция 12 программных продуктов, повышающих функциональную грамотность обучающихся.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Совершенствование профессиональной компетенции учителей в использовании информационных технологий и ресурсов при организации проектной деятельности и формирования функциональной грамотности обучающихся различных возрастных групп.

Изучение авторского метода «Мини-проекты», приобретение и закрепление знаний, умений и навыков практического использования компьютерной техники на уроках информатики в процессе проектной деятельности обучающихся.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Предлагаемый метод «Мини-проекты» дает широкие возможности для творчества учителей, поскольку в его основе лежит программное обеспечение, технология или ресурс и созданный на их основе продукт. Имея в распоряжении ключевую схему реализации данного метода, любой учитель может трансформировать его для обучающихся своей школы. Это полезно для учителей, так как по итогам прохождения 12 ступеней обучающего маршрута им предстоит в командах создать образовательное событие на основе применения метода «Мини-проекты»..

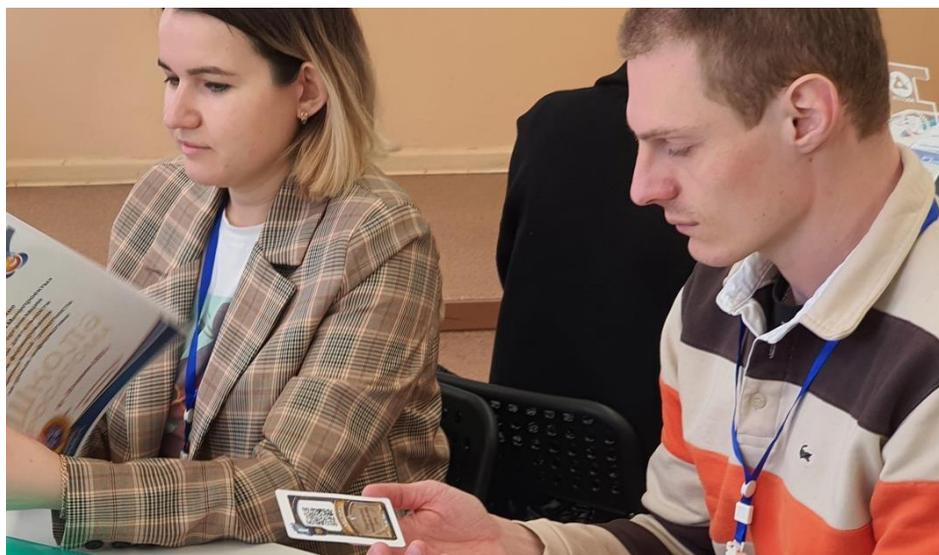
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Образовательная игра будет проводиться 1 раз в месяц в течение срока реализации проекта. Планируется получить следующие показатели:

- обучение 120 учителей, 36 учителей гимназии-разработчика, 72 учителя школ города Глазова и 12 учителей из школы Глазовского района;
- издание 120 дневников образовательной игры;
- издание 120 комплектов карточек с QR-кодами программных продуктов (общее количество карточек 2 040).

В качестве итогового продукта будет издано 120 уникальных карт информационных образовательных ресурсов, которые будут вручены участникам как приз за прохождение образовательной игры.

Для методической поддержки учителей, участвующих в образовательной игре, будут созданы группы в социальной сети «ВКонтакте».



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Метод «Мини-проектов» связан со сквозными траекториями:

- подготовкой информационных продуктов, используемых далее при реализации индивидуального итогового проекта;
- реализацией в персонализированной образовательной среде, обеспечивающей формирование функциональной грамотности и решение индивидуальных жизненных задач обучающихся;
- использованием IT-технологий, элементами кейс-метода и метода проектов, характеризующих личностно-развивающую образовательную среду.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Предлагаемый метод «Мини-проектов» сочетает элементы кейс-технологии и проектного метода обучения. При этом изучение программных продуктов, информационных технологий и ресурсов происходит в методической системе – системе создания индивидуального проекта, анализа промежуточных результатов, корректировке плана проекта, подготовки презентации промежуточных продуктов.

Освоение данного метода доступно любому учителю, и чтобы донести его суть предлагается сделать стажерские пробы с элементами геймификации.

В данном случае результат – совершенно новый уровень повышения информационных компетенций педагогов. Учителя не только осваивают метод «Мини-проектов» как учебную технологию, но и сформируют у себя портфолио информационных сервисов и ресурсов. Внедрение предлагаемого метода дает совершенно новое качество реализации проектной деятельности в образовательной организации.



Сверхъестественное и не только... (Веб-квест как индивидуальная траектория для подготовки обучающихся к итоговой государственной аттестации)



ННГУ им. Н.И. Лобачевского, Арзамасский филиал МБОУ СШ №1,
г. Арзамас Нижегородская область

Баронова Елена Владимировна доцент

Шампарова Светлана Игоревна преподаватель

Волгина Ольга Вячеславовна доцент

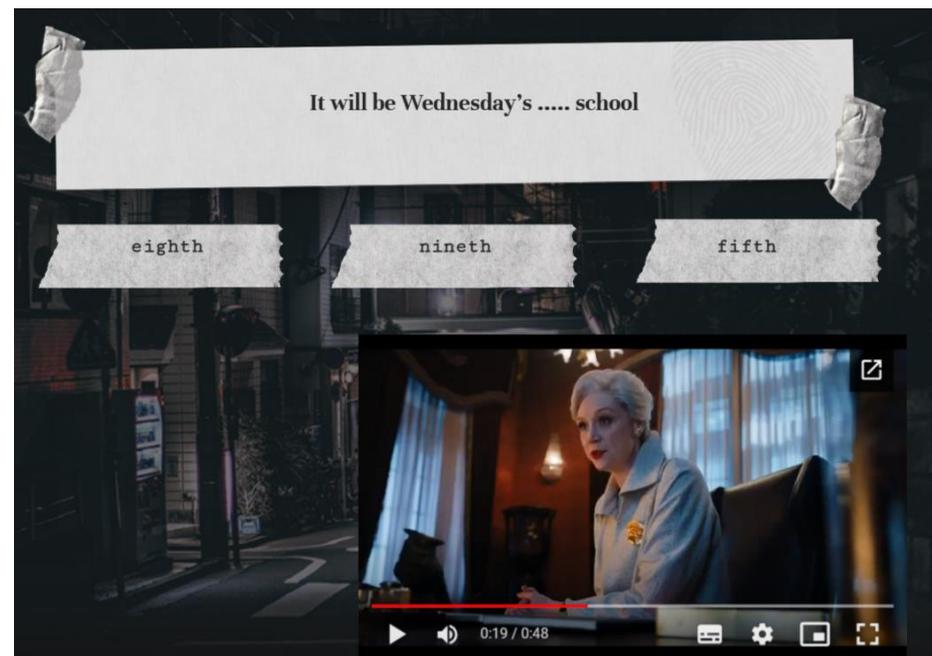
Набилкина Лариса Николаевна заведующий кафедрой

Крупнова Наталья Александровна доцент

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Предусмотрена разработка системы веб-квестов для подготовки обучающихся 8-9 классов к ГИА по иностранным языкам и включает множественные варианты заданий всех типов и обучение стратегиям их выполнения, и гибкую систему оценивания, и обратной связи. Проект способствует повышению качества подготовки обучающихся к ГИА и учебной мотивации за счет элементов геймификации и увлекательной тематики веб-квестов, облегчению педагогам подготовки тренировочных заданий.

Внедрение продукта в образовательный процесс реализуется через учреждения-партнеры кафедры иностранных языков АФ ННГУ и мероприятия Центра НППМ педагогических работников в АФ ННГУ, в рамках профориентационной работы кафедры.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение эффективности подготовки школьников к итоговой государственной аттестации путем внедрения в учебный процесс элементов геймификации в формате веб-квеста.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Предлагается система веб-квестов для подготовки обучающихся 8-9 классов к ГИА по иностранным языкам и включает множественные варианты заданий всех типов и обучение стратегиям их выполнения, и гибкую систему оценивания, и обратной связи.

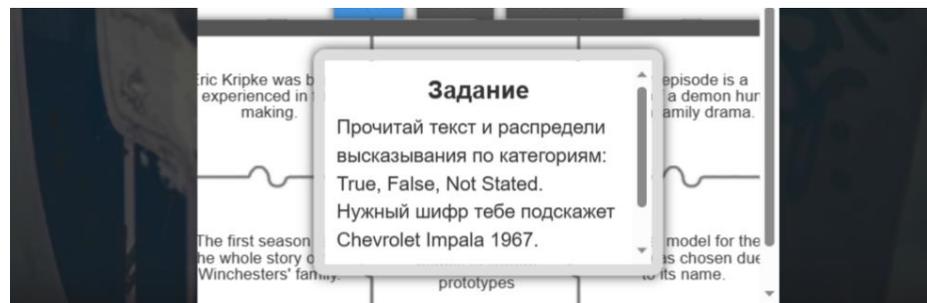
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Результат проекта – квесты для подготовки к ОГЭ по иностранному языку (5 вариантов по английскому и 2 по немецкому языку), повторяющие структуру экзамена (аудирование, чтение, лексика и грамматика, письмо). Проект пройдет на базе школ города Арзамаса среди обучающихся 8-9 классов.

В ходе участия в проекте школьники:

- отработают языковые навыки;
- познакомятся со структурой ОГЭ и с новым подходом подготовки к экзамену;
- разработают индивидуальную траекторию подготовки к экзамену.

Дана экспертная оценка специалистов НИРО, экспертов ОГЭ и ЕГЭ, учителей школ-партнеров, по следующим параметрам: актуальность, дидактическая ценность, диагностичность, структурная полнота, мотивационный и содержательный компоненты. Проведены 3 мастер-класса в школах-партнерах и 1 семинар на курсах ПК педагогов города и района. Получен feedback от обучающихся посредством онлайн-платформы <https://ru.surveymonkey.com/>. Распространены информационные материалы в соцсетях.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

При создании квеста реализуются межпредметные связи по биологии, географии, обществознанию. Подход непрерывного образования интегрирован в подготовку к ОГЭ и ЕГЭ, к олимпиадам. Создание в процессе прохождения онлайн-квеста кейсов с применением IT-технологий в образовательных целях, прогнозирования результатов обучения и повышения качества учебного процесса – задача проекта. Продукт применяется вне зависимости от региона проживания обучающихся.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Актуальность обусловлена повышенным интересом к поиску эффективных путей обучения иностранным языкам вне языковой и культурной среды, а также недостаточной научно-методической разработанностью теоретических основ применения современных информационных технологий в обучении иностранным языкам. Более того, требования к уровню владения иностранными языками в современном мире все еще остаются высокими.

Кафедра иностранных языков и культур сотрудничает со школами города Арзамаса и регулярно проводит занятия по подготовке к ОГЭ. Веб-квесты, включающие задания экзаменационного формата и основанные на медиаконтенте, популярном среди обучающихся, способны повысить интерес к изучению английского языка и эффективность подготовки к государственному экзамену.

Разработка и внедрение в образовательный процесс мобильного приложения для изучения чувашского языка в начальных классах школы



МАОУ «СОШ №40 с углубленным изучением отдельных предметов» города Чебоксары Чувашская Республика

Степанов Александр Марсович учитель

Пленский Дмитрий Сергеевич инженер

Ерошина Елена Сергеевна заместитель директора по УВР

Гердо Наталия Владимировна заместитель директора по НМР

Гаврилова Римма Альбертовна учитель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Мобильное приложение для изучения чувашского языка с элементами геймификации – современный цифровой инструмент, направленный на повышение качества образования. Дети с удовольствием пользуются цифровыми продуктами, а игры содействуют удержанию их внимания и заинтересованности. Проектный продукт позволит повысить качество освоения программы по чувашскому языку и обеспечит развитие предметных, метапредметных и личностных компетенций обучающихся.

Приложение планируется внедрить в образовательный процесс после апробации, а далее тиражировать инновацию на другие школы. Оно может быть использовано и для самостоятельного изучения детьми чувашского языка, и для повторения ранее пройденных тем.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание в 2024 году мобильного приложения для изучения лексики чувашского языка с элементами геймификации для повышения качества обучения и мотивации обучающихся к изучению чувашского языка в начальных классах школы.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание мобильного приложения с элементами геймификации, не имеющего аналогов, для эффективного изучения чувашского языка обучающимися.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создано мобильное приложение для изучения лексики чувашского языка с элементами геймификации, имеющее 4 раздела в соответствии с программой для 1-4 классов.
- Проведена апробация мобильного приложения в I четверти 2024-2025 учебного года (в апробации приняли участие не менее 10 человек в каждой параллели с 1 по 4 класс).
- Проведен мастер-класс по использованию мобильного приложения для не менее 50 учителей чувашского языка Чувашской Республики.
- Обеспечено внедрение разработанного приложения в образовательный процесс (со второй четверти 2024-2025 учебного года чувашский язык с использованием приложения изучают не менее 500 учащихся школы).
- Подготовлен и распространен среди целевых аудиторий информационный буклет о возможностях приложения.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Разработка продукта – точка роста и развития образовательной системы школы за счет того, что он будет интересен обучающимся 1-4 классов и повысит качество их образовательных результатов. Он может быть использован для проектирования рабочих программ по изучению чувашского языка в старших классах школы, для повторения изученного материала детьми любого возраста, а также для самостоятельного изучения языка.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Основными проблемами при преподавании чувашского языка в 1-4 классах является низкая учебная мотивация к его изучению, а также сложности, связанные с разным начальным уровнем владения обучающимися языком (некоторые разговаривают на нем с рождения, а другие вообще им не владеют). Общественный запрос со стороны жителей Чувашской Республики демонстрирует высокую заинтересованность общества во владении чувашским языком людей самых разных национальностей, проживающих в Чувашской Республике. Для того чтобы это стало нормой, изучение языка необходимо начинать со школьной скамьи. Проект позволит удовлетворить данный запрос посредством создания и внедрения мобильного приложения с элементами геймификации, позволяющего повысить мотивацию учащихся к изучению чувашского языка с самых первых классов школы.



МБОУ «Волновахская школа №5» Донецкая Народная Республика

Соловьева Альбина Романовна педагог-организатор

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предполагает проведение уроков на свежем воздухе с использованием мультимедиа. Такая форма учебных занятий предусмотрена учебной программой. Это положительно влияет на усвоение учебного материала, улучшает настроение детей, снижает давление учебного процесса, укрепляются дружеские связи в учебном коллективе, возникает чувство доверия к учителю, отмечается польза для здоровья школьников. Использование мультимедиа и проекционного оборудования помогает разнообразить подачу учебного материала, обеспечить его высокое качество, интенсификацию обучения и наглядность. Все это способствует повышению учебной мотивации, эмоциональному подъему, росту познавательного интереса школьников.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Возможность разнообразить виды урочной деятельности, повысить качество усвоения материала обучающимися. Способствовать повышению развития познавательной активности обучающихся за счет оптимизации процесса обучения, повышения его наглядности и содержательности. К тому же нетрадиционные формы проведения уроков (на открытом воздухе) дают возможность укрепить здоровье обучающихся, повысить учебную успеваемость, концентрацию внимания, поддерживают интерес к предмету.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Современный школьник мало времени проводит на свежем воздухе. Уроки под открытым небом очень полезны. Использование мультимедиа вносит разнообразие в подачу учебного материала, способствует росту интереса к его содержанию. Сочетание этих двух компонентов в учебно-воспитательном процессе улучшает результаты обучения за счет более высокой степени усвоения знаний учащимися.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Разнообразить виды урочной деятельности, повысить качество усвоения учебного материала обучающимися. Способствовать повышению развития познавательной активности обучающихся за счет оптимизации процесса обучения, повышения его наглядности и содержательности. К тому же нетрадиционные формы проведения уроков (на открытом воздухе) дадут возможность повысить учебную успеваемость, концентрацию внимания, поддержать интерес обучающихся к предмету, повышают мотивацию обучения.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение мультимедийных технологий, с помощью которых улучшается концентрация внимания обучающихся, быстрее усваивается учебный материал, повышается успеваемость обучающихся, что качественно повышает уровень современного образования.

Использование интерактивных досок, электронных пособий способно преобразить формат преподавания и учения, сделав учебный процесс эффективным и привлекательным.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Наша школа постоянно совершенствует формы и методы работы с детьми с учетом изменившихся условий, вариантов образовательных программ и социального заказа.

Мультимедиа системы и проекционное оборудование помогает разнообразить подачу учебного материала, обеспечить его более высокое качество, интенсифицируя процесс обучения, делая его наглядным.

Применение мультимедийных средств обучения в учебном процессе кардинально меняет характер процесса обучения — повышается уровень восприятия обучающимися материалов учебных дисциплин, растет мотивация и активность учеников, как следствие, улучшаются результаты обучения за счет более высокой степени усвоения знаний. Уроки на свежем воздухе положительно влияют на усвоение учебного материала, на улучшение настроения отдельно взятого ученика и коллектива в целом, они полезны для физиологического здоровья школьника.



Создание мобильного приложения по бурятскому языку «Нааданхай»



МБОУ «Комсомольская средняя общеобразовательная школа»
Республика Бурятия

Беликова Екатерина Петровна учитель русского языка и литературы

Бурлакова Маргарита Ивановна директор

Дымчиков Цыдып Баирович учитель бурятского языка

Балданов Виктор Дашиевич учитель математики и информатики

Данилова Любовь Георгиевна учитель физической культуры

Мацукова Регина Вячеславовна советник по воспитанию

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание мобильного интерактивного приложения для iOS и Android предполагает достижение обучающимися предметных, метапредметных и личностных результатов при изучении родного бурятского языка. Мы считаем, что используемая в проекте технология геймификации способствует в высокой степени повышению качества образования по бурятскому языку.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание мобильного приложения по бурятскому языку «Нааданхай»

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Предлагаемое мобильное приложение обеспечивает возможность изучения бурятского языка и культуры бурятского народа широкой аудитории граждан, включая обучающихся и их родителей (дома в процессе игры); возможность его применения педагогами на уроках, во внеурочное время, в работе кружков. Технология геймификация повысит эффективность освоения бурятского языка.

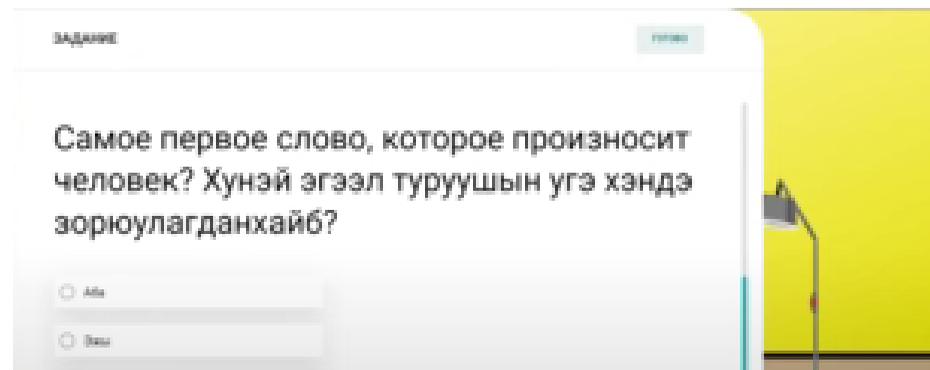
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Ожидаемые результаты:

- повышение мотивации и интереса к изучению бурятского языка (количество обращений к приложению);
- пополнение словарного запаса (анализ мониторинговых данных);
- сохранение родной речи (анализ мониторинговых данных);
- сохранение национальных традиций (анализ мониторинговых данных).

Механизм оценки результатов:

- анализ статистики обращения к мобильному приложению «Нааданхай» (количество обращений пользователей к приложению, показывающее его популярность);
- запрос пользователей на развитие приложения (количество обращений пользователей, запрашивающих его развитие);
- интерес родительской, педагогической общественности и других заинтересованных лиц к мобильному приложению «Нааданхай» (количество положительных оценок пользователей);
- созданное приложение в ТОП-10.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий геймификации образования для создания мотивации обучения родным языкам, воспитания и социализации подрастающего поколения, выполнение требований общественного запроса. Данное решение является точкой роста и развития всей образовательной системы школы за счет качественной подготовки обучающихся.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Ребенок — человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

Современные игровые приложения представлены на различных языках, чаще на русском, что влечёт за собой отсутствие мотивации у детей изучать родной бурятский язык и утрату речевого навыка.

Мы считаем, что для решения этой проблемы необходимо создание мобильных игр на бурятском языке.



Разработка комплекса онлайн-игр для уроков китайского языка



ГБОУ «Гимназия № 49» Приморского района Санкт-Петербурга

Рыскаль Евгений Сергеевич учитель, заместитель директора по УВР

Кацай Светлана Владимировна заместитель директора по УВР

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание банка онлайн-игр для уроков по китайскому языку поможет учителям разнообразить учебные занятия. Это улучшит мотивацию обучающихся к изучению китайского языка и положительно скажется на качестве его изучения.

Наличие актуальных материалов с использованием элементов функциональной грамотности по китайскому языку позволит школам без труда внедрять китайский язык для изучения как в основном курсе школы, так и в рамках внеурочных занятий.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение мотивации учащихся к изучению китайского языка через геймификацию процесса обучения.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание банка онлайн-игр для уроков по китайскому языку для использования в образовательном процессе основного курса школы, так и в рамках внеурочных занятий.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Создан и апробирован банка онлайн-игр.

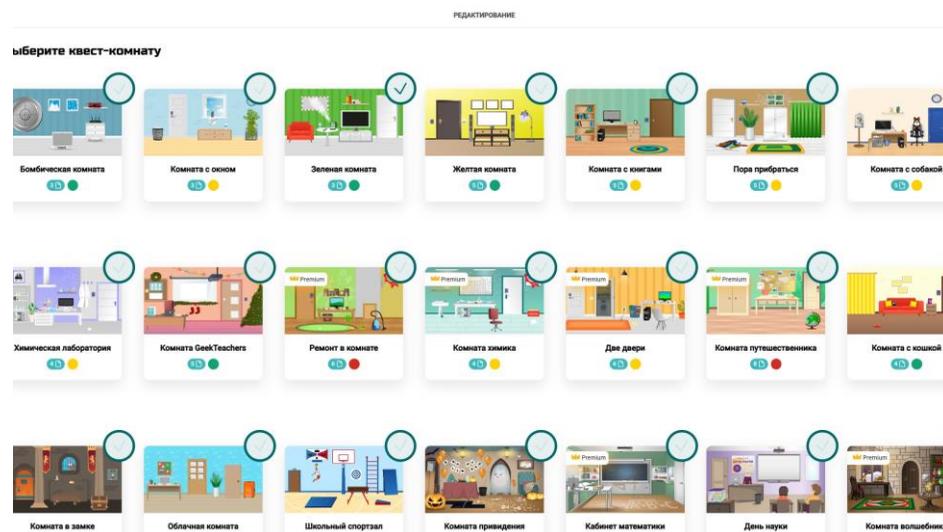
Апробирован банк онлайн-игр преподавателями кафедры восточных языков СПбГУ и Академии «Конфуций».

Внедрен банк онлайн-игр в образовательный процесс гимназии и Академии «Конфуций».

Проведен обучающий семинар с участием преподавателей Академии «Конфуций» и гимназии.

Внедрен банк онлайн-игр в образовательный процесс других образовательных организаций, реализующих преподавание китайского языка.

Проведен вебинар для диссеминации опыта использования банка онлайн-игр с целью привлечения педагогического сообщества для его наполнения по другим предметным и межпредметным областям.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает использование различных ЦОР для разработки онлайн-игр на уроках китайского языка. Однако приемы геймификации, которые будут показаны для китайского языка, могут быть адаптированы под любой школьный предмет. Создание такого банка онлайн-игр послужит отправной точкой для создания сервиса, на котором будут располагаться онлайн-игр по различным предметным и межпредметным областям.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Изучение китайского языка становится все более актуальным в российских школах. Банк онлайн-игр станет отличным подспорьем для учителей. Такие игры помогут разнообразить учебный процесс и способствуют эффективному и интересному изучению китайского языка. Они помогают улучшить понимание новых слов и выражений, а также развивают языковые навыки учеников. Кроме того, онлайн-игры могут повысить мотивацию учеников и заинтересовать их в изучении языка.



Нейроперемены — весело и полезно



МБОУ СОШ №179 Новосибирская область

Супруненко Екатерина Олеговна педагог-психолог

Москалик Людмила Борисовна педагог-психолог

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Нейроперемены будет проходить в холле 4 этажа школы №179, 2 раза в неделю на 2 и 3 переменах второй смены.

Для их проведения и в помощь педагогам-психологам будут привлечены обучающиеся 8-10 классов.

Применение комплекса специальных игр и упражнений, взятых из программ по нейропсихологической коррекции и адаптированных под проект «Нейроперемены – весело и полезно», направлено на переструктурирование функций мозга и стимулирование его развития. Это компенсирующие средства для того, чтобы обучающиеся могли и в дальнейшем самостоятельно успешно обучаться и контролировать своё поведение.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение уровня сформированности психических функций внимания, саморегуляции и работоспособности у обучающихся 2 и 3 классов посредством применения нейропсихологических приёмов, упражнений и игр. Проведение профориентации и повышение уровня осознанности у обучающихся 10 и 11 психолого-педагогических классов в процессе ведения перемен для младших школьников с применением нейротехнологий и цифровых устройств.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Использование комплекса упражнений по нейропсихологической коррекции оказывает компенсирующее влияние на функции мозга и обеспечивает формирование у обучающихся начальных классов навыков саморегуляции. Организаторы проекта – обучающиеся старших психолого-педагогических классов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Анализ результатов мониторинга сформированности внимания, слухоречевого восприятия, мыслительных операций с целью выявления динамики (сентябрь, 2023г.; апрель, 2024г.)
- Трансляция опыта на районном и городском МО психологов.
- Разработка программы, включающей тематическое планирование и приложение с описанием упражнений и игр.
- Привлечение в проект учителей с целью расширения опыта, а также их обучения проведению упражнений и игр, повышению охвата других классов для расширения опыта и обучение их, чтобы охватить большее число классов.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Методы нейропсихологической коррекции адаптированы для проведения массового коррекционного занятия на перемене (15 минут) для обучающихся начального звена (25-30 человек). Методы позволяют эффективно преодолеть трудности обучения, оказывают позитивное воздействие на развитие личности детей: стабилизирует эмоции, повышает самооценку, помогают выстроить адекватные коммуникации со сверстниками и взрослыми, раскрывает потенциальные возможности учеников.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В последние годы наблюдается рост числа обучающихся с ОВЗ и детей, испытывающих трудности в усвоении различных учебных навыков. Это приводит к потребности введения дополнительных методов развития у обучающихся навыков внимания, самоконтроля и других психических процессов, необходимых для успешного усвоения знаний.

Нейропсихологическая коррекция направлена на стимуляцию развития и формирование слаженной, скоординированной деятельности различных структур мозга. Посредством специально разработанных двигательных упражнений и развивающих игр стимулируется формирование определённых компонентов психической деятельности: регуляция и контроль психической деятельности, моторные навыки, зрительное, слуховое, пространственное восприятие и многие другие.



Геймификация на службе орфографии

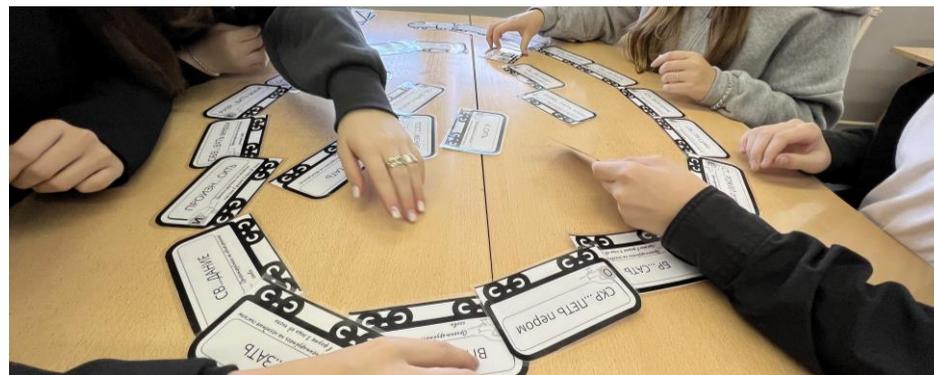


ГБОУ «Школа №1788» г. Москва

Величко Анна Николаевна учитель русского языка и литературы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Идея проекта состоит в разработке серии игр (настольных и виртуальных тренажеров), которые позволят легко и эффективно усвоить правила русского языка, необходимые для сдачи ГИА. Педагог с помощью IT-технологий создает канву игры с привязкой к правилам русского языка (другого предмета), далее обучающиеся наполняют игру своими примерами или сюжетными решениями, чем закрепляют применение ключевых правил. Обучающиеся самостоятельно составляют игры на площадке learningapps, что обеспечивает усвоение знаний за счет переосмысления темы и составления примеров, прописывания правильного варианта. Игры, созданные на площадке learningapps, позволяют автоматизировать мониторинг знаний обучающихся.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

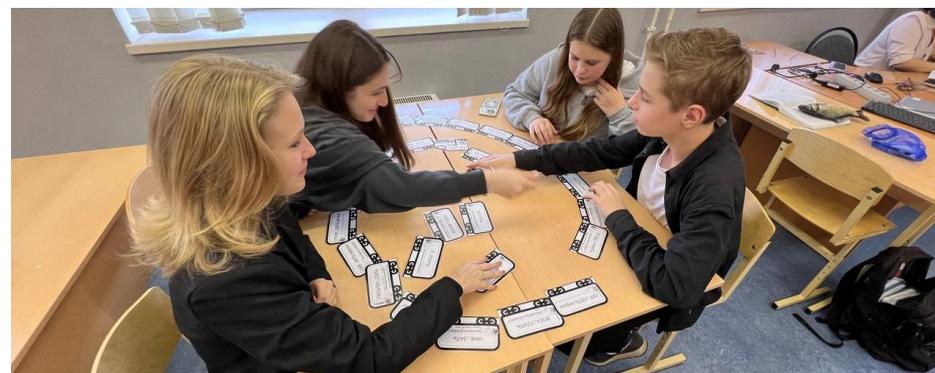
Коррекция и совершенствование процесса усвоения знаний детьми, не имеющими статус ОВЗ, но испытывающими серьезные затруднения в освоении обязательной программы. Создание продукта, способного помочь в осмыслении сложной темы (ОГЭ, ЕГЭ, русского языка), который обучающиеся смогут использовать самостоятельно, тем самым повышать мотивацию к учебе и грамотность.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Проектный продукт может быть использован для детей с разным уровнем усвоения знаний и учебной мотивации. Для каждой категории обучающихся приложение позволяет использовать свой сценарий обучения детей. С незамотивированными обучающимися работу эффективно начинать с легких игр, разработанных ранее, далее они создают свой аналог карточной игры, а затем переходят к созданию и игре в компьютерные игры. Обучающимся с базовым уровнем усвоения иногда нужен просто толчок, чтобы понять то, что было упущено. Такие дети сразу работают над созданием компьютерной игры.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Составлено тематическое планирование, выявляющее ключевые темы по изучаемому предмету (русский язык), проверяемые в ГИА. По предварительным данным это 9 тем по орфографии и 5 тем по пунктуации.
- На основе плана (пункт 1) будет разработано определённое количество игр, позволяющих эффективно усвоить нужную информацию. В настоящее время разработано 2 настольные игры и 1 игра на Learningapps по темам из пункта 1 (есть ряд созданных игр, которые можно доработать, и они тоже будут подходить под требования 1 пункта).
- Проведена апробация 2 игр, подведены предварительные итоги.
- Запланировано создание остальных игр по мере изучения материала на протяжении учебного года.
- Среди целевой аудитории распространены информационные сообщения с видеообзором имеющихся продуктов, дан анонс возможных «полезных» игр в будущем.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Геймификация в проекте предполагает создание детьми компьютерных игр на сайте learningapps.org. Созданные игры используются на занятиях, в том числе другими учителями. При создании карточных настольных игр задействуется технологии и графика (виртуальные макеты карточек); визуал (работа нейросетью), интеллектуальное наполнение (обращение к веб-энциклопедиям). Это повышает качество образования, помогает развить преемственность между уровнями образования.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Ключевой сложностью, с которой сталкивается большинство учителей средней школы, является низкое усвоение знаний детьми с поведенческими отклонениями. Такие ребята с трудом воспринимают информацию в потоке класса, и еще сложнее новые данные «укладываются» в голове. Привычка к коротким видео и неинформативному контенту не подготовила мозг этих детей к восприятию академических данных. Как правило, к 6-7 классу к этому прибавляется крайне низкая мотивация к обучению. Система работы, которую я предлагаю, направлена на решение этой сложности, так, с одной стороны, игры способствуют повышению мотивации, а с другой — осмыслению темы, проходимой на уроке.



МБОУ «Амитхашинская средняя общеобразовательная школа»
Забайкальский край

Будажапова Бэлигма Владимировна учитель начальных классов

Будажапова Дичигма Цымпиловна учитель начальных классов

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Три драгоценности:

1. Тамир бэлиг — спорт
2. Эрдэм бэлиг — знания
3. Оюун бэлиг — творчество

Подведение итоговых результатов освоения проекта осуществляется с помощью использования на занятиях компьютеров, мультимедийных программ и устройств. Используются варианты игр и заданий, которые уже известны детям по программе «ПервоЛого» при изучении родного языка в начальной школе.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий для расширения знаний школьников о культуре, быте, для сохранения, развития и популяризации родного языка.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Использование компьютеров, мультимедийных программ и устройств для расширения знаний обучающихся о национальной культуре и для популяризации родного языка.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны основные модули электронной системы мониторинга знаний обучающихся о родном языке (3 модуля).
- Сформированы датасеты и на их основе проведено обучение.
- Проведена экспертная оценка разработанной электронной системы.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой (3 документа).
- Проведена апробация электронной системы в образовательном процессе (1-я четверть 2024/2025 учебного года).
- Проведены 2 обучающих семинара для педагогических работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций Агинского района Забайкальского края и региона.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанной системе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий для создания гибкой системы оценки знаний. Данное решение является точкой роста и развития всей образовательной системы школы в целом за счет получения более объективных и адресных знаний о качестве подготовки обучающихся.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Современный мир быстро меняющийся, динамичный, неустойчивый. Чтобы оставаться на «гребне волны», нам нужно постоянно учиться, двигаться вперед. В каждом человеке есть такие качества, которые помогают ему сохранять устойчивость. Это наши корни: родной язык, культура и традиции народа. Как обучить родному языку в школе так, чтобы школьники действительно им владели? Использование компьютеров, мультимедийных программ и устройств направлен на приобретение учащимися компетентного опыта в сфере обучения родному языку, личностного развития, ценностных ориентаций смыслов творчества.

Работа с детьми с особыми образовательными потребностями



Создание программ дополнительного образования с цифровым контентом, цифровых ресурсов и инструментов для детей с особыми образовательными потребностями



Жанна **Сугак**



Елена **Кутепова**



Наталья **Эйхвальд**



Роберт **Абайдулин**



Ольга **Репина**

Эксперты





Инклюзивный театр



МКОУ «СОШ №5 Кировская область

Кашпарова Светлана Викторовна директор

Никитина Нина Петровна советник

Сафаралиева Миляуша Гайнановна зам. директора по ВР

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект «Инклюзивный театр» предусматривает создание программы по дополнительному образованию через информационно-коммуникационные технологии, где дети научатся использовать микрофоны, медиапространство для создания образа персонажей, а также создания «живых» экранов для сюжета, записывать и накладывать свой голос, объективно оценивать свое выступление через съемку и просмотр.

Запланирован процесс вовлечения всех учащихся в данный проект, через наставничество (обучающийся — обучающийся с ОВЗ), где дети ОВЗ старшего возраста смогут обучать обычных детей и детей с ОВЗ начальной школы. Проект даст «старт» детям и в профориентационной деятельности.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

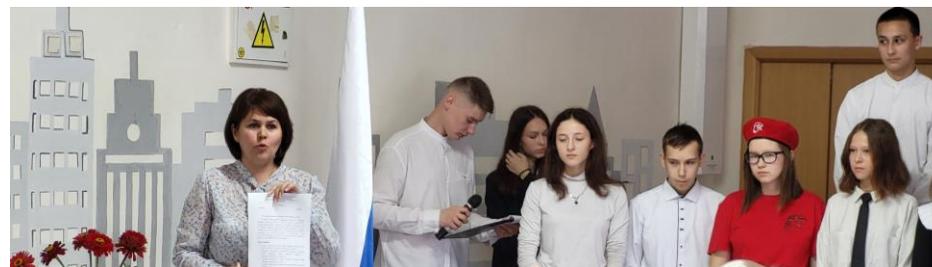
Создание инклюзивного пространства для успешной социализации детей с ограниченными возможностями здоровья в процессе театральной деятельности.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Планируется тиражирование данной программы и проекта по Кировской области, адаптированной под диагноз детей с ОВЗ. Запланирован процесс вовлечения всех учащихся в данный проект, через наставничество (обучающийся — обучающийся с ОВЗ), где дети ОВЗ старшего возраста смогут обучать обычных детей и детей с ОВЗ начальной школы, это даст «старт» детям и в профориентационной деятельности, а именно: наставничество, педагог, актерское мастерство, звукорежиссер, звукооператор, режиссер, постановщик и даже каскадер. Планируется тиражирование данной программы и проекта по Кировской области, адаптированной под диагноз детей с ОВЗ.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

1. Реализована программа дополнительного образования детей «Инклюзивный театрал».
2. Проект поможет детям с ОВЗ раскрыть свои способности, творческий потенциал. Дети почувствуют себя полноценными, у них повысится самооценка.
3. Участники проекта смогут овладеть элементами актерской выразительности, анализировать произведение.
4. Дети научатся ориентироваться в этических вопросах, будут стремиться к знаниям, ценить труд в коллективе.
5. Данный проект рассчитан на развитие и становление у участников следующих качеств:
 - повышение творческого потенциала личности детей;
 - развитие коммуникативных и организаторских способностей;
 - повышение самооценки, избавление от комплексов;
 - улучшение психологического климата в коллективе.
6. Создание детьми через ИКТ «живых» фонов для сюжета, запись, видео, обработка, организация подборки материала.
7. Создать медиапространство своих работ для распространения опыта по Кировской области.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение ИКТ, микрофонов и звуковой аппаратуры, а также создание видеомонтажа, озвучки, видеозаписи, данное решение является точкой роста и развития всех участников образовательного процесса, повышения социальной адаптивности как «нормотипичных» детей, испытывающих временные коммуникативные трудности, так и детей с ОВЗ и инвалидностью. Проект позволит создать систематическую поддержку в вопросах просвещения детей и родителей.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект носит комплексный характер, предполагает развитие детей не просто как будущих актёров с поставленным голосом и умением держаться на сцене. Систематизация практического многолетнего опыта работы автора программы с детьми разных социальных категорий, возрастов и состояний психического и эмоционального здоровья позволила создать систему педагогических, психологических и методических приёмов, методов и форм работы с детьми и их родителями, приводящих прежде всего к восстановлению их психологического и физического здоровья. Освоение ребёнком данной программы повышает его уверенность и способность к социальной адаптации. В прошлом тихие, эмоционально зажатые дети заметно раскрепощаются, раскрывая миру свои многочисленные таланты.



МАОУ «Средняя школа №152 им. А.Д. Березина» Красноярский край

Фролова Анна Иннокентьевна заместитель директора

Рожкова Виктория Леонидовна заместитель директора

Крохалева Ольга Вячеславовна заместитель директора, специалист по развитию эмоционального интеллекта

Овчинникова Оксана Борисовна инструктор ЛФК, специалист по сенсомоторной интеграции

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

«Школа без границ» – это создание такой образовательной среды, где каждый ребенок, в том числе с особыми образовательными потребностями, может раскрыть свой личностный потенциал. Наш проект даст возможность родителям выстроить с помощью педагогов и специалистов службы сопровождения доверительные отношения со своим ребенком. Родители способны индивидуализировать, дополнить, расширить и развить предлагаемые специалистом методы обучения, проявить творчество и изобретательность в деле воспитания своего ребенка. В рамках проекта создается родительский клуб «Мы вместе» и разрабатывается образовательный медиаконтент «Школа без границ».



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание инклюзивного образовательного пространства для развития личностного потенциала детей с особыми образовательными потребностями.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Медиаконтент станет средой профессионального развития как педагогов и специалистов службы сопровождения, так и родителей (законных представителей) детей с особыми образовательными потребностями. Деятельность по созданию и применению образовательного медиаконтента «Школа без границ» обеспечит единство и целостность учебной и внеучебной деятельности, направленной на формирование и развитие личностного потенциала детей с особыми образовательными потребностями. Все это будет способствовать повышению качества образовательных результатов и успешной социальной адаптации детей с разными образовательными потребностями и возможностями.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создание образовательного медиаконтента для родителей, воспитывающих детей с особыми образовательными потребностями.
- Создание образовательного пространства для внедрения современных эффективных методик и практик, направленных на формирование личностного потенциала детей с особыми образовательными потребностями.
- Создание сообщества, направленного на эффективное сотрудничество педагогов, специалистов службы сопровождения и родительской общественности в изучаемой области.
- Повышение осведомленности родителей о современных эффективных методиках и практиках, направленных на когнитивное, речевое, психомоторное и психосоциальное развитие детей с особыми образовательными потребностями.
- Профессиональное развитие педагогов и специалистов службы сопровождения в области разработки, реализации индивидуальных образовательных маршрутов для детей с особыми образовательными потребностями и оценки их образовательных результатов.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Мы создаем единое инклюзивное образовательное пространство, в котором каждый является ресурсом для профессионального развития. На образовательных марафонах проводятся индивидуальные и групповые занятия со специалистами службы сопровождения и узкими специалистами (нейропсихологами), создается и применяется медиаконтент для обеспечения положительной динамики и закрепления базовых навыков у детей с особыми образовательными потребностями в домашних условиях.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Развитие инклюзивного образования в большей степени требует совместных усилий педагогов, специалистов службы сопровождения и родителей по формированию и развитию личностного потенциала детей с особыми образовательными потребностями. Опыт проектной команды показал, что у большинства (более 75%) родителей есть высокий уровень заинтересованности в положительной динамике когнитивного, речевого, психомоторного и психосоциального развития ребенка с особыми образовательными потребностями, но им не хватает информационного и методического материала для того, чтобы закреплять и развивать полученные на занятиях детьми навыки. Основной запрос родителей был направлен на создание медиаконтента, который в простой и доступной форме помогал бы организовать родителям занятия с особенными детьми, направленные на формирование их личностного потенциала.



Программа дополнительного образования для детей с нарушением речи «Школьное радио: В эфире вместе об интересном» с цифровым тренажером



МОУ «Коррекционная начальная школа – детский сад №14 «Аленушка»
Челябинская область

Коренькова Татьяна Николаевна директор

Богатырева Юлия Игоревна учитель начальных классов

Юрпалова Татьяна Александровна учитель начальных классов

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

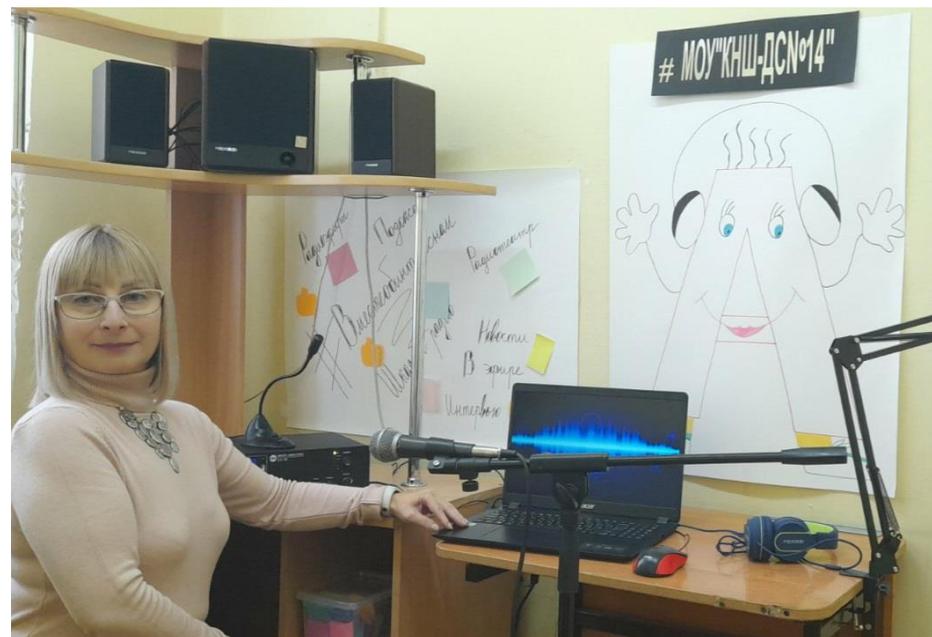
Основная идея проекта – это создание цифрового тренажера, который поможет детям с нарушением речи отработать навыки, необходимые для коммуникации в игровой форме через радиостудию (радиотеатр, новостная радиолента, интервьюирование):

- стимуляции речевой активности;
- обеспечение понимания обращенной речи;
- расширение пассивного и активного словаря;
- навыки ведения разговора, а также познакомит с основными профессиями в сфере радиожурналистики.



**Школьная радиостудия: В эфире
вместе об интересном**

Радиотеатр



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

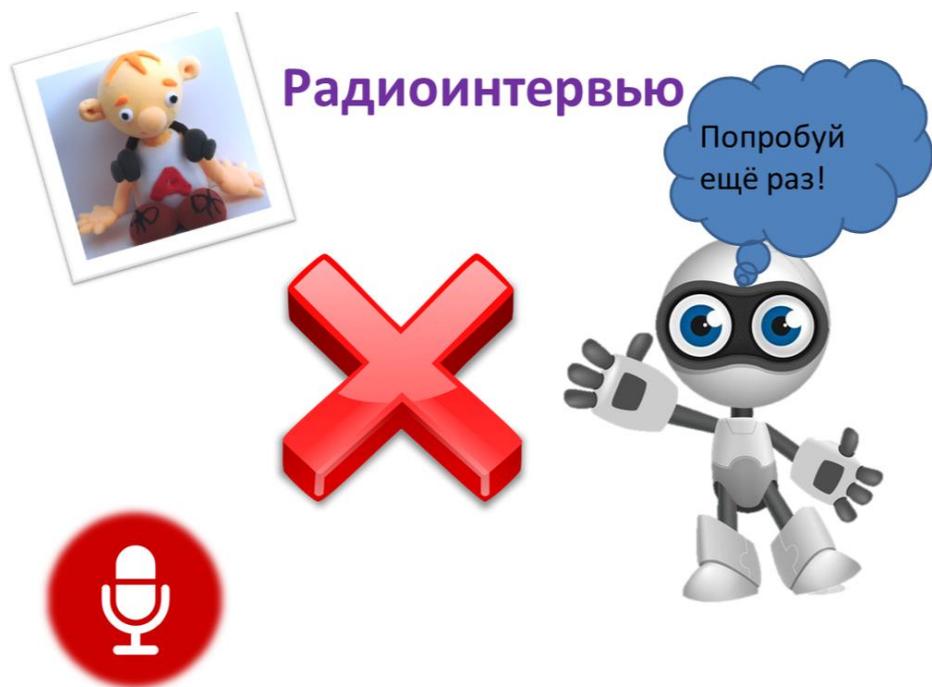
Организация работы детской учебной радиостудии для приобретения основных компетенций учащимися с нарушением речи: учебно-познавательных, информационных, коммуникативных, социальных с использованием цифрового тренажера.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Проект обеспечит приобщение детей к современной технике и обучит азам управления студийным оборудованием: работа с аудиоредакторами, микшерным пультом, микрофоном.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработан цифровой тренажер для детей с нарушением речи в сфере радиожурналистики.
- Подготовлен комплект инструкций по работе с цифровым тренажером.
- Проведены обучающие семинары для педагогических работников школы.
- Проведена апробация рабочей программы дополнительного образования «Школьное радио: В эфире вместе об интересном» с цифровым тренажером.
- Цифровой тренажер внедрен в работу учебной радиостудии для детей с нарушением речи.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Применение цифрового тренажера возможно как во внеурочной деятельности (школьная радиостудия, театр, газета), так и в урочной деятельности (литературное чтение, русский язык), что позволит обеспечить наиболее эффективное использование современных технических средств обучения в образовательном процессе. Кроме того, цифровой тренажер может способствовать профессиональному самоопределению детей и применяться на коррекционных уроках учителями-логопедами.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Основной сложностью социализации и коммуникации для детей с нарушением речи является недоверчивость, скованность, отсутствие стремления к сотрудничеству, молчаливость. При этом предпочитаемый вид коммуникации – это общение на фоне игровой деятельности.

Цифровой тренажер в игровой форме через профессии, связанные с радиожурналистикой, даст возможность для ребят с нарушением речи отработать навыки ведения разговора, научиться понимать обращенную речь, пользоваться нормативными речевыми образцами, расширить свой пассивный и активный словарь, стимулировать речевую активность.

Тренажер позволит:

- производить коррекцию устной и письменной речи;
- вносить игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений;
- многократно дублировать необходимый речевой материал;
- работать с разными возрастными группами детей.



Проект по профилактике и преодолению дислексии «Учимся с Лесей и Моа»



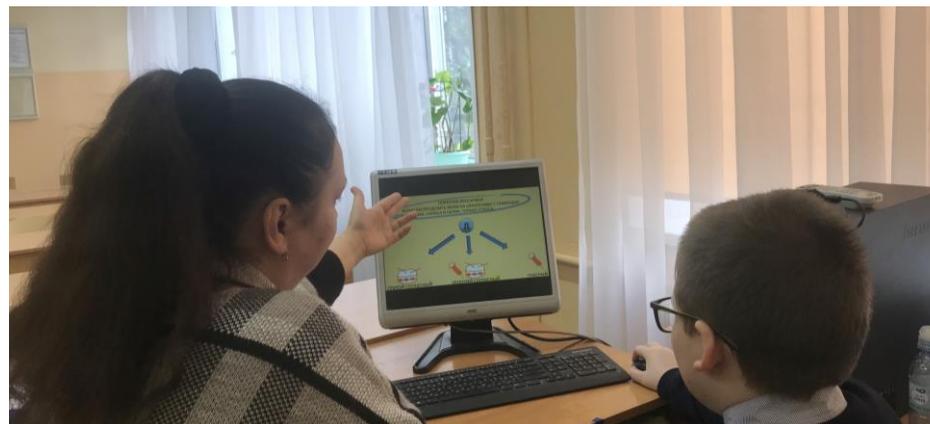
МОУ «Раменская средняя общеобразовательная школа №8» Московская область

Полежаева Анастасия Николаевна учитель русского языка и литературы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создаваемый проект предполагает обучение совместно с игровыми персонажами, уже знакомыми нам по проекту «Леся и Моа»: ребята помогают добродушным инопланетянам узнать язык страны, в которой они оказались на планете Земля, вместе с ними дети проходят трудности и испытания, овладевая непростыми читательскими умениями. Ребятам с дислексией предлагается помочь в обучении чтению друзьям-инопланетянам, которые совсем мало умеют.

Это ощущение значимости, важности уже имеющихся знаний способствует, на наш взгляд, желанию осваивать этот непростой для ребят навык чтения и дальше. Предлагаемым решением является цифровой тренажёр, размещаемый в сети Интернет и доступный для использования на компьютере.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Помочь обучающимся, имеющим сложности с овладением навыком чтения и письма под диктовку, в преодолении имеющегося нарушения, а также оказать содействие педагогам и логопедам, работающим с ребятами, у которых имеется дислексия.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Наш проект предлагает пользование цифровым тренажером, в котором все задания представлены с озвучкой, что немаловажно для ребят с таким нарушением, как дислексия, ещё не умеющих полноценно декодировать печатный текст, усваивать полноценно зрительно-буквенную информацию. Безусловно, мы понимаем, что ни один самый лучший тренажёр не сможет решить существующую проблему полностью, необходим комплексный подход, оказание поддержки ребятам со стороны педагогов и родителей, но считаем ценным каждое вложенное усилие в направлении помощи таким ребятам.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

В результате реализации проекта ожидается более эффективная профилактика и преодоление дислексии у обучающихся на ранних этапах формирования навыка чтения, нежели имеющаяся в настоящее время (индивидуальное несистемное консультирование с логопедом), более успешное овладение читательскими компетенциями и, как следствие, повышение всех видов грамотности. Ознакомление с предлагаемой методикой широкого круга обучающихся 6-12 лет в количестве не менее 500 человек позволит повысить качество обучения в школе.

Отследить повышение навыка чтения возможно при помощи применения методики Л.А. Ясюковой (понимание клоуз-текста) до и после реализации проекта. В дальнейшем тренажёр по профилактике и преодолению дислексии возможно будет рекомендовать к использованию для детей логопедам, родителям обучающихся с дислексией и в других образовательных учреждениях.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Профилактика и преодоление дислексии представляются важным этапом в формировании читательских компетенций обучающихся, с которыми связаны в дальнейшем и другие виды грамотности: математическая и естественно-научная, для которых важным является умение верно понимать текст задачи, чтобы её решить.

Повышение читательских умений, на наш взгляд, способствует повышению и других видов грамотности, влияя таким образом на качество образования в целом.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Многие родители сообщают о недостатке в школах логопедов, способных помочь обучающимся, имеющим трудности с овладением навыком чтения и письма под диктовку.

За десятилетний опыт работы в школах автор проекта ежегодно сталкивается с обучающимися, имеющими такие нарушения, как дислексия и дисграфия. В 2022-2023 учебном году проведено тестирование обучающихся 5-х классов по методике Л.А. Ясюковой для определения уровня развития чтения, выявившее, что около 50% обучающихся имеют средний и низкий уровень читательских умений.

Наблюдения за ребятами, имеющими низкий уровень, выявили, что у нескольких ребят имеются признаки дислексии, что проявляется при чтении, анализе понимания прочитанного, письме под диктовку.

Также в некоторых классах присутствуют ребята, для которых русский язык не является родным, некоторые из которых начали обучение в России только в текущем году. Для них овладение навыком чтения и письма под диктовку тоже представляет трудности.



Цифровой развивающий курс «Конструктор Cuboro. Развитие у обучающихся soft skills посредством конструирования»



ГБОУ НСО «Областной центр образования» Новосибирская область

Бойченко Кристина Андреевна начальник отдела дополнительного дистанционного образования

Бондаренко Юлия Александровна директор

Червякова Наталья Вячеславовна заместитель директора по управлению ресурсами

Избышева Татьяна Ивановна методист отдела дистанционного дополнительного образования

Кравченко Вячеслав Николаевич педагог дополнительного образования

Кропивник Виталий Валерьевич специалист технического отдела

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект предполагает создание цифрового продукта на образовательной платформе Moodle. Разработанный цифровой курс предполагает следующие функции: справочно-информационные; контролирующие; функции тренажера; имитационные; моделирующие; демонстрационные.

Каждый из 34 блоков будет содержать материал для 1-2 занятий. Материал доступен для скачивания, размещены активные ссылки на видеоматериал и на единую интерактивную площадку-тренажер Cuboro – WebKit.

Главная цель курса – развитие у обучающихся гибких навыков посредством конструктора Cuboro, задачи которого направлены на формирование инженерного мышления, логики, пространственного воображения.

Задача педагога – помогать решать учебные задачи.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обеспечение равного доступа к контенту развивающего обучения для всех школьников 7-13 лет с особыми образовательными потребностями по всей Новосибирской области. Развитие у обучающихся гибких навыков посредством конструирования игры, что послужит толчком для развития ранней профессиональной ориентации обучающихся данной категории и успешной социализации в будущем.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Участники процесса взаимодействуют, соревнуются и тренируются в режиме онлайн, используя образовательную платформу «Сферум» и конструктор Cuboro. Важно, что данный цифровой продукт будет доступен каждому, независимо от его состояния здоровья и места проживания в Новосибирской области.

Особым преимуществом проекта является бесплатное обучение по курсу, наличие квалифицированных кадров для работы с обучающимися с особыми образовательными потребностями, предоставление компьютерного оборудования, точки доступа сети Интернет и конструктора Cuboro, возможность использовать другие цифровые продукты образовательной платформы школы.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработана адаптированная программа дополнительного образования «Конструктор Cuboro. Развитие у обучающихся soft skills посредством конструирования».
- На платформе «УЧИМСЯ ВМЕСТЕ» разработаны основные модули курса (34 блока).
- Проведена экспертная оценка курса, апробация в 1 четверти 2024-2025 уч. г.
- Во 2 четверти 2024-2025 уч. г. организовано онлайн-соревнование команд по конструированию Cuboro в целях определить результативность развития навыков soft skills.
- Педагоги прошли программу дополнительного профессионального образования «Пропедевтика инженерного образования и развития soft skills с применением конструктора Cuboro».
- Проведено 1 информационное мероприятие для организаций-партнеров дистанционной школы, 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций Новосибирской области.
- Распространена рекламная продукция дистанционной школы.
- Подготовлен отчет.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает разработку цифрового развивающего курса, направленного на развитие у обучающихся с особыми образовательными потребностями гибких навыков, что оказывает значительное влияние на формирование у детей необходимых для успешного обучения компетенций, личных качеств, способствующих также повышению мотивации к учебной деятельности.

Обучающиеся познакомятся сразу с несколькими школьными предметами — геометрия, физика, черчение, информатика.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Обучающиеся с особыми образовательными потребностями, как правило, испытывают гораздо больше сложностей на этапе формирования и развития гибких навыков, чем другие обучающиеся, что в дальнейшем негативно сказывается на их профессиональной ориентации и социализации в целом.

Гибкие навыки закладываются в детстве и развиваются всю жизнь, поэтому развитие навыков у детей младшего школьного возраста является важной задачей как для родителей обучающихся, так и для педагогов. Развитие гибких навыков через конструирование «Cuboro» станет первым шагом к формированию полноценно развитой и конкурентоспособной личности.

А дистанционный формат занятий, который представляется возможным благодаря ИКТ составляющей курса и ресурсам школы, позволит объединить обучающихся в группы из разных районов по всей области.

Данный проект имеет большое значение для сельских школ отдаленных районов области, которые не располагают достаточными ресурсами.



МАОУ «Химико-технологическая школа «СинТез»» г. Перми

Камакаева Лариса Ильдусовна учитель истории и обществознания

Тиунова Анастасия Андреевна учитель русского языка и литературы

Кудымова Ольга Александровна учитель математики

Сидорова Вероника Николаевна учитель физики и математики

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Сегодня появляется набор профессий, по которым специалисты нужны «здесь и сейчас» или не требуют серьезной профессиональной подготовки. Подобные профессии доступны лицам, имеющим ограничения по здоровью. Кировский район города Перми является удаленным районом и не все образовательные учреждения имеют материальные и кадровые возможности для организации и проведения профессиональных проб для детей-инвалидов и детей ОВЗ. В районе наблюдается большой спрос на специалистов (в том числе по рабочим специальностям). Поэтому основная идея проекта направлена на создание ресурсного центра профориентации для детей-инвалидов и детей с ОВЗ, созданного на базе школы «СинТез».



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание ресурсного центра как условия по профессиональной ориентации и профессиональной адаптации детей-инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, а также детей с ОВЗ, проживающих в Кировском районе города Перми и направленного на профориентацию, в том числе на профессии будущего.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

В проекте реализуются направления:

«Оператор управления беспилотными аппаратами» будет включать разработку методических материалов по проведению профпроб, приобретение и использование тренажерного и иного оборудования по сборке, дефектовке и целевому использованию беспилотного летательного аппарата (подводные и плавательные беспилотные аппараты).

Использование VR-оборудования позволит «погрузиться» и эмоционально «прочувствовать» профессию, увидеть предприятие.

Курс «Проф-лайт» по двум профессиям IT-сферы позволит попробовать профессию «здесь и сейчас» и продолжить обучение дальше, например, в проекте «Код будущего».

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

К окончанию проекта будут достигнуты следующие результаты:

- Создан ресурсный центр профориентации для детей-инвалидов и детей ОВЗ, включая: нормативно-правовую базу, набор разработанных программ по профессиональным пробам, материально-техническую базу по проведению профпроб «Оператор БПЛА».
- Оказано не менее 300 услуг по профпробам для детей-инвалидов и детей с ОВЗ.
- Проведены курсы «Проф-лайт» для 50 учащихся (детей-инвалидов и детей с ОВЗ).
- Проведен конвент «ПРОбудущее» с участием родителей и педагогов по профессиям будущего.
- Снято две виртуальные экскурсии по профессиональным пробам на предприятиях-партнерах.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Точки роста:

- разработка и реализация технологий профориентационной деятельности с детьми-инвалидами, детьми ОВЗ и группы «Норма» по профессиям будущего;
- развитие социального позитива в отношении профессионального будущего для людей, имеющих ОВЗ (владение «сквозными» технологиями, технологией «удаленного» присутствия и пр.);
- актуализация внимания родителей и педагогов на современные технологии по профессиональной ориентации детей-инвалидов и детей с ОВЗ.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Современный мир меняется стремительными темпами, а вместе с ним и карьерные стратегии, от человека требуются новые навыки, компетенции и знания. Умение думать стратегически в отношении своего будущего в эпоху смены технологических укладов, иметь представления о современных профориентационных трендах, а также многое другое требует пересмотра в подходе традиционной профориентационной деятельности, особенно детям-инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья.

Им нужно уметь работать с длинным горизонтом планирования, конструировать собственное будущее и помогать в формировании будущего своей страны, в том числе с учетом личных особенностей.

К сожалению, этой теме в школьных программах посвящено недостаточно времени, хотя исследования говорят о тесной связи способности мыслить о будущем и личным, и общественным успехом.



Мультимедийный образовательный продукт «Россия на ладони»



ГБОУ «Школа №25» Петроградского района Санкт-Петербурга

Коротыножкин Евгений Алексеевич заместитель директора по УВР

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

«Россия на ладони» – мультимедийный образовательный продукт, предлагающий уникальную возможность перенестись в другой мир и окунуться в красоты России, увидеть ее архитектурные шедевры и насладиться историческим наследием Родины.

Для облегчения восприятия продукта школьникам с умственной отсталостью доступно множество ярких иллюстраций, объяснений и интерактивных элементов. Это позволяет детям лучше понимать содержание и наслаждаться процессом виртуального путешествия. «Россия на ладони» может стать прекрасным образовательным инструментом для школьников с умственной отсталостью, который поможет расширить их кругозор, увидеть мир и научиться воспринимать его в новых технологических форматах.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью внедрения мультимедийного образовательного продукта «Россия на ладони» на основе виртуальных экскурсий для детей с умственной отсталостью, тяжелыми и множественными нарушениями развития является создание доступной и интерактивной образовательной среды, способствующей развитию познавательных и социальных навыков детей, расширению их кругозора, патриотического воспитания и культурного развития детей-инвалидов.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Дети с умственной отсталостью, использующие мультимедийный продукт, имеют более высокие показатели в понимании материала, улучшениях в речевом развитии и памяти, а также способности к восприятию информации. Мультимедийный продукт, основанный на виртуальных экскурсиях, способствует повышению мотивации учащихся, повышает их интерес к учебному материалу и развивает мышление и воображение, способствует воспитанию настоящего гражданина, любящего свою Родину. Это обеспечит эффективный образовательный и воспитательный процесс, повысит успеваемость, уровень знаний, развить чувство патриотизма у детей с умственной отсталостью.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Улучшение памяти. Благодаря интерактивной структуре продукта и привлекательному дизайну, у детей с умственной усталостью улучшается работа памяти.
- Улучшение навыков коммуникации. Продукт позволяет детям общаться друг с другом и с преподавателями в рамках заданий.
- Развитие креативности. Мультимедийный образовательный продукт содержит множество заданий, которые могут развивать креативность детей.
- Улучшение концентрации и внимания. Переходы от раздела к разделу в продукте могут помочь улучшить концентрацию и внимание детей.
- Развитие навыков работы с технологиями. Продукт предлагает множество интерактивных заданий, которые могут помочь детям с умственной усталостью развивать навыки работы с компьютером и другой технологией.

Использование мультимедийного образовательного продукта «Россия на ладони» для детей с умственной усталостью может стать хорошим помощником в развитии разных навыков, повысив при этом их социальную адаптацию.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Работа с большими данными, элементами виртуальной и дополненной реальности, распределенные реестры, создание цифровых экскурсий – новые технологии в работе с детьми с ОВЗ. Проект предусматривает проведение виртуальных экскурсий, предоставляющих детям с ОВЗ возможность посещать места, недоступные в рамках классных кабинетов; создавать виртуальные выставки и музеи, видеофильмы и исследования, направленные на сохранение «исторического кода».

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Получение качественного образования детьми с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ) и инвалидами является одним из приоритетных направлений образовательной политики государства. Основная идея: мультимедийный образовательный продукт «Россия на ладони» отражает ключевые положения нацпроекта «Образование» в части подпроектов «Успех каждого ребенка» и «Поддержка семей, имеющих детей с ограниченными возможностями здоровья». Виртуальные экскурсии могут помочь детям с ОВЗ лучше понимать свою страну и ее историю. Такие знания позволят им полноценно участвовать в патриотических мероприятиях, культурных событиях, организуемых в школе или вне ее. VR-технологии могут помочь детям-инвалидам получить чувство принадлежности к обществу. Виртуальный тур в музей, памятное место может стать для них первым практическим шагом участия в жизни общества и его культуре.



Создание мультипликационной студии для детей с особыми образовательными потребностями и их родителей



ГБОУ «Нурлатская школа-интернат» Республика Татарстан

Абдрахманова Гульнара Гумеровна учитель-дефектолог, педагог дополнительного образования

Кнырева Алена Валерьевна учитель-дефектолог, педагог дополнительного образования

Файзуллина Гульназ Амилевна педагог-психолог

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект позволит детям не только провести с пользой и интересно свободное время, но и узнать все этапы создания мультфильмов, сделать готовый качественный продукт, что может им в будущем помочь определиться с профессией.

В рамках проекта реализуется психолого-терапевтическая работа с родителями, она помогает улучшить качество их жизни, разделить симбиотические отношения родителя и больного ребенка, а также способствует опосредованному развитию больного малыша.

Инклюзивные занятия по мультипликации будут иметь двустороннюю пользу: детям с ОВЗ они помогут привить навыки взаимодействия в обществе, а здоровым – узнать особенности детей с ОВЗ, принять детей такими, какими они есть.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание и организация деятельности студии анимации и мультипликации «Академия волшебников» для детей с особыми образовательными потребностями.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Проект направлен на создание тематических мультфильмов, разработанных детьми и взрослыми, посещающими студию, и трансляция их в местных СМИ, социальных сетях, а также организация кинопоказов в школе-интернате, Центре детского творчества «Килэчэк» и других образовательных учреждениях нашего города и Республики Татарстан на различных мероприятиях.

Проект способствует дальнейшему трудоустройству детей с особыми образовательными потребностями и их полное сопровождение в этом.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработана программа мультстудии «Академия волшебников», методика мониторинга уровня знаний детей, программа подготовки специалистов, методические рекомендации и инструкции для родителей.
- Проведено обучение 3 педагогов партнером проекта «Школа-Анимации А1002» АНО ДО «Академия цифрового творчества» г. Альметьевска.
- Проведена экспертная оценка разработанной программы мультстудии «Академия волшебников» для детей с ОВЗ.
- Создана картотека онлайн-уроков для самостоятельного закрепления тем.
- Проведена апробация программы (2022/2023 учебный год).
- Проведены обучающие семинары для педагогов школы района и Республики Татарстан по передаче опыта работы.
- Подготовлены выступления по обмену опытом работы в рамках проведения курсов повышения квалификации для работников образования Республики Татарстан.
- Подготовлены и распространены не менее 2 информационных материалов о разработанной программе дополнительного образования.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение цифрового контента для создания персонажей и фонов, конечным результатом которого станет создание мультфильмов.

Здоровые дети помогут детям с особыми образовательными потребностями поверить в свои силы, совместно с ними наравне работать над сюжетом, над воплощением фантазий.

Данная работа актуальна и востребована на рынке труда и позволяет выпускникам после окончания школы-интерната работать удаленно.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

На сегодняшний день проблема социализации детей с ОВЗ остаётся актуальной. Я, как педагог и мама ребенка с аутизмом, могу утверждать, что дети с особенностями в развитии посещают занятия исключительно в школе-интернате. Родители никогда не водят своих детей в кружки с нормотипичными детьми.

Существует проблема социальной изоляции семей, воспитывающих детей с инвалидностью. Организация инклюзивной мультипликационной студии, в которой будут заниматься дети с особыми образовательными потребностями наряду со здоровыми детьми, очень актуальна.

Она позволяет взглянуть на данные семьи, воспитывающих детей с инвалидностью, с другой стороны, это способствует информированию окружающих об особенностях лиц с нарушениями в развитии, уменьшению дистанцирования между особыми людьми и остальным населением.

В этом могут помочь любимые всеми с детства мультфильмы, которые как нельзя лучше способны рассказать окружающим друг о друге в доступной, познавательной и интересной форме.



ГБОУ «Школа №25» Петроградского района Санкт-Петербурга

Васильева Ирина Константиновна методист отделения дополнительного образования

Гонтарь Юлия Ильдаровна педагог дополнительного образования

Кузнецова Марина Валерьевна заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Петрова Анна Борисовна директор

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Включение обучающихся с ТМНР в систему дообразования технической направленности за счет использования песочной анимации, учитывающей их индивидуальные возможности. Получаемый цифровой продукт (мультфильм) базируется на использовании доступных для обучающихся материалов и выразительных средств, может выступать как самостоятельной творческой единицей с законченным сюжетом, так и являться отдельной частью для визуального оформления творческих тематических номеров нескольких учащихся. Развитие коммуникативных навыков, побуждение к максимальной самостоятельности в процессе творчества, содействие формированию саморегуляции поведения способствует повышению качества образования обучающихся с ТМНР.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание условий для вовлечения обучающихся с тяжелыми и множественными нарушениями развития в программы дополнительного образования технической направленности, а именно: в процесс производства мультфильмов в технике песочной анимации.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Использование инновационной формы работы (песочной анимации) для развития познавательной, коммуникативной и сенсорно-перцептивной сфер обучающихся с ТНР, побуждения их к максимальной самостоятельности в процессе творческой деятельности.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Расширен перечень дополнительных образовательных программ для обучающихся с ТМНР за счет внедрения и реализации программы «Мульт без границ».
- Апробирована ДОП «Мульт без границ», разработана анкета обратной связи для родителей (законных представителей) обучающихся для мониторинга удовлетворенности качеством образования).
- Увеличено количество обучающихся с ТМНР, осваивающих адаптированные дополнительные программы.
- Проведена экспертная оценка разработанной программы педагогами системы дообразования района и города.
- Проведены не менее 4 обучающих семинаров: не менее 1 — для педагогов образовательной организации, не менее 3 — для педагогов и представителей административных команд образовательных организаций района, города и(или) региона по вопросу вовлечения обучающихся с ТМНР в систему дообразования.
- Подготовлены и распространены буклеты о возможностях использования технологии песочной анимации в работе с детьми с ТМНР.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Сквозной характер реализации образовательной траектории проявляется в интеграции методов основного и дополнительного образования обучающихся с тяжелыми и множественными нарушениями развития на основе использования технологии песочной интерактивной анимации.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Актуальность проекта определяется необходимостью дополнительного обогащения и развития познавательной, коммуникативной и сенсорно-перцептивной сфер обучающихся с тяжелыми и множественными нарушениями развития при помощи выразительных художественных средств. В дополнительном образовании отражен ресурс, компенсирующий ограниченность школьного образования путем широкой вариативности инструментов для удовлетворения индивидуальных познавательных, творческих потребностей, в том числе обеспечивая возможность успеха и положительных эмоций обучающихся с ТМНР.



Культурно-познавательный туризм: открывая мир музеев



«Чебоксарская НОШ для обучающихся с ОВЗ №1» Минобразования Чувашии

Ильина Татьяна Алексеевна учитель

Данилова Инна Владимировна воспитатель

Морозова Людмила Николаевна заместитель директора

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта: реальное и виртуальное общение с миром музеев. Дети с ОВЗ наряду с познанием мира, получают возможность социокультурной реабилитации (почувствовать себя нужными, способными творить, нести добро, переживать свое живое участие в строительстве социальной жизни), повышения активности во всех сферах жизнедеятельности, саморазвития. Итоговыми продуктами будут: цифровой фотоальбом школьных музеев города Чебоксары «Летопись города через историю школы», обучающий тренажёр «Музей — это интересно!». Благодаря цифровой платформе, все дети, включая детей-инвалидов, смогут, не выходя из дома, просматривать материалы музея, музейные экспонаты, создавать игровые обучающие тренажеры.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обеспечение равного доступа детей с ОВЗ к культурным благам и их возможность реализации своего социокультурного потенциала в сфере культуры и искусства.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание ресурсного центра на базе школьного музея.
Создание виртуального музея.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Интеграция школьного музея в учебно-воспитательный процесс образовательного учреждения и в социум.

Расширение возможностей школьного музея за счет социального партнерства с музеями других образовательных учреждений и города.

Создание виртуального музея.

Презентация итоговых материалов проекта в Интернете и СМИ.

Ожидаемые результаты реализации проекта:

- удовлетворение социального запроса — создание ресурсного центра на базе школьного музея для развития, социализации и воспитания обучающихся с ОВЗ;
- выступление обучающихся в роли экскурсоводов;
- использование ресурсов школьного музея для гражданско-патриотического воспитания, организации занятий внеурочной деятельностью и дообразованием;
- развитие материально-технической базы музея путем внедрения новых форм использования экспозиций;
- на основе материалов фондов музея создание банка методических разработок и рекомендаций;
- повышение квалификации педагогов и улучшение учебно-материальной базы школы.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Повышение культурного уровня родителей, сотрудничество с работниками учреждений культуры, повышение квалификации педагогов создают интерактивное воспитательно-образовательное пространство, положительно влияют на социализацию и качество образования детей с ОВЗ, на формирование у будущих педагогов готовности к работе с детьми с ОВЗ.

Проект обеспечивает доступ к культурным ценностям детям, которые не могут посещать культурные учреждения города, республики.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Главная проблема детей с ОВЗ заключается в нарушении их связи с миром, в бедности контактов со сверстниками и взрослыми, в ограниченности доступа к культурным ценностям.

Интересы и возможности таких детей не имеют такой же стартовой площадки для развития творческого и духовного потенциала, как у нормотипичных сверстников.

Основным вопросом, рассматриваемым в рамках нашего проекта, является проблема социализации и интеграции в общество детей с особенностями в развитии. Искусство является способом уравнивания человека с миром в самые критические и ответственные минуты жизни и обладает мощным реабилитационным потенциалом.

Оно создает возможность комплексного воздействия на ребенка с ОВЗ, развития его наглядно-образного познания мира, социокультурного развития личности, а также позволяет осуществить коррекцию нарушений психосоматических, психоэмоциональных процессов и отклонений в личностном развитии.



Мультими — это серьезно!



МБОУ «СОШ №60» Удмуртская Республика

Жевлакова Елена Юрьевна учитель начальных классов

Кутуева Гузель Маратовна заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Дариуш Генриетта Владимировна учитель ИЗО

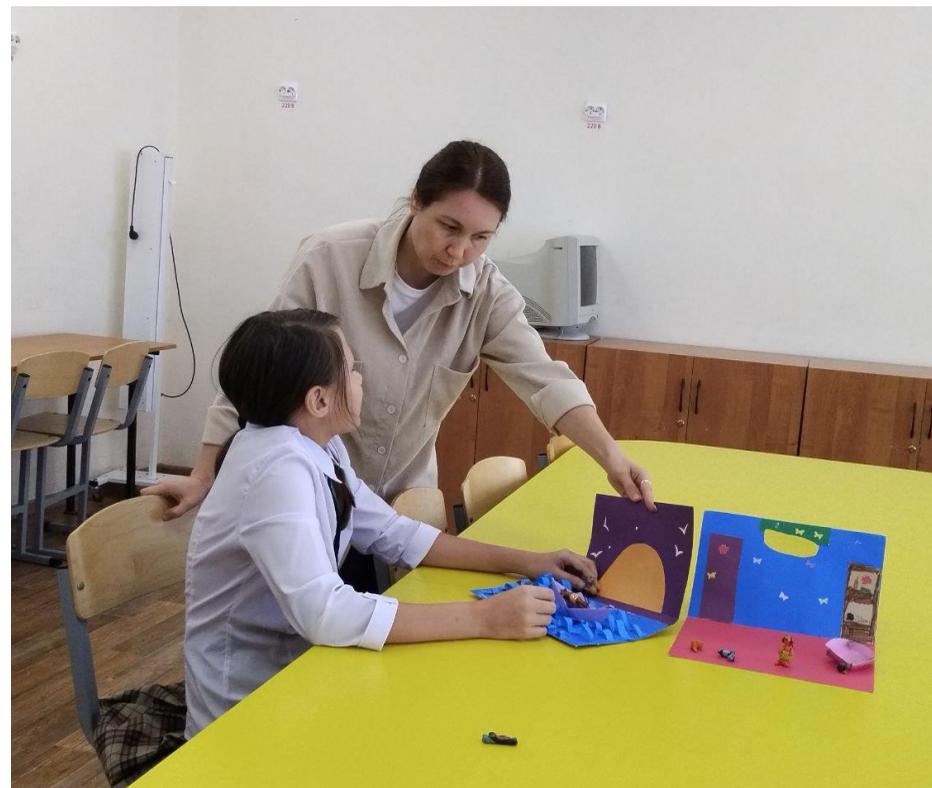
Челнакова Анжелика Петровна учитель-логопед

Порохова Анжелика Николаевна психолог

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание условий для успешной интеграции обучающихся с ЗПР, с ТНР в образовательное пространство среды здоровых сверстников. Коллективное создание анимационного мультфильма от разработки идеи до визуального воплощения: написание сценария, распределение ролей и функций, изготовление персонажей, рисование фона, съёмка мультфильма, запись голоса, поиск музыки и шумов, монтаж мультфильма, презентация, рефлексия.

Основное направление деятельности — создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, кукольная, песочная, коллажная, предметная анимации, теневой театр и другие).



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание творческой среды для коррекционно-развивающей работы с детьми с ОВЗ посредством мульттерапии.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание творческой образовательной среды для детей с ОВЗ с применением цифровых технологий.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Создание творческой образовательной среды для детей с ОВЗ с применением цифровых технологий. Апробация новых форм работы с информационными технологиями. Повышение мотивации к образовательной деятельности. Стабильное качество знаний по созданию мультипликационных фильмов.

Критерии эффективности

Образовательный модуль:

- уровень сформированности знаний, умений и навыков;
- уровень развития организационно-волевых, ориентационных и поведенческих качеств обучающихся.

Развивающий модуль:

- уровень сформированности эмоционально-волевой сферы ребенка;
- уровень сформированности психологической культуры родителей;
- уровень сформированности детско-родительских отношений.

Социально значимый модуль:

- уровень вовлеченности детей с ОВЗ и их родителей в творческие мероприятия;
- уровень активности детей с ОВЗ и их родителей в творческих мероприятиях;
- уровень мотивации у ребенка.

Количественные показатели:

Создание одного мультипликационного фильма в четверть.

СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект поможет детям с ОВЗ реализовать творческие способности за рамками образовательной программы школьного образования, содействует их социализации в обществе.

Он подразумевает ступенчатый подход к созданию анимационных фильмов, позволяет использовать в работе интеграцию разных видов деятельности детей с ОВЗ: двигательную, игровую, продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, чтение художественной литературы.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Мультипликация — новое направление в коррекционной работе с детьми. Это мягкий и эффективный метод, при котором коррекция состояния ребенка происходит гармонично и естественно.

Посредством коллективного создания мультфильмов дети оживляют свои представления о мире, счастье, учатся взаимодействовать друг с другом и со взрослыми.

Мультипликационное творчество позволяет не только развивать креативные способности детей, но и корректировать психоэмоциональное состояние, что положительным образом сказывается на психологическом здоровье учащихся.

Также работа над мультфильмом способствует освоению новых технологий. Программа практико-ориентированная: учащиеся овладевают практическими умениями в области применения ИКТ.



Автоматизированная система адаптивного подбора образовательного контента в зависимости от уровня подготовки и способностей обучающегося



Колледж телекоммуникаций МТУСИ г. Москва

Карташов Дмитрий Александрович преподаватель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Предлагается создать метрику сложности цифрового контента на основании результатов тестирования (ответов на вопросы) на большой выборке учеников. Также предлагается создать метрику уровня учеников на основании номера квартиля или, более детально, процентиля в распределении правильных ответов на группу вопросов. Затем квартилю ученика ставится в соответствие квартиль сложности цифрового контента для лучшего усвоения. На основании динамики обучения квартиль цифрового контента может быть понижен, если при прохождении курса доля правильных ответов на одни и те же вопросы понижается либо повышен в противоположном случае.



Экология говорит,
сейчас читаем!

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

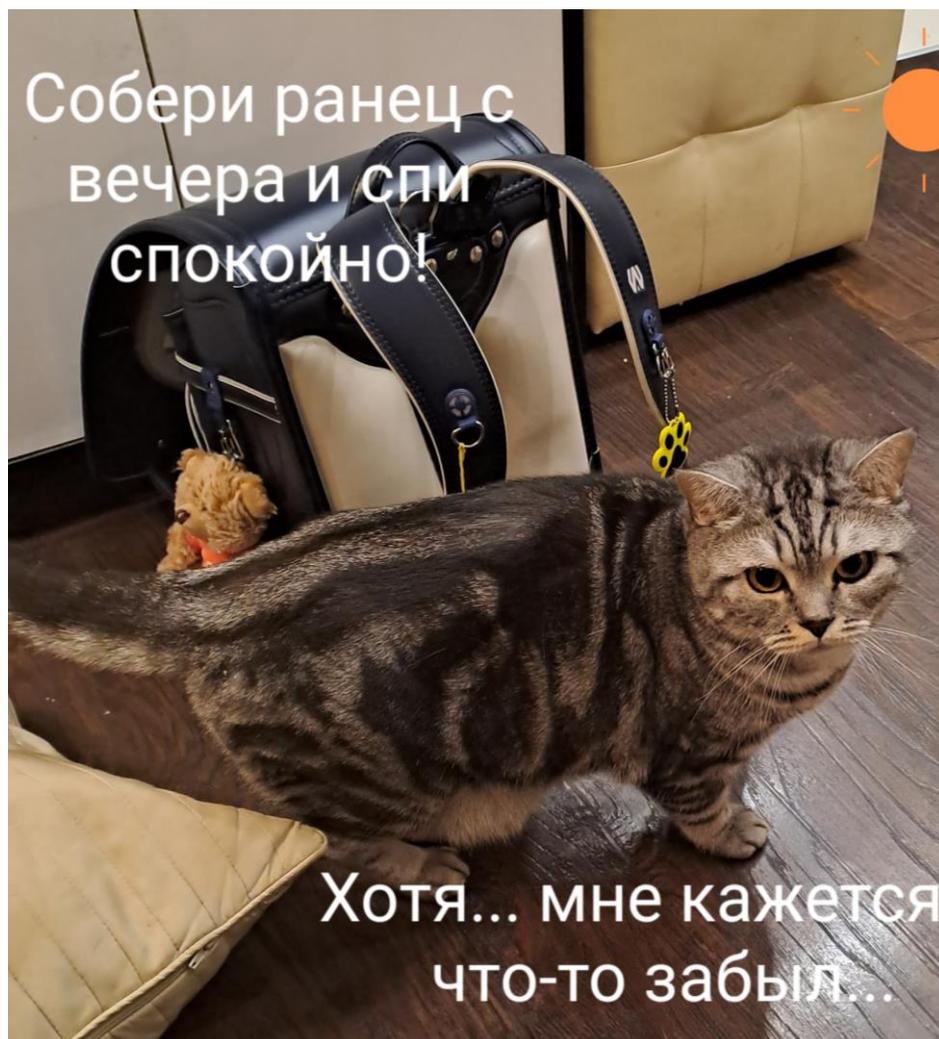
Обеспечить максимальное усвоение информации людям с синдромом дефицита внимания и гиперактивности.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Создание автоматизированной системы адаптивного подбора образовательного контента в зависимости от уровня подготовки и способностей обучающегося с синдромом дефицита внимания и гиперактивности.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Прогресс обучения должен быть более выражен по сравнению с другой группой учеников на той же теме или другой темой, но с той же группой учеников, в которой предложенный метод не применяется.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

В проекте используются технологии пятого технологического уклада и технологии, связанные с обучением многослойного персептрона.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект направлен на решение проблемы обучения моего сына и других людей с СДВГ. Актуален он для меня, моей жены и других людей, с которыми он контактирует.

Эффективное управление



Цифровизация процессов управления образовательной деятельностью, в том числе планирования, организации, контроля и координации



Маргарита **Бриткевич**



Ирина **Абанкина**



Вероника **Кузьмина**



Разият **Арсланалиева**



Наталия **Махно**

Эксперты





Разработка и внедрение в образовательный процесс электронной системы информирования родителей об успеваемости студентов с целью снижения трудозатрат кураторов групп



АНО ПО «Колледж экономики, страхового дела и информационных технологий КЭСИ» г. Москва

Живетьев Александр Викторович заведующий IT-кафедрой

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Будет создан модуль для LMS Moodle для кураторов и преподавателей СПО.

Преподаватели 1 раз в семестр заполняют в свободной форме краткие характеристики по студентам (3–5 мин на одного студента). Модуль аккумулирует данные и готовит сводку для кураторов. Кураторы отправляют сводку (характеристика, оценки) родителям.

Проект будет способствовать:

- развитию личности ученика (за счет выявления в ходе обучения индивидуальных особенностей);
- повышению конверсии студентов в работающих специалистов (за счет простого подбора работодателя);
- развитию индивидуальных образовательных траекторий (за счет сбора данных, возможности их динамического анализа, адаптации учебных программ под конкретного студента).



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

- Минимизация трудозатрат кураторов учебных групп.
- Информирование родителей об успеваемости студентов.
- Повышение эффективности образовательного процесса.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Новизна заключается в автоматизации процесса информирования родителей об успехах их детей, а также их индивидуальных особенностях (склонностях, талантах и т. д.).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Реализация проекта положительно повлияет на следующие метрики:

- Посещаемость занятий (легко измерить).
- Количество выполненных заданий (легко измерить в СДО).
- Оценки за семестр (легко измерить).
- Удовлетворенность родителей (качественный показатель, а не количественный, тем не менее, легко измерить опросами).
- Конверсия в специалистов (многокритериальный показатель, достаточно сложный для измерения).



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Формирование с начала обучения цифрового портрета каждого студента на основе характеристик преподавателей в свободном формате — важная составляющая его сквозной индивидуальной образовательной траектории для повышения эффективности образования, эффективного поиска работы, практики, стажировок. С помощью технологий машинного обучения анализируем характеристики студента преподавателями по дисциплинам, автоматизируем создание его портфолио для работодателя.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Очевидная проблема: студенты (дети) редко рассказывают родителям о своих сложностях в учебе (особенно когда сложности эти возникают по причине прогулов или потому, что студент не делает задания). В свою очередь, с принятой сегодня политикой «поставить тройку всем» студент может годы учебы ничего не делать и все-таки выпуститься из образовательного заведения.

Особенно это актуально для студентов СПО, к которым отношение уже как к более взрослым, самостоятельным и ответственным (относительно взрослых), что, к сожалению, очень редко соответствует действительности.

В результате возникает следующая ситуация:

- Студент плохо учится.
- Родители не в курсе, т. е. куратор группы перегружен и не успевает их информировать (и работать со всеми студентами индивидуально).
- Учеба продолжается... (т. е. ставят тройки).
- Студент выпускается без знаний = годы учебы и деньги родителей/бюджета потрачены впустую.



Создание цифровой площадки «СтудМаркет» в форме маркетплейса по предоставлению студентами профессиональных услуг заказчикам в сфере креативных индустрий



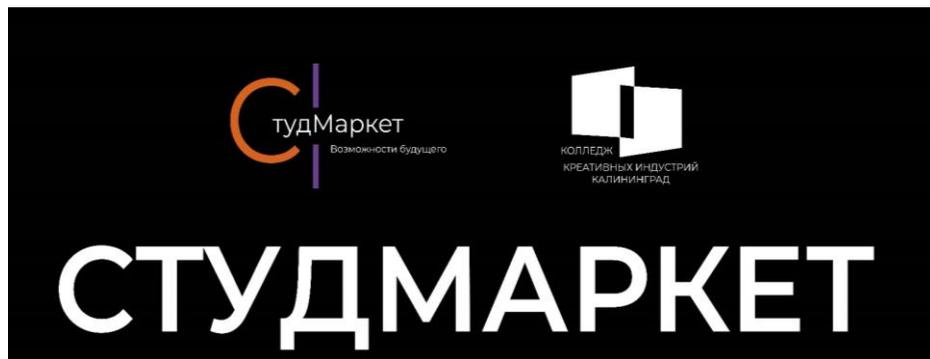
ГАОУ КО «Колледж предпринимательства» Калининградская область

Ковалевский Константин Юрьевич заведующий отделом проектной деятельности

Гриневич Ульяна Григорьевна преподаватель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание цифровой площадки «СтудМаркет» в форме маркетплейса по предоставлению студентами профессиональных услуг в сфере креативных индустрий Калининградской области позволит упростить поиск возможной работы или подработки для студентов, которые уже обладают определенными навыками в сфере ИТ, дизайна. Электронная система будет иметь обширную базу данных студентов и молодых специалистов, готовых предоставить свои услуги. Пользователи платформы смогут размещать свои портфолио, примеры работ, контактные данные, а потенциальный заказчик или работодатель сможет подобрать себе специалиста на отдельный заказ, проект, платную стажировку или для будущей работы в штате.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Поддержка развития способностей и талантов у молодежи, совершенствование профкомпетенций в практической сфере креативных индустрий, построение будущего карьерного трека в рамках профориентации, реализация предпринимательских инициатив с помощью своих навыков. Студенты размещают портфолио, примеры работ, контактные данные, а потенциальный заказчик или работодатель подбирает специалиста на отдельный заказ, проект, стажировку.

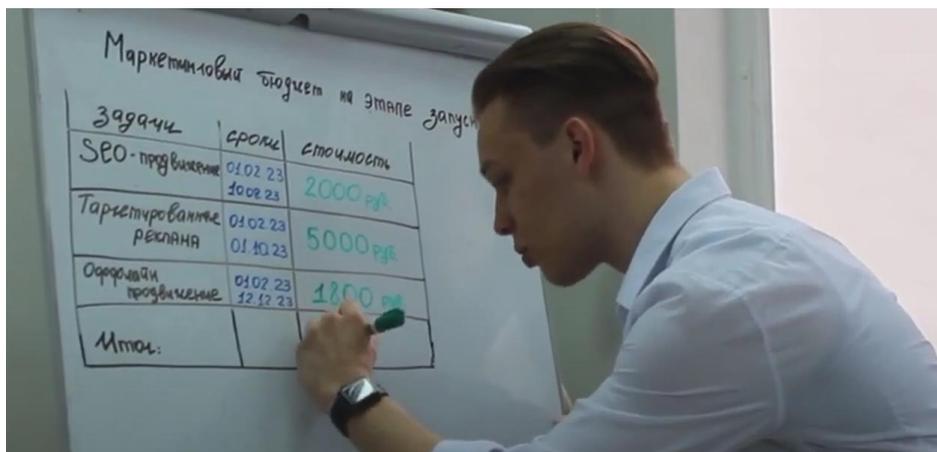
НОВИЗНА ПРОЕКТА

Система будет реализована в формате веб-ресурса, а на втором этапе развития — мобильного приложения, будет предусматривать личные кабинеты студентов и специалистов, а также индустриальных партнеров, где они смогут настраивать свой поиск, размещение заказов, формировать «локальную электронную биржу».

Простой в использовании интерфейс позволит обеспечить совершенствование навыков и компетенций студентов в практической сфере, даст возможность построить будущий карьерный трек в рамках профессиональной ориентации, реализовать предпринимательские инициативы с помощью профессиональных навыков.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Утверждение исследований и анализа рынка, экспертная оценка.
- Спроектирован графический интерфейс всего решения (UI).
- Создан проект базы данных прототипа.
- Разработано веб-приложение прототипа.
- Наполнена база данных (минимум 30 новых пользователей в месяц, апрель — июнь 2024).
- Заключение договоров с партнерами (минимум 4 договора в месяц с апреля 2024)
- Протестирован прототип и устранены дефекты (май — июнь 2024).
- Апробировано удаленное операционное сопровождение проекта, базы данных (июль — август).
- Проведено минимум 5 питч-сессий (август 2024).
- Проведено с целевой аудиторией 3 информационно-познавательных мероприятия.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение современных методов построения электронных цифровых площадок, где будут представлены студенты с примерами своих работ и описанием своих навыков. СтудМаркет позволит реагировать на запросы рынка и сформировать у студентов и преподавателей актуальную картину его требований, апробировать профессиональные навыки студентам СПО, а преподавателям – своевременно корректировать программу подготовки.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Почему именно креативные индустрии? Колледж предпринимательства (Калининград) является федеральной инновационной экспериментальной площадкой, реализующей проект «Колледж креативных индустрий». Данный проект «Подготовка кадров для креативных индустрий» реализуется Министерством просвещения РФ по поручению Президента РФ с 2022 г. По итогам отборов были выбраны 7 регионов России, в т. ч. Калининградская область.

Калининградская область является одним из лидеров среди регионов в сфере креативных индустрий. Доля креативных индустрий в ВРП области 4,2%, в Москве 6,3%, в среднем по РФ 2,23%. Этот проект позволит студентам размещать свои портфолио, примеры работ, контактные данные, а потенциальный заказчик или работодатель сможет подобрать себе специалиста на отдельный заказ, проект, платную стажировку или для будущей работы в штате. И это без необходимого опыта работы, который требуют на собеседовании.



Система цифрового учета действий и результатов воспитанников дошкольного отделения в центрах активности



ГБОУ «Школа №1273» г. Москва

Залевская Татьяна Александровна старший воспитатель

Быховский Ярослав Семенович специалист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Электронная система фиксации выбора воспитанниками центров активности и статусов достижений (в формате веб-приложения) предусматривает автоматизацию процессов сбора и обработки данных, а также их визуализацию для представления родителям/законным представителям.

Для каждого центра активности (Конструирование, Природа, Чтение, Творчество, Сюжетно-ролевая игра) будут разработаны дидактические единицы (универсальные задания), которые станут выполнять роль «цифрового следа» в системе учета действий воспитанников и результатов деятельности. По окончании занятия в центре активности воспитатель наклеивает на планшеты воспитанников соответствующие стикеры и считывает их «в один клик» смартфоном.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание системы цифрового учета выбора воспитанниками дошкольного отделения образовательной организации центров активности и результатов в ходе их игровой и познавательной деятельности.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Отслеживаются действия дошкольников. Воспитатель наблюдает за выбором ребенка, фиксирует в системе выбор центра активности и результат деятельности. Учет производится с помощью бумажных стикеров с QR-кодами, которые воспитатель прикрепляет к картонному планшету воспитанника. QR-коды учитывают ID воспитанника, ID центра активности, ID статуса выполнения задания.

Используются 3 основных статуса (выполнил самостоятельно, требуется дополнительное время для выполнения, перестал выполнять) и 3 дополнительных статуса выполнения задания (попросил помощи у воспитателя, может помогать другим, рекомендация по дальнейшему развитию).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Система цифрового учета выбора воспитанниками центров активности и результатов деятельности адаптирована под задачи дошкольного отделения образовательной организации.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой (4 документа).
- Проведены 2 семинара для педагогических работников дошкольного отделения образовательной организации (установочный (обучающий) и по итогам апробации и внедрения системы) (не менее 30 участников).
- Проведены тестирование, апробация и внедрение системы в старшей и подготовительной группах дошкольного отделения (в 4–5 учебных периодах 2023/2024 учебного года).
- Целевая аудитория системы учета — не менее 250 человек (воспитанники, преподаватели дошкольного отделения, родители/законные представители).
- Проведена открытая очно-заочная конференция для педагогов дошкольных отделений других образовательных организаций Юго-Западного округа г. Москвы и регионов России (не менее 100 участников).



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Разработка системы учета выбора, действий и результатов воспитанников является точкой роста и развития в дошкольном отделении образовательной организации за счет накопления более объективных и адресных знаний о достижениях воспитанников в различных центрах активности.

Технология может быть использована на других уровнях общего образования (в начальной и средней школе), например, при проектировании индивидуальных образовательных траекторий обучающихся.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Основной сложностью процедуры учета выбора воспитанниками центров активности является ее «ручной» характер, который негативно влияет на нагрузку воспитателей.

Помимо фиксирования выбора каждого воспитанника, воспитателям необходимо составлять сводный отчет по группе.

Используемый в настоящее время в дошкольном отделении способ фиксации на бумажном носителе («колесо выбора») не позволяет проводить анализ ситуации для принятия необходимых решений и рекомендаций.

Общественный запрос со стороны родителей воспитанников демонстрирует высокую заинтересованность в получении информации о достижениях детей в ходе их деятельности. Проект позволит удовлетворить данный запрос с помощью предоставления сведений о выборе центра активности и результатов, которые будут накапливаться в системе цифрового учета.



Разработка и внедрение информационного помощника — чат-бота «Азбука родительства»



МАОУ «Лицей №27» г. Улан-Удэ

Смольникова Елена Сергеевна заместитель директора по УВР

Майструк Ксения Николаевна старший воспитатель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Мы предлагаем объединиться в сообществе «Азбука родительства» путем создания чат-бота, который поможет найти ответы на вопросы «Как стать хорошими родителями?», «Как стать ребёнку другом?», «Как сделать так, чтобы детство стало счастливым и безопасным?» и др.

Достаточно запустить чат-бот, и он сразу «скажет», что умеет. После этого следует выбрать необходимый для посетителя пункт, и чат-бот покажет всю необходимую информацию. В случае необходимости чат-бот попросит указать дополнительную информацию для последующих действий,

Благодаря этому, снизится нагрузка на секретаря лицея, администрацию лицея и его педагогических работников, а также мы создадим сообщество осознанных родителей.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать, запрограммировать и внедрить информационный канал посредством современного мессенджера для совершенствования системы управления образовательным комплексом и оптимизации труда административно-управленческого и иного персонала образовательного комплекса при взаимодействии с родителями обучающихся.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Будет создан чат-бот «Азбука родительства» со следующими разделами для поиска:

- Детский сад — вопросы зачисления/отчисления/перевода/льгот/компенсаций/вопросы адаптации/питания и другое.
- Школа — ответы на вопросы зачисления/отчисления/льгот/питания/государственных экзаменов и т. д.
- Образование — время приема граждан/заказ справок/вопросы оплаты питания/ежедневное меню в школе и детском саду.
- Об образовании — права/обязанности всех участников образовательного процесса / запись на консультации к узким специалистам.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Проведено обучение по созданию и разработке чат-бота команды проекта (февраль 2024 г.).
- Разработан и запрограммирован чат-бот в соответствии с запросами родителей лицея (март — апрель 2024 г.).
- Создан информационный материал для учеников, учителей и родителей о доступности чат-бота МАОУ «Лицей №27».
- Проведена апробация работы чат-бота (май — июнь 2024 г.).
- Проведены: 1 семинар для работников лицея по работе чат-бота;
1 информационное мероприятие для педагогических и административных работников других образовательных учреждений города Улан-Удэ по внедрению в работу чат-бота (август 2024 г.).
- 6 Внедрение в работу чат-бота образовательной организации (с сентября по декабрь 2024 г.).



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект решает вопросы информирования всех участников образовательного процесса. Чат-бот сможет ответить на вопросы родителей обо всех уровнях образования (от детского сада до профессионального учреждения).

Чат-бот – это решение проблемы взаимодействия учреждения и родителей с целью оптимизации быстрого поиска актуальной и важной информации по вопросам образовательного процесса на всех уровнях обучения.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Современный родитель очень занятой человек. Бывают ситуации, когда родителю необходимо получить ответ на какой-либо вопрос, но команда лицея не всегда в данный конкретный промежуток времени готова ответить на него.

В мессенджерах, на сайте и группе образовательного учреждения, в социальной сети «ВКонтакте» всегда размещается актуальная информация, адресованная участникам образовательных отношений, с указанием ссылки на источник.

При этом было замечено, что обилие данных затрудняет поиск нужных сведений. Администрация и педагогический коллектив заинтересованы в создании такого инструмента, который позволит оперативно отвечать на возникающие вопросы.

Решением, удовлетворяющим запрос на оперативность коммуникации, с одной стороны, и удобство поиска информации с другой, стала виртуальная автоматизированная программа — чат-бот.



Онлайн-конструктор индивидуального учебного плана обучающегося



МАОУ «Средняя школа №3» Нижегородская область

Соколова Дина Григорьевна заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Швецова Юлия Владимировна методист

Плюснин Николай Анатольевич инженер-программист, технический специалист

Аникина Татьяна Николаевна директор

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

«Онлайн-конструктор индивидуального учебного плана обучающегося» (ИУП) — это опция, позволяющая обучающемуся самостоятельно спрогнозировать свое обучение с учетом персональных потребностей, интересов и планов по поступлению в вуз. Обучающийся работает с конструктором в разделе сайта школы по полученным логину/паролю. Он изучает видеоинструкцию, знакомится с материалами сетевых партнеров школы (вузов) с целью определения профиля обучения и выбора предметных областей ИУП, выбирает необходимое количество часов (32 – 37 часов в год) по предметам, создает черновик ИУП, сохраняет его и отправляет на рассмотрение модератору. Зачисление на программы ИУПов происходит на основе полученных заявок.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание онлайн-конструктора индивидуального учебного плана обучающегося.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

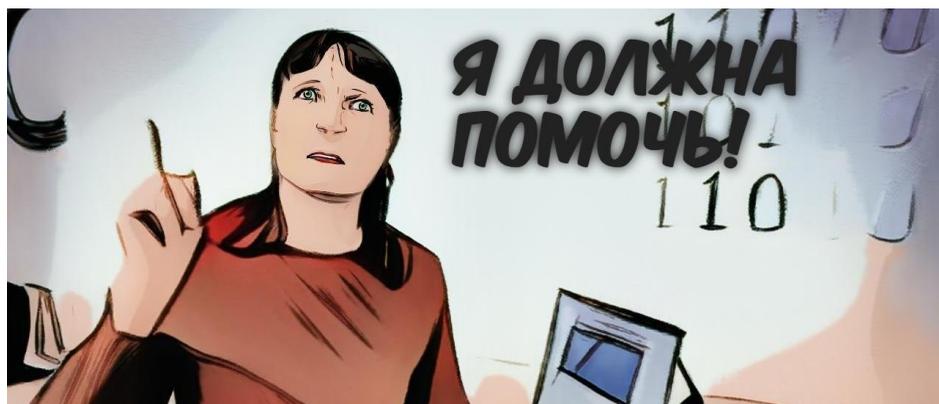
Данная разработка позволит эффективно выстроить административную и методическую работу в любом общеобразовательном учреждении. Школа с помощью онлайн-конструктора на основании данных, сформированных автоматически, получает аналитические данные для дальнейшей продуктивной работы с минимизацией ошибок и корректировок в процессе формирования журнальных сведений.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Качественные результаты: Использование онлайн-конструктора автоматизирует процесс создания ИУПов в МАОУ СШ №3, минимизирует ошибки и количество корректировок на 80% в процессе формирования журнальных сведений, составления расписания учебных занятий. Обучающиеся смогут самостоятельно и осознанно подойти к выбору предметов для индивидуального изучения благодаря навигатору вузов на платформе. Сбор аналитических данных упростит административное управление образовательным процессом в школе.

Количественные показатели:

- Разработан 1 онлайн-конструктор ИУП.
- Не менее 40 обучающихся, 10 педагогов провели тестирование конструктора.
- Не менее 20 учеников 10 класса психолого-педагогического профиля создали свой ИУП и зачислены на обучение.
- Не менее 2 000 человек информированы о внедрении конструктора (подписчики группы ВК МАОУ СШ №3, других групп в соцсетях партнеров проекта).
- Разработана 1 мобильная версия конструктора ИУП.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Онлайн-конструктор ИУП упростит и автоматизирует процесс получения запросов на ИУП, позволит обучающимся самостоятельно принимать решения в зависимости от интересов и стремления к поступлению на определенные специальности в вузы. Для педагогического состава и администрации школы онлайн-конструктор позволит добиться эффективности в управлении образовательным процессом, минимизировать возникновение ошибок в работе.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Индивидуальный учебный план (ИУП) — самостоятельный осознанный выбор образовательного маршрута обучающегося. ИУП обеспечивает освоение образовательной программы с учетом особенностей и образовательных потребностей конкретного обучающегося (п.23 ст.2 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»).

Право на обучение по индивидуальному учебному плану имеют все обучающиеся без ограничений (п.3 ч.1 ст.34 № 273-ФЗ).

ФГОС СОО предусматривает обучение по ИУП, в случае если выбранные обучающимися для изучения учебные предметы отличаются от предметов учебного плана основной образовательной программы и когда в рамках одного профиля нужно организовать обучение старшеклассников в группах разной направленности, например, в классах психолого-педагогического профиля МАОУ СШ №3.

На данный момент ИУП формируется на бумажном носителе, что затрудняет работу как ученика, так и педагогов (растет риск допущения ошибок, рутинная работа).



Бот-мультипликатор: Расширение области действия чат-бота в сфере образования



ОЧУ «Школа-интернат «Абсолют»» Московская область

Хаков Александр Рашидович специалист по интернет-маркетингу

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Идея проекта: создание инновационной системы чат-ботов для образовательных организаций, которая обеспечит:

- информационную доступность (пользователи смогут быстро и удобно получать необходимую информацию);
- взаимодействие и коммуникации (родители смогут получать еженедельные рассылки о занятиях и активностях ребенка, общаться с педагогами и администрацией школы, задавать вопросы и получать необходимую поддержку);
- мотивацию и вовлеченность (ученики смогут зарабатывать школьную валюту за выполнение заданий, достижения в учебе; обменивать ее на подарки, покупку необходимых товаров);
- повышение осведомленности (тесты и статьи помогут расширить знания и понимание инклюзии в образовании).



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цели проекта: создание инновационной системы чат-ботов для образовательных организаций страны, обеспечивающей информирование об их работе, взаимодействие между родителями, учениками и организациями.

Мотивация учеников через заработок школьной валюты за активность и достижения. Повышение осведомленности об инклюзивном образовании.

Общая цель — улучшение доступности, эффективности и взаимодействия в образовательной сфере страны.

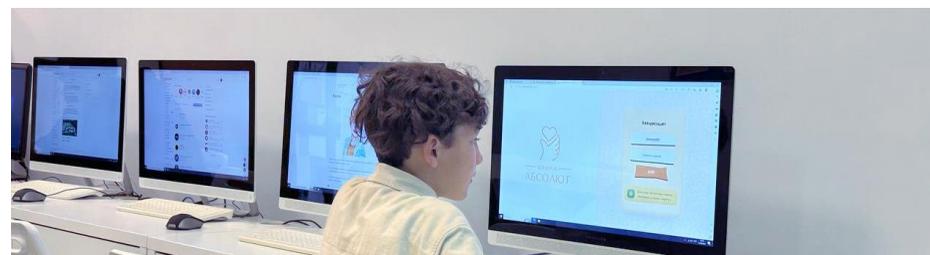
НОВИЗНА ПРОЕКТА

Цифровым продуктом проекта является система чат-бот, которая будет интегрирована в образовательные организации и предоставит информацию о работе школ, колледжей, университетов и других учебных заведений. Система чат-бот:

- обеспечит актуальную информацию о расписании, событиях, кружках, спортивных мероприятиях, профессиональных программах и других аспектах образовательной деятельности;
- облегчит взаимодействие между образовательными учреждениями, родителями и учениками;
- способствует повышению мотивации и вовлеченности учеников;
- направлена на повышение осведомленности о важности инклюзивного образования.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Увеличение доступности информации: количество запросов на информацию через традиционные каналы связи должно снизиться.
- Улучшение взаимодействия и коммуникации между образовательными учреждениями, родителями и учениками. Родители смогут получать регулярные рассылки о занятиях и активностях своих детей, другую информацию о школе.
- Возможность заработка школьной валюты за выполнение заданий, активность в социальных сетях и достижения в учебе должна стимулировать мотивацию и вовлеченность учеников в образовательный процесс. Увеличение участия учеников в кружках, спортивных мероприятиях и других активностях будет служить количественным показателем успеха.
- Повышение осведомленности об инклюзивном образовании: Количество пользователей, прошедших тесты и проявляющих интерес к тематике инклюзии, будет являться одним из качественных показателей эффективности проекта.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Система чат-бот способствует поддержке сквозных образовательных траекторий:

- предоставляет данные об образовательных организациях, помогая родителям и ученикам принимать решения об образовательных путях;
- передает ученикам информацию о клубах, кружках, спортивных мероприятиях, профессиональных программах, способствует выбору направления обучения, построению образовательной траектории;
- мотивирует к обучению с помощью школьной валюты и ее использования.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проект направлен на улучшение коммуникации и доступности информации в образовательной сфере. Создание системы чат-ботов для образовательных организаций решает проблему ограниченной коммуникации между участниками образовательного процесса. Родители получают актуальные уведомления о занятиях и событиях, а ученики могут взаимодействовать с учреждениями, зарабатывая школьную валюту. Также проект повышает осведомленность об инклюзивном образовании через предоставление тестов и статей. Актуальность проекта для команды заключается в решении проблем доступности информации, взаимодействия и повышении качества образования.



«Цифровая экосистема школы» на примере автоматизированной информационной системы «Классный руководитель» автоматизированной оценки эффективности воспитательной работы классного руководителя (школы)



ЧОУ «Школа «Таурас»» г. Санкт-Петербург

Лобанов Алексей Александрович учитель/директор

Лобанова Татьяна Юрьевна учитель

Луфаренко Наталья Валерьевна учитель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта АИС «Электронный журнал классного руководителя» — это управление воспитательным процессом класса/школы на основе созданного цифрового инструментария. Каждый классный руководитель получит цифровой продукт с гибкими настройками структурирования, анализа, корректировки и ввода/вывода информации. Программа решает вопрос объективной оценки воспитательной работы классного руководителя. На основе введенной классным руководителем информации система в автоматическом режиме производит анализ полученных данных и выдает решения и рекомендации для классного руководителя и для администрации школы.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание открытой единой электронной системы управления для оценки эффективности работы классного руководителя. В течение учебного года классный руководитель системно реализует свои функциональные обязанности, используя программу.

В конце учебного года он получает автоматически готовый анализ воспитательной работы с классом, включая выводы и рекомендации на следующий учебный год, а администрация в автоматическом формате данные по школе.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Цифровой инструмент решает проблему избыточного документооборота, организации контроля и качественного сопровождения воспитательного процесса. Снижается административная и педагогическая нагрузка за счет автоматического анализа.

Формируется реальная картина эффективности воспитательной работы, отмечаются точки роста и проблемные места работы классных руководителей / школы.

Оптимизируется время, затраченное на анализ воспитательной работы, – уменьшается в 12 раз.

Создано 2 цифровых продукта:

- для классных руководителей – «Электронный журнал классного руководителя»;
- для администрации школы – АИС «Классный руководитель».

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Предлагаемый цифровой инструментарий позволит организовать качественный контроль сопровождения воспитательного процесса и автоматизировать труд классного руководителя. Он формирует автоматические аналитические отчеты по ведущим направлениям воспитательной работы и обеспечивает администрацию школы данными, позволяющими принимать своевременные и эффективные решения. Это повышает качество управления образовательным процессом, оптимизирует рабочее время и труд. Тиражирование продукта способствует формированию единой оптимальной системы работы субъектов на один результат.

Создается цифровой пул воспитательной работы. Это систематизирующий фактор деятельности классных руководителей, педагогов, администрации:

- единая система оценки эффективности воспитательной работы классного руководителя (школы);
- уменьшение ресурсозатрат при проведении анализа деятельности классного руководителя;
- включение в работу 100% классных руководителей.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Сквозной характер предложенного цифрового управления в школе заключатся в следующем:

- выстраивается единый формат по оценке эффективности классного руководства 1-11 классов;
- при переходе с одного уровня образования на другой классный руководитель получает полную объективную картину о воспитательном потенциале класса;
- в конце учебного года он увидит точки роста и прогноз развития;
- моментальная оценка эффективности работы воспитательной системы школы.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В настоящее время со 100% уверенностью можно сказать, что в образовательных организациях отсутствуют цифровые инструменты, которые позволяют в автоматическом режиме осуществлять оценку эффективности работы классных руководителей и в целом всей воспитательной системы школы.

Одним из новшеств проекта является построение в автоматическом режиме воспитательного портрета класса и школы в целом. Одним из достоинств данного цифрового продукта является возможность сокращения бумажного документооборота, оптимизация рабочего процесса, организации информационно насыщенной среды.

Любая школа сможет устранить отсутствие единых и объективных инструментов для оценки эффективности воспитательной работы образовательного учреждения в масштабах класса (образовательного учреждения).



Разработка и внедрение в систему управления организацией корпоративного супераппа



МБОУ города Ульяновска «Средняя школа №83 им. генерала В.И. Орлова»

Киселева Василиса Вадимовна директор

Волкова Татьяна Владиславовна заместитель директора по ИКТ

Ильина Светлана Юрьевна заместитель директора по УВР

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Корпоративная платформа предусматривает упрощение рабочих процессов в организации, сокращение время на поиск важной информации, сроков и самовыполнение задачи. Платформа будет реализована в формате веб-приложения, будет предусматривать индивидуальный доступ сотрудников организации. Один из инструментов — задача (отчет) с отложенной отправкой, оповещение на задачи с пометкой «срочно» и фоновый режим на текущие задачи. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в образовательный процесс через корпоративные мероприятия, а также тиражирование платформы на другие школы города, региона.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

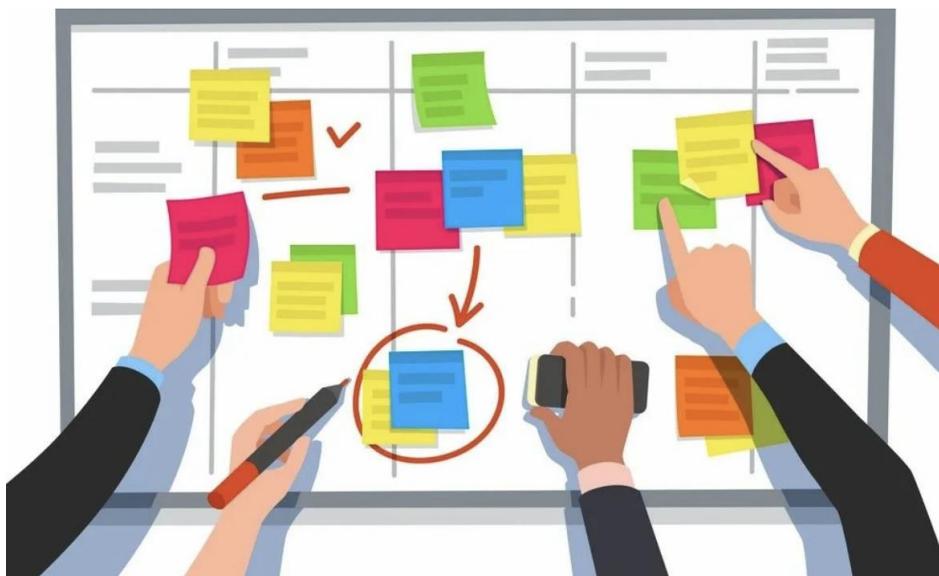
Совершенствование системы администрирования в школе (постановка задач, мониторинг и контроль) и оптимизация труда работников образования по осуществлению образовательной деятельности.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Внедрение корпоративной платформы в административные процессы образовательной организации в формате веб-приложения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны основные разделы электронной системы.
- Проведена экспертная оценка разработанной электронной системы.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой.
- Проведена апробация электронной системы в образовательном процессе (1-й триместр 2024/2025 учебного года).
- Проведены 3 обучающих семинара для работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций города.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанной системе.



Задачи и Проекты



Задачи Проекты Скрам Эффективность

○ План воспитательной работы 20:19



Эта неделя

СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает создание корпоративной платформы, позволяющей обеспечить гибкость и мобильность выполнения задач, снизить цифровую нагрузку для сотрудников организации. Данное решение является точкой роста и развития образовательной системы школы за счёт четко сформированного корпоративного менеджмента, что даёт возможность педагогическим работникам перенаправить силы на образовательный процесс.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Предлагаемая корпоративная платформа позволяет систематизировать информацию, оптимизировать труд работников образования, обеспечить эффективную коммуникацию и качественный корпоративный менеджмент. Корпоративная платформа включает в себя необходимый для отрасли образования набор сервисов и инструментов, позволяющих администрации образовательной организации ставить задачи, осуществлять мониторинг и контроль за их выполнением. А её сотрудники могут видеть приоритеты, дедлайн и грамотно планировать свой день, перенаправляя освободившуюся энергию на пользу образовательному процессу.



#ОГЭ на «5» за 5 минут



МБОУ «Термальненская средняя школа» им. Героя Российской Федерации Александра Николаевича Попова, Камчатский край

Потанина Елена Евгеньевна директор

Шерская Мария Алексеевна учитель математики

Саватеева Анна Сергеевна учитель математики

Алтухов Денис Евгеньевич заместитель директора по цифровизации

Никитина Евгения Владимировна директор, учитель математики

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Онлайн-курс для подготовки к ОГЭ по математике основан на особенностях восприятия информации у подростков и предусматривает применение технологий микрообучения и создания базы микролекций в видеоформате с участием педагогов – победителей конкурсов профессионального мастерства. Данный дополнительный ресурс может быть использован как педагогами при подготовке обучающихся к ОГЭ, так и самостоятельно обучающимися в домашних условиях. Материал изложен в нестандартной форме и связан с жизненными ситуациями, ассоциации с которыми повышают уровень запоминания материала. Тиражирование технологии запланировано не только в школах-партнерах, но и на школы, расположенные на территории РФ.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создать общедоступный бесплатный курс для подготовки к ОГЭ по математике.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Онлайн-курс для подготовки к ОГЭ по математике построен на использовании технологий микрообучения и создании базы микролекций. Используются нестандартные формы изложения материала, имеющие связь с жизненными ситуациями, что положительно влияет на запоминание материала.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработано 93 микролекции на тему подготовки к ОГЭ по математике.
- Создана бесплатная электронная общедоступная база микролекций для подготовки обучающихся к ОГЭ по математике.
- Внедрено 93 видеоролика в процесс подготовки обучающихся к ОГЭ по математике в школах-партнерах проекта.
- Проведено 3 мониторинга уровня готовности к ОГЭ по математике.
- Распространен готовый продукт в регионы РФ.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий микрообучения, что позволяет разделять объемные темы на небольшие модули и осуществлять их подачу с помощью микролекций. Данное решение является началом работы школы и ее партнеров в формате микрообучения.

Перспектива развития проекта — создание базы микролекций по всем учебным предметам, являющейся альтернативой высокооплачиваемых курсов подготовки к экзаменам.

Готовый продукт будет распространяться среди школ Российской Федерации.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

ОГЭ по математике обязателен для всех обучающихся, независимо от их образовательных способностей, но, несмотря на разнообразие средств обучения, это наиболее сложный экзамен. Анкетирование показало, что сильным мотивом при освоении учебного материала является его краткость.

Формат коротких видео популярен и способствует не только повышению потенциала интеллектуальных способностей обучающихся, но и эффективности процесса обучения в целом.

В сети Интернет большой выбор курсов по подготовке к ОГЭ, но наш курс бесплатный и доступный; его ведут опытные педагоги — победители конкурсов профмастерства «Флагианы образования», «Учитель года», современное оборудование позволяет быстро и структурировано демонстрировать материал; учебный материал нестандартный и связан с жизненными ситуациями.

Реализация проекта позволит оптимизировать время на подготовку к ОГЭ и станет хорошим дополнением к материалу урока.



Интерактивный музей по истории железных дорог в России



МБОУ «Инженерно-железнодорожный лицей» Кировская область

Галимзянова Лилия Маратовна учитель истории, обществознания и литературы

Ефремова Мария Николаевна учитель биологии и географии

Суровцева Вера Анатольевна учитель истории, обществознания и литературы

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Центр уже имеет определённый опыт управления профориентационной работой.

Для реализации проекта в школе есть главное: положительная мотивация педагогического коллектива, богатый опыт данной работы и наличие музея.

Для создания виртуальной экспозиции существуют специальные программы, которые помогут детям лучше узнать свою профессию, быстро получить нужную информацию.

Очки виртуальной реальности помогут детям в управлении поездом и в знакомстве с историей железных дорог.

Для музея уже разработаны 5 журналов, помогающих изучать железную дорогу своей страны.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Профориентационное воспитание и повышение интереса учащихся младших классов к профессии железнодорожника путём организации интерактивного музейного пространства в период 2024 года.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Сам музей станет Коворкинг-центром – местом живого общения учеников, родителей и педагогов, пространством, где можно не только учиться, но и отдыхать.

На данный момент в Кировской области нет ни одного музея с данной тематикой. Нами предполагается распространять информацию через семинары, мастер-классы, практические встречи по вопросам деятельности музея. Эффективным способом распространения являются публикации по теме проекта на муниципальном, региональном и федеральном уровнях. Вся информация о реализации проекта, положительных результатах будет выкладываться на школьном сайте.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Сохранение профориентационного направления как основного в воспитательной работе Центра и повышение уровня ИКТ-компетентности членов школьного коллектива.
- Разработка модели гражданско-патриотического, профориентационного воспитания учащихся на основе деятельности школьного интерактивного музея.
- Повышение интереса учащихся к изучению истории своего учреждения, города, страны, а также их знаний и умений в сфере железных дорог.
- Повышение эффективности работы школьных музеев за счет использования инновационных форм и методов для решения воспитательных задач.
- Освоение учащимися приемов музейной, проектной и ИКТ деятельности.
- Расширение возможностей школьных музеев за счет социального партнерства с музеями других образовательных учреждений, городским музеем, образовательными учреждениями.
- Создание усовершенствованного интерактивного музея.
- Презентация итоговых материалов проекта в интернете и СМИ.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Деятельность детей в музее будет внесена в образовательную и профориентационную программы лица, что сыграет большую роль в развитии творческих, исследовательских и профессиональных способностей детей. У последних на достаточном уровне будут сформированы предпосылки учебной деятельности, разовьется познавательная мотивация и любознательность, что положительно повлияет на качество профессионального образования в целом.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Профориентация школьников — очень актуальное направление в образовании. В соответствии с национальными целями развития РФ до 2030 года важной задачей является формирование эффективной системы поддержки и развития способностей у детей, направленной на профессиональную ориентацию всех обучающихся.

Стратегия государственной молодежной политики в Российской Федерации до 2025 года также уделяет важное внимание построению эффективной траектории профессионального развития.

Профориентационное образование в наше время сталкивается с вызовами современного мира, такими как отсутствие в большинстве школ оборудования, которое помогло бы школьникам осваивать профессиональные знания тем способом, который им ближе.

Известно, что молодое поколение основную часть информации черпает из гаджетов. В этом причина слабого интереса и низкой успеваемости обучающихся. Таким образом, школьное музейное пространство обретёт новую жизнь благодаря внедрению информационных технологий.



МКОУ «СОШ №4 им. М.А. Сижажева» г. Баксана

Хажирокова Юза Юрьевна заместитель директора по УВР

Мамиева Залина Юрьевна учитель предметов «Индивидуальный проект», информатика, руководитель структуры «Проектный офис»

Дыгов Хаджимурат Замирович руководитель приёмной комиссии, руководитель отдела, куратор, преподаватель физической культуры

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание сайта со следующими разделами:

- Открытый вопрос
- Педагогические инновации (материалы с продуктивным результатом)
- Видеоконференция
- Новости
- Объявления
- Цифровые образовательные ресурсы
- Обучение
- Сетевое взаимодействие
- Наши достижения
- Мероприятия
- Фотогалерея
- Видеоматериалы
- Мастер-классы
- Открытые уроки
- Воспитательная деятельность
- Внеурочная деятельность
- Статьи
- Полезные ссылки
- Документы
- Мы ими гордимся (представление педагогов с высокими образовательными результатами и достижениями)
- Отзывы
- Опросники (автоматизация процессов сбора и обработки данных)
- Личные кабинеты
- Отчеты
- Проекты



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание цифрового контента для формирования эффективной системы наставничества.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Сайт является незаменимым инструментом для организации системы наставничества, управления процессом и результатами педагогической деятельности образовательного учреждения, передачи опыта педагогам региона в рамках сетевого взаимодействия. Цифровой формат общения и проектирования мероприятий дает больше простора для осуществления идей и экономит время участников мероприятий, без отрыва от рабочего места позволяет обмениваться опытом, лучшими наставническими практиками.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Проект направлен на создание сообщества управляющих команд с целью повышения качества образования посредством диссеминации, через сайт лучших педагогических практик, а также совместного проектирования новых идей. Сайт наполнен актуальной информацией, помогает педагогам обмениваться опытом, повышать профессиональную компетентность, проводить продуктивную работу по профориентации, преемственность между школами и учреждениями, реализующими программы среднего профессионального образования.

В процессе реализации проекта охвачено около 500 участников, которые не только будут выкладывать на сайт свои материалы, но и приглашать в свое образовательное учреждение коллег для участия в практических семинарах. По завершении проекта проводится очная встреча, в ходе которой обсуждаются все плюсы и минусы, представители образовательных организаций рассказывают о своих достижениях в рамках участия в проекте, награждаются лучшие управленческие практики.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект – цифровой инструмент реализации системы наставничества с возможностью диагностики проблем снижения мотивации педагогов к качественной и продуктивной деятельности, способный решить вопрос выгорания и адаптации молодых педагогов.

Педагог в представлении нашего проекта соответствует портрету современного учителя, который готов к любым жизненным переменам и в совершенстве владеет разнообразными педагогическими технологиями и цифровыми ресурсами.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Необходимо вооружиться необходимыми инструментами для достижения качественного результата в образовании. Именно наставничество гарантирует комплексный подход к развитию любого педагога. И хотя система наставничества – это не новое явление в системе образования, в свете последних нормативных документов она приобрела более актуальное значение.

Но необходимо совершенствование данной системы.

В связи с этим возрастает актуальность и значимость научно-методического цифрового сопровождения педагогов и развитие системы наставничества.

В данном проекте представлен механизм управления. Акцент сделан на организационно-методической модели внедрения наставничества в качестве инновационной деятельности.

В поиске эффективного механизма мы взяли на вооружение сайт, позволяющий наиболее полно использовать ресурсы школ, педагогов для их развития и повышения качества образования с последующей диссеминацией опыта.



Проектно-матричная модель управления качеством образования, направленная на развитие проектно-сетевого взаимодействия в цифровой образовательной среде сельской школы



МОУ «СОШ» с. Тарбагатай, Забайкальский край

Шишмарева Светлана Леонидовна заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Домашевская Людмила Александра директор

Толстихина Елена Олеговна учитель информатики и математики

Соколова Татьяна Сергеевна заместитель директора по информационным технологиям, учитель начальных классов

Ерёмина Нина Васильевна заместитель директора по учебно-методической работе, учитель биологии

Федорова Татьяна Викторовна учитель географии

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основа модели – интеграция видов деятельности и ресурсов, распределение функций и делегирование полномочий. Включает постоянно действующие и временные организационные структуры:

- стратегический уровень (педсовет; парламент школы; научно-методическая; социально- психологическая служба; служба качества) и оперативный (координационный совет; консалтинговая служба; экспертный совет; школа педмастерства);
- исполнительский (временные группы пед. взаимодействия). Функциональный состав проектно-матричного управления: анализ; трёхступенчатое планирование, организация условий деятельности временных групп; со-управления и самоуправления; проектно-сетевого взаимодействия; контроль и самоконтроль.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обеспечить повышение качества управления развитием проектно-сетевого взаимодействия в условиях информационной образовательной среды школы на основе разработки и реализации проектно-матричной модели управления.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Модель ЦОС, способствующая перераспределению ресурсов и эффективной координации работ, развитию профессиональных компетенций, эффективной реализации ИОП обучающихся и профессионального саморазвития педагога.

Этапы:

- 1) Нормативно-ценностный (виртуальная учительская «Сотрудничество», социальная сеть «Школяры»).
- 2) Структурно-логический (методический сервис «Творческий потенциал»).
- 3) Деятельностный («Школяры», библиотечный информационный центр, медиацентр «Сияющая радуга»).
- 4) Оценочно-коррекционный: целеполагание деятельности, отчёт, экспертиза материалов, обобщение, формирование банка и распространение опыта.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Критерии результативности:

- школы: увеличение партнёров и проектов, комфортный климат, повышение имиджа;
- педагогов: создание программ, проектов, ЭОР, участие в сетевых проектах, конкурсах, рост профессионализма, научно-методического потенциала педколлектива;
- обучающихся: повышение качества обучения, рост числа участников конкурсов, олимпиад, НПК. Участие в социальном проектировании, самоуправлении, формирование личностных качеств, компетенций, мотивация учебного труда, рост творческой активности, уровня самостоятельности в проектировании и управлении ИОП, в сетевом взаимодействии;
- родителей: удовлетворённость школой.

Технология управления ЦОС, способствующая становлению управленческой практики в сети, реализации форм деятельности, направленных на преодоление закрытости образовательных систем, выстраиванию эффективных вертикальных и горизонтальных связей в системе, обеспечивающая качественное и доступное образование.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Реализуется технология проектно-сетевой организации инновационной деятельности как открытого образовательного пространства (осуществляется управление разработкой и реализацией сетевых проектов; формируется система программно-методического и организационно-ресурсного обеспечения; создается комплекс сетевых проектов, объединенных в портал социальной образовательной сети «Школяры» – открытую интернет-площадку продуктивно-творческого взаимодействия).

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Узкость образовательного потенциала сельского социума вызывает стремление к открытости через привлечение возможностей партнерского и сетевого взаимодействия. Школа обладает значительным интеллектуальным и культурным потенциалом для того, чтобы создать инновационную практику, отвечающую федеральным требованиям к качеству образовательной деятельности и ее результатам. Развивающаяся ИОС и реализуемое в ее рамках проектно-сетевое взаимодействие определяют необходимость достижения нового качества управления образовательной деятельностью как в школе, так и в рамках сети, а внедрение цифровых технологий позволяет максимально оптимизировать образовательный процесс. Каким должно быть качество системы управления развитием проектно-сетевого взаимодействия с использованием цифровых технологий, чтобы стать условием эффективной реализации образовательной программы сельской школы.

Искусственный интеллект



Разработка цифровых инструментов на базе технологий искусственного интеллекта для повышения эффективности образовательного процесса (подготовка программ и материалов, проведение занятий, проверка знаний, мониторинг успеваемости и др.)



Диана **Минец**



Людмила **Жукова**



Александр **Лукичев**



Наталья **Шадрина**



Наталья **Лобачева**

Эксперты





«Языковой квантум»: совершенствование компетенций в сфере изучения русского языка средствами лингвистической цифровой лаборатории во внеурочной деятельности учащихся



ЧОУ «Барнаульская классическая школа», Алтайский край

Остапенко Светлана Валерьевна учитель русского языка и литературы

Зинец Светлана Александровна заместитель директора по УВР

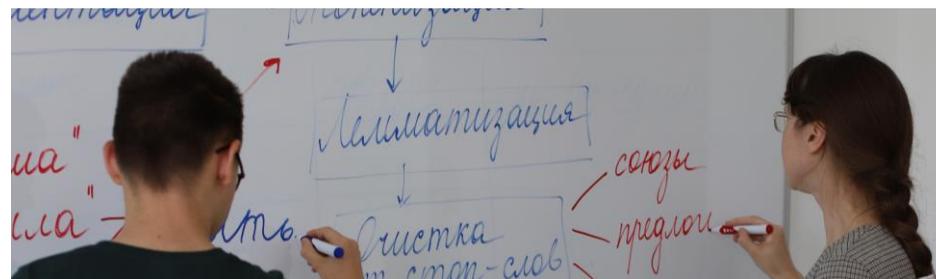
Акишева Яна Васильевна заместитель директора по продвижению и креативу, руководитель школьного пресс-центра

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Создание на базе ОО цифровой языковой лаборатории «Языковой квантум». Это позволит изучать русский язык исследовательским способом, используя различные цифровые инструменты.

Используемые онлайн-ресурсы смогут помочь ученикам улучшить грамматику и орфографию, а также научиться созданию нормативных и коммуникативно-эффективных текстов, качественных текстов без заимствования и плагиата из открытых источников.

Приемы NLP (Natural Language Processing) позволят учащимся более глубоко анализировать и интерпретировать художественные произведения, а также развить их эстетическое восприятие.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель проекта «Языковой квантум» – развивать компетенции в области изучения русского языка и литературы с использованием методических и дидактических инструментов лингвистической цифровой лаборатории во внеурочной деятельности учащихся, а также выявлять одаренных учащихся и создавать для них образовательную среду, способствующую их развитию.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Наш учебный центр предлагает учащимся уникальную возможность использовать передовые цифровые ресурсы и технологии для развития и совершенствования их языковых и литературных навыков.

Поддержка данного проекта позволит повысить качество языкового образования в школе. Учащиеся будут иметь доступ к актуальным инструментам и ресурсам, которые помогут им развить навыки письменной речи, аналитического мышления и критического анализа текстов. Это позволит им лучше подготовиться к продолжению образования вне школы и успешно взаимодействовать с современным информационным обществом.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Создана учебная среда цифровой языковой лаборатории, включающая специально оборудованный кабинет с необходимым ПО и онлайн-ресурсами.
- Сформирован комплект учебно-методических материалов, создан необходимый дидактический материал (включая программный код на языке Python) для решения данных задач средствами NLP.
- Проведена апробация деятельности лаборатории в образовательном процессе (пришкольный летний лагерь 2023/2024 учебного года, 1-я, 2-я четверти 2024/2025 учебного года).
- Проведены 2 семинара для педагогических работников школы (информационный и обучающий), а также 1 информационное мероприятие, направленное на популяризацию опыта работы языковой цифровой лаборатории.
- Подготовлены и распространены среди школьников, педагогов и родителей не менее 2 видеороликов о деятельности лаборатории.
- Количество учащихся, регулярно посещающих лабораторию, увеличилось до 30 человек, повышение успеваемости по предмету.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает развитие коммуникативно-речевых компетенций с использованием цифровой среды и возможностей ИИ. Это является точкой роста для образовательной системы школы, так как позволяет:

- Связать изучение русского языка с другими предметными областями.
- Организовать проектную деятельность учащихся.
- Содействовать повышению речевой культуры.
- Формировать мотивацию к предмету, развивать интерес к чтению художественных текстов на русском языке.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

В современном обществе наблюдается снижение речевой культуры, обусловленное распространением новых форм коммуникации в Интернете, появлением систем генерации текстов с помощью ИИ.

При этом владение информационными технологиями и способность эффективного общения являются неотъемлемыми навыками профессионала.

Поэтому необходимо научить школьников использовать современные информационно-коммуникационные технологии для совершенствования коммуникативно-речевых компетенций.

В среде школьной лингвистической цифровой лаборатории учащиеся получают инструменты для совершенствования навыков письменной и устной речи, а также развития языковой грамотности.

Они смогут освоить современные формы коммуникации, адаптированные к цифровой эпохе, и эффективно применять их в повседневной жизни в соответствии с целями общения.



Автоматизированная информационная система организации, контроля и оценки качества воспитательной работы со студентами СПО учреждений подведомственных МЧС России



ФГБОУ ВО «Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России»
Красноярский край

Антипина Елена Александровна педагог-психолог

Ермакова Татьяна Сергеевна заместитель руководителя ФСПО
по учебно-воспитательной работе

Изупова Евгения Юрьевна методист факультета СПО

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Данный проект ориентирован на оптимизацию условий организации воспитательной работы со студентами СПО при помощи автоматизированной информационной системы, позволяющей аккумулировать всех субъектов образовательного процесса в едином пространстве, эффективно управлять воспитательным процессом, систематизировать, хранить и воспроизводить информацию, связанную с процессом воспитания, автоматизировать многие аспекты воспитательной деятельности (мониторинг, отчет и т.д.), актуализировать мотивационный потенциал обучающихся при помощи понятного и доступного цифрового продукта.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Выявление и использование потенциала цифровых технологий (на примере автоматизированной информационной системы) для организации и управления воспитательным процессом среди студентов среднего профессионального образования учреждений системы МЧС России.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Представленная архитектура АИС ОКОК – гибкая, меняющаяся под запросы участников образовательного процесса с разграничением доступа к информации у пользователей. Архитектура АИС четко выстроена и подчинена цели организации системы. Система включает такие модули как личный кабинет педагогического работника, студента, куратора/начальника курса, лидера студенческих и других молодежных объединений, сотрудника воспитательного отдела, родителя. Данные модули могут включать в себя разделы: журнал воспитательной работы, расписание, мое портфолио, отчеты, рейтинг, информация, объявления, график достижений и т. д.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны 6 основных модулей АИС ОКОК (6 модулей).
- Проведена экспертная оценка разработанной автоматизированной информационной системы сотрудниками научно-технического центра Академии.
- Подготовлен комплект рекомендаций и инструкций по работе с системой.
- Проведена апробация АИС ОКОК в воспитательном процессе среди обучающихся факультета в количестве 442 чел. (1 семестр 2024-2025 уч. г.).
- Проведены 2 обучающих семинара для педагогических работников и студентов факультета СПО и 1 вебинар для образовательных организаций подведомственных МЧС России.
- Подготовлены и распространены информационные письма о разработке АИС ОКОК и результатах апробации системы в воспитательном процессе среди других образовательных организаций системы МЧС России, реализующих программы среднего профессионального образования СПО.
- Распространение результатов реализации проекта посредством официальных медиа-ресурсов (с указанием грантодателя) не менее 3 публикаций, + 1 публикация в научном педагогическом журнале (не ниже РИНЦ).

интеграция всех участников воспитательного процесса

автоматизация процессов формирования отчетов, мониторинг и т.п.

систематизация контроля за процессом воспитания

СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Автоматизированная информационная система позволяет эффективно управлять воспитательным процессом, своевременно корректируя необходимые компоненты. А это в свою очередь, способствует непрерывному совершенствованию организации воспитания как неотъемлемой части образовательного процесса, учитывающей при подготовке профессиональных кадров среднего звена запросы государства, социума и личности воспитуемого. АИС ОКОК является точкой роста и развития системы профессионального воспитания, решающей задачу автоматизации многих процессов, связанных с организацией воспитания, тем самым освобождая педагогов для реализации их творческого потенциала с целью организации воспитывающей образовательной среды, способствующей личностному развитию студентов, развитию их профессионально важных качеств, общепрофессиональных компетенций..

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Анализ научных педагогических трудов, посвященных исследованию профессионального воспитания, показал, что современные обучающиеся, формирующиеся под влиянием ИКТ и динамизма окружающей действительности, имеют уникальные когнитивно-психологические и социально-педагогические особенности. Решение данных задач, должно базироваться в плоскости цифровых технологий. Для выявления перспектив внедрения автоматизированной информационной системы организации, контроля и оценки качества воспитательной работы было проведено анкетирование среди педагогов факультета СПО ФГБОУ ВО «Сибирская пожарно-спасательная академия ГПС МЧС России». Анализ полученных данных показал, что подавляющее большинство педагогов (62%) видят перспективу во внедрении АИС ОКОК в образовательный процесс.



Разработка и внедрение цифровых инструментов в образовательный процесс на основе дообучения ChatGPT и технологий искусственного интеллекта (нейрокуратора, нейропомощника)



МБОУ «Гимназия №1» Краснодарский край

Здвижкова Анна Викторовна учитель

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Проект центрируется вокруг идеи применения передовых технологий искусственного интеллекта (ИИ) в образовательном контексте.

Цифровые решения и продукты:

- ChatGPT: адаптация и дообучение модели ChatGPT для ответа на вопросы, связанные с учебным процессом, и предоставления педагогической поддержки.
- Нейрокуратор: инструмент для систематизации и анализа образовательного контента, который поможет учителям в подготовке и планировании уроков.
- Нейропомощник: ассистент для педагогов-психологов, помогающий в анализе и интерпретации данных анкетирования, а также в выработке стратегий общения с трудными подростками.

Основная идея проекта заключается в создании интегрированных цифровых решений на основе ИИ, направленных на максимизацию качества и результативности образовательного процесса.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью данного проекта является создание, оптимизация и интеграция искусственного интеллекта в форме нейрокуратора и нейропомощника в образовательный процесс.

Это предполагает не только автоматизацию рутинных задач, но и повышение качества и эффективности обучения, предоставление индивидуализированной помощи учащимся, а также сокращение временных и ресурсных затрат педагогов на подготовительные и административные процедуры.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Соединение технологий ИИ с педагогическим процессом.

- Адаптивность: инструменты способны «учиться» и адаптироваться под нужды и специфику организации.
- Многозадачность: одна платформа объединяет инструменты для разных аспектов образовательного процесса.
- Индивидуализация обучения: адаптация под нужды и возможности ученика.
- Эффективность: концентрация педагогов на прямом обучении за счет сокращения времени на подготовку и анализ материалов.
- Обратная связь: получение моментальной обратной связи для учащихся и учителей.
- Профессиональное развитие педагогов: доступ к аналитике и методическим рекомендациям на основе данных.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Количественные показатели:

- Активность использования. 70-90% педагогов регулярно применяют нейрокуратор и нейропомощник.
- Время подготовки. Уменьшение времени подготовки к урокам на 30%.
- Получение обратной связи. 95% педагогов предоставили отзывы о работе с новыми инструментами в течение года.

Качественные показатели:

- Уровень профессионализма педагогов. 80% учителей отметили повышение квалификации после интеграции новых инструментов.
- Качество взаимодействия с учащимися. Улучшение показателей социального климата в классах на 20% по сравнению с предыдущим годом.

Методики мониторинга результативности проекта:

- Онлайн-опросы и анкетирование.
- Анализ статистических данных: показатели успеваемости, посещаемости и др.
- Отчеты и обзоры: о применении и результативности работы с нейрокуратором и нейропомощником.
- Технический мониторинг: активность использования инструментов, частоты их запросов, успешности выполнения заданий.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

- Поддержка многообразия и сотрудничества.
- Генерация инноваций. Введение AI в образовательную систему способствует появлению новых методик и педагогических инноваций, стимулируя коллектив к экспериментам и исследованиям.
- Единое ценностное наполнение. На основе данных и анализа можно выявлять и усиливать ключевые ценности, принципы и подходы, присущие современному образованию, обеспечивая их проникновение на всех уровнях образовательного процесса.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Современное образование стоит перед рядом вызовов, связанных с быстро меняющимися технологическими и социальными трендами. На переднем плане вопросы автоматизации, персонализации учебных процессов и адаптации к индивидуальным нуждам учащихся.

- Сложность адаптации методик и материалов. ИИ может помочь в адаптации и персонализации учебного процесса.
- Нехватка ресурсов для персональной поддержки у учителей и администраторов. Инструменты на базе AI могут облегчить эту нагрузку, автоматизируя многие процессы.
- Повышение качества образования. Использование новейших технологий может значительно улучшить образовательный процесс, делая его более эффективным и нацеленным на результат.
- Адаптация к изменяющимся образовательным требованиям. Внедрение ИИ позволит быстрее реагировать на изменения в образовательной среде и требованиях ФГОС.



Искусственный интеллект в «Умной школе»



ГБОУ «Школа №297» г. Санкт-Петербург

Токаревских Светлана Александровна методист

Кузнецова Елена Александровна учитель биологии

Михайлова Татьяна Анатольевна директор

Токаревских Наталья Александровна методист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

ИИ в образовании – это использование компьютерного интеллекта в помощь учителям, чтобы сделать систему образования эффективнее.

Основные направления ИИ в образовании: автоматизация рутинных задач; персонализация обучения; создание контента и обучающих приложений; развитие soft skills.

Коммуникация с учащимися, оценивание, анализ успеваемости, проверка типовых заданий и подготовка к занятиям – все это можно уверенно делегировать искусственному интеллекту.

ИИ выстраивает обучение с учетом индивидуальных потребностей ученика, отслеживает действия учеников, их прогресс, дает обратную связь по заданиям, в режиме реального времени оповещает учителя, когда ученику нужна помощь.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Внедрение ИИ в различных видах обучения, в соответствии:

- с разработкой ПО для преподавателей, позволяющее выполнять образовательные функции;
- эффективностью качества преподавания через сопровождение ИИ каждого ученика;
- помощью с доп. информацией, необходимой для выполнения заданий;
- созданием персонализированного контента в соответствии с потребностями учащихся.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Благодаря ИИ можно учиться в любом месте в любое время. Анализируя историю действий учащихся, ИИ предложит персонализированный контент, соответствующий уровню знаний.

С помощью ИИ создается обучающее видео, игровые программы, редактируется результат. При изучении языков ИИ распознаёт речь ученика, анализирует грамматические конструкции, лексику, произношение слов, а в случае ошибок показывает правильный вариант. ИИ напоминает, когда надо повторить материал. Нейросеть можно использовать как оппонент в дебатах по любому вопросу.

ИИ может идентифицировать выражения лиц учащихся, используя эмоциональную составляющую в обучении.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Благодаря внедрению ИИ сделать образование более персонализированным, увлекательным и доступным. Основными ожидаемыми результатами внедрения ИИ являются:

Адаптивность образования. Инструменты ИИ сделают образование более доступным для учащихся с ОВЗ или различиями в обучении.

Снижение когнитивной нагрузки. Уменьшение нагрузки на учителей и учеников поможет уделить время более важной информации и сэкономить время.

Персонализированное обучение. ИИ может анализировать данные о стиле обучения, темпе и предпочтениях каждого учащегося, чтобы создать персонализированный маршрут обучения.

Ожидается, что быстрое развитие технологии ИИ произведет революцию в сфере образования, превратив классную комнату в класс будущего. Несмотря на то, что стиль преподавания может существенно измениться, конечная цель учителя – способствовать обучению и росту учащихся – остается прежней.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предполагает моделирование систем оценивания знаний в рамках гибридной интеллектуальной обучающей среды с учетом целеполагания, а также персонализированный подход в образовании, наличие обратной связи и адаптивное обучение. Тьюторы на базе ИИ объясняют сложные концепции, помогают с выполнением заданий, оценивают уровень существующих знаний.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Образовательные системы в значительной степени своей работы зачастую основываются на устаревших принципах. Предполагается, что все ученики учатся с одинаковой скоростью, одним и тем же способом, в одном и том же месте и в одно и то же время. Актуальность данной работы в том, что ИИ может изменить и революционизировать школьный мир как в преподавании, так и в обучении. Синергия биологического и искусственного интеллекта могут внедрить инновационные методы обучения. Использование ИИ в школе позволит предложить каждому ученику индивидуальное обучение, адаптированное к его потребностям, с предоставлением материалов, нужных ему в данный момент. ИИ станет цифровым помощником учителя, обнаруживая и помогая решать проблемы, возникающие во время учебного процесса. ИИ позволит организовать сопровождение учеников со специфическими расстройствами развития школьного навыка (дискалькулия, дисграфия, дислексия).



Создание моделей программируемых роботов нового поколения на основе технологии искусственного интеллекта



МБОУ «Гимназия №4» Чувашская Республика

Рыбальченко Екатерина Юрьевна учитель математики и руководитель кружка «Робототехника» в гимназии

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Будет создан робот-помощник учителя, который не остается один на один с аудиторией, а помогает учителю, например, с презентациями или тестированием. Активное внедрение искусственного интеллекта поможет найти индивидуальный подход к ученику, алгоритмы, позволяющие адаптировать образовательный контент под его запросы и особенности, разработать такую программную систему, которая способна успешно выявить ошибки на уровне учителя в условиях ограниченного времени. Робот поможет правильно организовать образовательное пространство, взаимодействие между обучающимися, найти к каждому свой подход. Предполагается создать сборник тестовых заданий по математике на основе программ «С++» и Scratch.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Использовать технологию искусственного интеллекта на уроках математики для повышения мотивации обучающихся и проверки их знаний.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Образовательный робототехнический модуль «КВАДРОКОПТЕР МЛХ BUGS 8» – невероятные возможности пилотирования и исполнение воздушных трюков, возможность создания сложных программ управления автономным полётом. Мотивирование учащихся на изучение профильных предметов по инженерным специальностям и подготовка к сдаче ОГЭ и профильного ЕГЭ. Модуль направлен на формирование умения организовать индивидуальную деятельность в группе и самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать эффективные способы решения научно-исследовательских задач.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Система опроса и тестирования ActiVote (24 пульта и ресивер). Возможность опроса всего класса с индивидуальным анализом результатов каждого учащегося. Совместимость с интерактивными досками разных производителей. Полученные ответы можно сразу же демонстрировать аудитории, либо сохранять для последующего анализа по каждому ученику, равно как и по всему классу. Для экономии времени преподавателя все ответы автоматически сохраняются в формате Excel.
- Образовательный робототехнический модуль «КВАДРОКОПТЕР МХ BUGS 8» – это невероятные возможности пилотирования и исполнение воздушных трюков, возможность создания сложных программ управления автономным полётом. Мотивирование учащихся на изучение профильных предметов по инженерным специальностям и подготовка к сдаче ОГЭ и профильного ЕГЭ.

Положительные результаты сдачи ОГЭ; призовые места на открытом чемпионате Политеха по робототехнике и беспилотным аппаратам в категории «Робототехника».



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Обучающиеся во время занятий кружка «Робототехника» создают модели роботов, которые помогают в домашних делах, способствуют улучшению эмоционального фона детей.

На уроках математики искусственный интеллект упрощает работу учителя, осуществляет проверку тестовых работ и вызывает интерес у обучающихся к изучению трудных тем.

Сквозные образовательные траектории позволяют критически мыслить, применять свои навыки для решения проблем реального мира.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Возможность практического применения результатов моделирования роботов и прямого применения их технических характеристик для решения практических задач на уроках математики. Проект направлен на закрепление материала, изученного на уроках математики и на занятиях кружка «Робототехника», способствует созданию ситуации успеха и поддерживает мотивацию ученика, развивает навыки работы в команде, самостоятельность, раскрывает творческий потенциал обучающихся.



Разработка и внедрение онлайн-системы мониторинга «Рейтинг учащихся «Гордость школы»»



МБОУ «СОШ №80 им. В.С. Тарасова» Удмуртская Республика

Вилесова Светлана Григорьевна заместитель директора по НМР

Чумакова Снежана Аркадьевна учитель

Кропотина Елена Яновна учитель

Белосов Сергей Васильевич программист

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Идея проекта – создание онлайн-системы мониторинга, которая будет содержать единую информационную базу достижений учащихся в образовательной организации, отражать успеваемость и творческий потенциал каждого школьника, а также даст возможность сравнить его результаты с другими учащимися. Система предусматривает автоматизацию подсчета рейтинга и обработки внесенных данных, а также их множественный анализ. Информация и подтверждающие документы о достижениях учащихся могут быть занесены педагогом или самим учащимся. Параметры и показатели будут учитывать успеваемость и участие в школьных, городских, региональных и всероссийских конкурсах.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение мотивации учащихся на активную образовательную и внеурочную деятельность с целью развития их личностного и качественного роста.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Единая информационная база достижений учащихся будет реализована в формате веб-приложения, которым смогут воспользоваться все учащиеся, родители, педагоги и администрация школы. Система позволит оперативно сформировать портфолио на каждого ученика, подвести итоги и сформировать рейтинг.

На основе данных системы родители могут помочь своим детям выстроить траекторию личностного роста.

Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в образовательный процесс, а также тиражирование наработок проекта среди других школ города и региона в формате вебинаров и мастер-классов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Повышение мотивации учащихся к активному участию в мероприятиях (+15% от числа всех учащихся).
- Ввод в систему всех участников образовательного процесса школы (100% учеников, 100% педагогов, 35% родителей, 100% администрации школы).
- Тираж наработок проекта среди других школ города и региона (10% от всех школ региона/города).

СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает точки роста в системе образования, прогресс в которых оказывает значительное влияние на обеспечение его устойчивого развития. Сквозной характер траектории проявляется в протяжке единого ценностного наполнения способов деятельности, подходов к обучению, образовательных результатов и критериев оценки качества.



КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

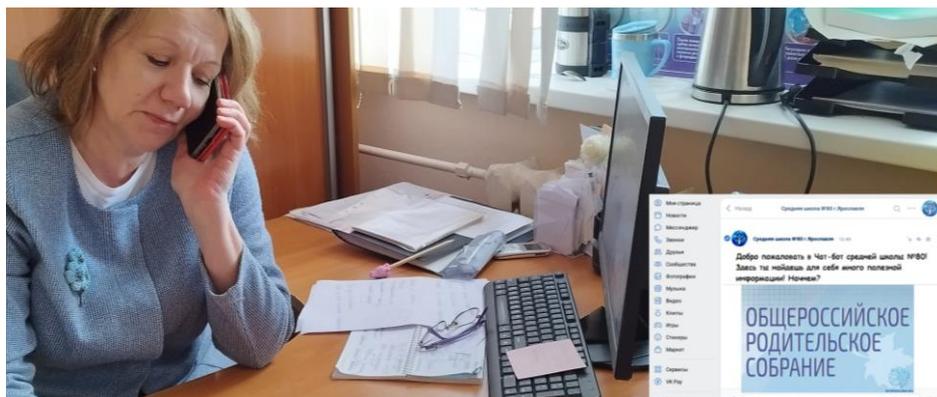
Одна из современных технологий, которая позволяет реализовывать механизмы обеспечения качества и оценку результатов обучения, активизировать учебную и внеучебную деятельность учащихся – это балльно-рейтинговая система. Рейтинг дает возможность получить объективную и полную картину образовательных результатов: освоение УУД, формирование компетенций и даже становления личностных характеристик.

Основной сложностью процедуры оценки личностных результатов является отсутствие единой информационной базы достижений учащихся в образовательной организации, которая отражала бы успеваемость и творческий потенциал каждого школьника, а также давала бы возможность сравнить его результаты с другими учащимися.

Онлайн-система мониторинга рейтинга учащихся позволит оптимизировать труд педагогов, а также создать единую базу достижений.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработан чат-бот помощник на базе школьной группы в социальной сети «ВКонтакте», содержащий 7 базовых кнопок («Расписание на завтра»; «Меню столовой»; «Просто о сложном»; «Родителям»; «Обратная связь»; «План школы»; «Городские мероприятия»).
- Проведены 3 обучающих мероприятия для педагогических работников школы («Как работает чат-бот?»; «Разработка контента для чат-бота»; «Наполнение чат-бота»).
- Разработано и размещено наполнение чат-бота (ежедневное обновление информации разделов).
- Проведена апробация электронного продукта в образовательном процессе (1-я четверть 2024/2025 учебного года).
- Проведено 4 онлайн-мероприятия (квест, викторина, квиз, предметная неделя с обучающими видеороликами).
- Определены и награждены самые активные пользователи продукта по 3 номинациям (ученики, родители, педагоги).
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанной системе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Технологии искусственного интеллекта и облачного хранения в рамках проекта дает возможность быстро и удобно получать информацию, собранную в одном месте, а также получать знания и узнавать новое из различных школьных предметных областей в интересном и современном формате — просто о сложном. Данное решение позволяет сделать чат-бот точкой роста и развития педагогов и обучающихся, цифровой образовательной среды и всей образовательной системы школы.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Проблема в том, что организационные вопросы в образовательном процессе занимают большое количество времени как педагога, так и обучающихся и их родителей. Для того чтобы узнать изменения в расписании на следующий учебный день, родителям/обучающимся необходимо обратиться к классным руководителям; чтобы узнать меню на следующий учебный день, необходимо зайти на школьный сайт; чтобы узнать план школьных мероприятий на месяц, родителям/обучающимся необходимо обратиться к педагогу-организатору и т. д. Чат-бот помощник позволяет собрать всю необходимую информацию в одном месте и получить её «за пару кликов» в одной из самых популярных социальных сетей «ВКонтакте». Нет необходимости просматривать все сообщения родительского/ученического чата в поисках интересующей информации. «Бонус» – наполнение школьного чат-бота обучающим контентом в различных форматах — просто о сложном (интересные факты, проведение обучающих игр и т. д.).



Мотивационное приложение для обучающихся и педагогических работников «ШОД — школьное олимпийское движение»



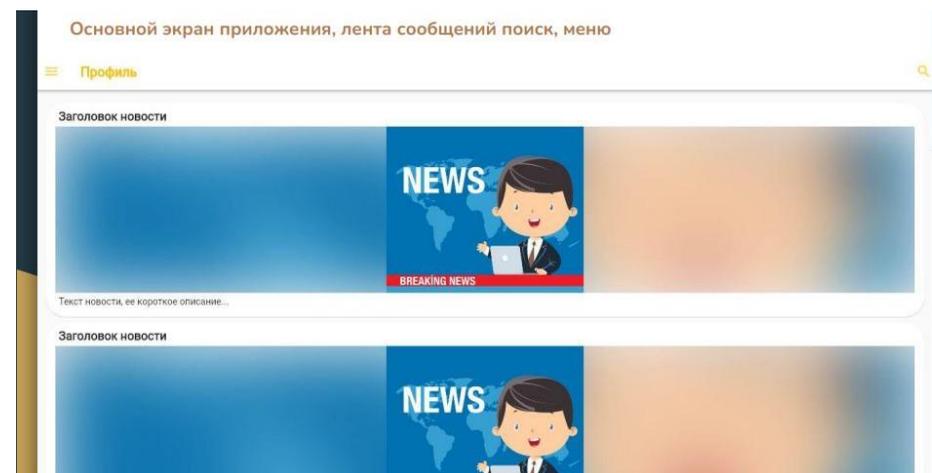
МАОУ «Лицей "Солярис"» Саратовская область

Дробышев Юрий Вячеславович заместитель директора

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Электронная система мониторинга достижений предусматривает автоматизацию процессов сбора и обработки данных, а также их множественного анализа в различных разрезах, исходя из запросов всех участников образовательного процесса.

Система будет реализована в формате веб-приложения, будет предусматривать личные кабинеты обучающихся, педагогических и административных работников.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование позитивного социального и профессионального имиджа образовательной организации, выявление творчески работающих педагогических работников и фиксация достижений обучающихся по различным направлениям, публичное признание, поддержка и поощрение их достижений, совершенствование образовательно-воспитательного процесса в образовательной организации.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

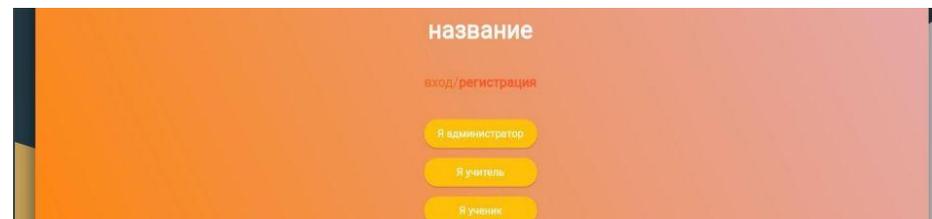
Система будет учитывать не только личные достижения обучающихся и педагогов, но и объединений, в которых находятся участники (творческое объединение, класс, группа, параллель, методическая кафедра и т. д.). Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в образовательный процесс через обучающие мероприятия, а также тиражирование инновационной технологии на другие школы г. Саратова и региона.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны основные модули электронной системы фиксации.
- Проведена экспертная оценка разработанной электронной системы.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой. (4 шт.)
- Проведена апробация электронной системы в образовательном процессе (1-е полугодие 2024/2025 учебного года).
- Проведены 3 обучающих семинара (не менее 50 участников в каждом) и 1 информационное мероприятие (не менее 100 участников).
- Подготовлены 2 информационных материала (брошюра и наглядная презентация), осуществлена рассылка материалов в образовательные организации.

Реализация проекта способствует:

- созданию благоприятных условий для совершенствования образовательно-воспитательного процесса в лицее;
- расширению диапазона творческого общения;
- развитию творческой инициативы и новаторства;
- повышению престижа лицея;
- развитию связей лицея с социальными партнерами;
- формированию позитивных жизненных установок подрастающего поколения.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий искусственного интеллекта для создания гибкой системы мониторинга. Это позволит получить объективную и разностороннюю информацию о процессах, условиях и свойствах результативности образовательно-воспитательной деятельности в МАОУ «Лицей «Солярис»», в том числе для принятия управленческих решений. Автоматический анализ данных позволит выявить точки роста для каждого педагогического работника и обучающегося.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Основной сложностью процедуры фиксации достижений педагогических работников и обучающихся МАОУ «Лицей «Солярис»» является ее ручной характер. В лицее обучается более 3 500 обучающихся и работает 164 педагогических работника. В нем ежегодно проводятся соревнования по различным направлениям (интеллектуальные, спортивные, социальные и другие) для учащихся 1-11 классов и педагогических работников, реализующих образовательные программы начального общего, основного общего и среднего общего образования. Поскольку информации о достижениях и победах крайне много, усложняется процесс аналитики по различным направлениям и срезам. Проект позволит облегчить данную задачу посредством создания современной и объективной электронной системы мониторинга. Внедрение данного решения позволит оптимизировать нагрузку педагогов и сформировать персонифицированный подход к каждому обучающемуся на основе его интересов и склонностей.



МБОУ «СОШ №1» г. Кирсанова Тамбовской области

Желудкова Галина Михайловна заместитель директора по учебно-воспитательной работе

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея проекта «Школа поисковика» состоит во внедрении цифрового модуля дополнительного образования. Через данный модуль идёт патриотическое воспитание подростков, более качественная подготовка поисковиков к поисковой экспедиции и Вахтам памяти, а также чередование цифровых инструментов программы и практических занятий в музее. Активно работает процесс социализации подростка через общественное объединение – поисковый отряд. Подростки получают возможность для активного самовоспитания, самореализации, развитие интеллекта.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Патриотическое воспитание, формирование активной гражданской позиции и социальное становление подростков в процессе интеллектуального, духовно-нравственного развития через информационное пространство образовательного учреждения.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Проект реализуется через разработанный модуль с различными чередующимися цифровыми сюжетами для снятия напряжения и сохранения здоровья. Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в воспитательный процесс через обучающие мероприятия, а также тиражирование инновационной технологии на другие школы региона (в регионе 34 поисковых отряда, в них более 500 поисковиков).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработан основной модуль электронной системы программы дополнительного образования.
- Сформированы датасеты и на их основе проведено обучение.
- Проведена экспертная оценка разработанной электронной системы модуля.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с модулем.
- Проведена апробация электронной системы модуля в образовательном процессе (3-я четверть 2023/2024 учебного года).
- Проведены 1 обучающий семинар для педагогических работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций МБОУ «СОШ № 1» и региона.
- Подготовлены и распространены среди целевых аудиторий не менее 2 информационных материалов о разработанной системе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий искусственного интеллекта для создания программы в сфере дополнительного образования детей и подростков. Большинство исследователей признает: грядущие тренды образования неразрывно связаны с цифровизацией, которая задаст условия для новых компетенций, основы которых должны быть заложены в школе. Изучение практической деятельности современной российской школы подтверждает: цифровой контент сегодня активно входит в практику развития общего образования и является предметом разностороннего научного исследования. Возможно создание индивидуальной образовательной траектории для учеников с помощью цифровых образовательных ресурсов. Данное решение является точкой роста и развития всей воспитательной системы школы в целом за счет получения более высокого уровня воспитания подростков.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Большинство исследователей признает: грядущие тренды образования неразрывно связаны с цифровизацией, которая задаст условия для новых компетенций, основы которых должны быть заложены в школе. Изучение практической деятельности современной российской школы подтверждает: цифровой контент сегодня активно входит в практику развития общего образования и является предметом разностороннего научного исследования.

Подростковый возраст считается наиболее трудным для обучения и воспитания. Актуальность данного проекта заключается в том, что поиск – это важный способ передачи исторических знаний и памяти современными для подростков средствами. В процессе учащиеся осваивают цифровые инструменты образования. Отличительные особенности заключаются в том, что впервые интегрируется поисковая, исследовательская и туристско-краеведческая деятельность через цифровой контент.



Московский колледж транспорта Российского университета транспорта г. Москва

Николаев Сергей Владимирович специалист проектной деятельности

Серёгина Лариса Николаевна помощник директора

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Индивидуальный цифровой трек компетенций студентов и преподавателей, включая их синхронизацию, предполагает стыковку не только по компетенциям и предметным отраслям, но и их совмещение по психологическим компетенциям, например, компетенции по управлению вниманием и умению донести непростые методические материалы и навыки до студентов, обладающих разным интеллектуальным и эмоциональным тоном.

Проект на основе технологий искусственного интеллекта предусматривает автоматизацию процессов сбора и обработки данных, а также их множественного анализа с применением самообучающейся нейронной сети с постоянной калибровкой системы параметров и показателей с учетом запросов общества и рынка труда.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание интеллектуальной цифровой системы мониторинга и развития компетенций участников образовательного процесса – обучающихся и преподавателей.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Система будет реализована в формате веб-приложения, будет предусматривать личные кабинеты обучающихся и педагогических работников, интеллектуальные персональные рекомендации по развитию компетенций.

Запланирован процесс внедрения разрабатываемого решения в образовательный процесс через обучающие мероприятия, а также тиражирование инновационной технологии на другие учреждения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработаны основные модули электронной системы анализа существующих и развития компетенций.
- Разработан MVP системы – личный кабинет, базовый функционал системы, UserExperience.
- Сформированы дата-сети, проведено обучение нейронной сети.
- Проведена апробация и экспертная оценка системы.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой.
- Проведены обучающие семинары для педагогических работников, информационные мероприятия, распространены не менее 2 информационных материалов.
- Осуществлено участие в отраслевых мероприятиях для популяризации проекта.
- Повышение качества образовательного процесса через развитие компетенций преподавателей.
- Вовлечение учащихся в проектную деятельность.
- Создание постоянного конвейера проектов и стартапов обучающихся на основе эффективного командообразования.
- Увеличение наукометрических показателей – количество и качество научных статей, публикаций, проектов.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Применение технологий искусственного интеллекта и новейших цифровых решений для создания гибкой системы мониторинга и развития компетенций, с опережающим заделом к изменениям рынка труда, социально-экономического и инновационного развития является точкой роста и развития всей образовательной системы в целом.

Это обеспечит многообразие и развитие сотрудничества, преемственность и непрерывность повышения квалификации, связанность между предметными модулями.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Основной сложностью обеспечения качества образования является традиционно ручной характер мониторинга.

При этом требуется постоянный контроль и развитие уровня компетенций нескольких тысяч обучающихся и сотен преподавателей, а также их синхронизации, при постоянном усложнении окружающей среды.

Это требует гибкости и динамичности в системе параметров фиксации и развития компетенций.

Проект позволит удовлетворить данный запрос посредством создания современной и объективной цифровой системы оценки мониторинга и рекомендаций развития компетенций на основе технологий искусственного интеллекта.

Внедрение данного решения позволиткратно увеличить эффективность образовательного процесса, с промежуточными методическими и финальными результативными показателями проектной деятельности.



Голосовой помощник «Алиса» в школе



МБОУ «СОШ с углубленным изучением отдельных предметов №5 им. А.М. Дубинного» г. Пятигорска

Склюев Вадим Валерьевич заместитель директора по ИКТ

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Основная идея состоит во внедрении голосового помощника в управленческую и обучающую деятельность школы. Стремление вывести преподавание на новый уровень посредством использования искусственного интеллекта.

Данная методика никем ранее не использовалась и не апробировалась.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Интеграция помощника с голосовым управлением «Яндекс.Алиса» в учебный процесс в школе. Оптимизация труда педагогических работников в проведении учебного процесса. Использование «умных» датчиков функционала голосового помощника в хозяйственной деятельности школы.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Комплекс устройств интернета вещей с голосовым управлением на базе «Яндекс.Алиса» поможет развить и разнообразить интерактивную часть урока посредством исполнения заранее подготовленных сценариев и получения справочных материалов из сети Интернет, не отвлекаясь от учебного процесса. Система будет откалибрована на голос учителя и обслуживаться единым для школы сервером. Использование умных датчиков в хозяйственной деятельности образовательного учреждения позволит оптимизировать процесс управления и хозяйственной деятельности учебного заведения. Обеспечит безопасность и удобство ведения хозяйственной деятельности школы.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Разработана специальная конфигурация программного и аппаратного обеспечения.
- Проведена экспертная оценка разработанной системы.
- Подготовлен комплект руководств и инструкций по работе с системой.
- Проведена апробация системы в образовательном процессе.
- Проведён 1-2 обучающих семинара для педагогических работников школы, а также 1 информационное мероприятие для педагогов и администрации других образовательных организаций муниципалитета и региона.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий искусственного интеллекта для оптимизации нагрузки на учителя в учебном процессе. Данное решение является точкой роста и развития всей образовательной системы школы в целом за счет обновления методик организации учебного процесса.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Оптимизация процесса обучения и нагрузки на учителя в течение учебного процесса. Повышение качества образования. Повышение качества управления школой.



Разработка и внедрение в образовательный процесс колледжа адаптивного электронного учебного курса «Информатика и ИКТ в профессиональной деятельности»



ФГБОУ ВО «ХГУ им. Н.Ф. Катанова» ИНПО «Колледж педагогического образования, информатики и права» Республика Хакасия

Когумбаева Ольга Петровна заместитель директора по непрерывному образованию

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ПРОЕКТА

Адаптивный электронный учебный курс «Информатика и ИКТ в профессиональной деятельности» на основе технологий искусственного интеллекта предусматривает организацию адаптивного обучения. Запланирована разработка плагина для системы дистанционного обучения Moodle, реализующего сценарии адаптивного обучения.



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

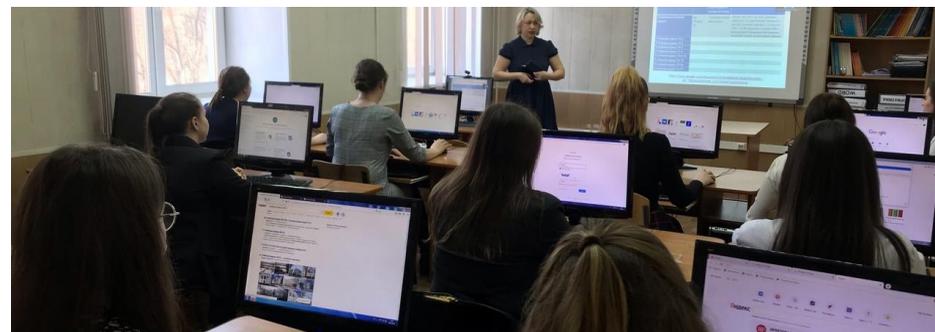
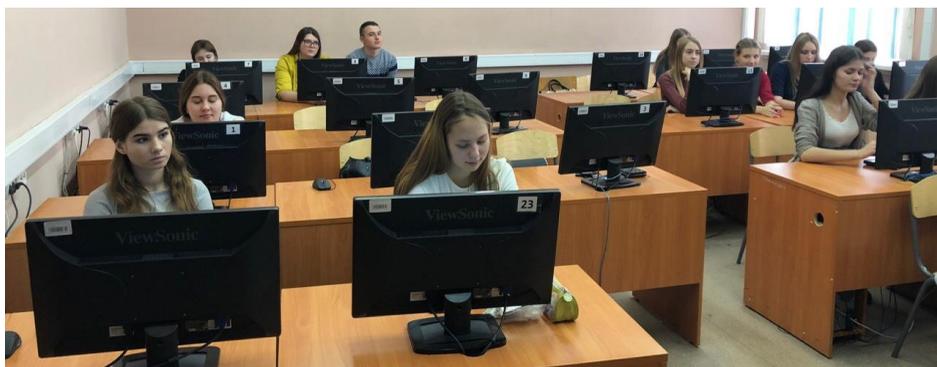
Повышение эффективности обучения в колледже посредством использования в образовательном процессе адаптивных электронных учебных курсов.

НОВИЗНА ПРОЕКТА

Использование плагина для разработки адаптивного электронного учебного курса «Информатика и ИКТ в профессиональной деятельности» и его внедрение в образовательный процесс колледжа, что позволит повысить качество обучения за счет применения в образовательном процессе технологий адаптивного обучения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Изучены сущность и содержание понятия «адаптивное обучение».
- Собрана и систематизирована информация о технологии адаптивного обучения.
- Рассмотрены имеющиеся программные средства разработки адаптивных электронных учебных курсов.
- Разработан алгоритм адаптивного обучения по дисциплине «Информатика и ИКТ в профессиональной деятельности».
- Разработан плагин для системы дистанционного обучения Moodle, реализующий сценарии адаптивного обучения.
- Разработан адаптивный электронный учебный курс «Информатика и ИКТ в профессиональной деятельности» и апробирован в учебном процессе. Результаты внедрения показали правильность выбранных решений и позволили повысить успеваемость студентов, обеспечили гибкий подход к разработке адаптивных электронных учебных курсов, обеспечили возможность проведения глубокого анализа индивидуальных траекторий.
- Проведен мастер-класс для преподавателей колледжа.
- Написана статья о разработанном курсе.



СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ В ПРОЕКТЕ

Проект предусматривает применение технологий искусственного интеллекта для создания адаптивных электронных учебных курсов. Данное решение является развитием всей образовательной системы колледжа в целом за счет использования адаптивного обучения.

КАКУЮ ПРОБЛЕМУ РЕШАЕТ ПРОЕКТ

Применяемые в современном образовании формы обучения ориентированы в первую очередь на «усредненного» обучающегося и практически не учитывают индивидуальные особенности и потребности студентов: их уровень знаний, способности к обучению, мотивацию, личные предпочтения и т. д. Решением проблемы реализации индивидуального обучения является адаптивное обучение, призванное за счет адаптивных учебных материалов повысить эффективность приобретения новых компетенций. Следовательно, необходимо разработать и внедрить электронные учебные курсы с элементами адаптивного обучения. На сегодняшний день на рынке отечественного программного обеспечения не существует решений, предназначенных для разработки и внедрения адаптивных электронных учебных курсов. Таким образом, актуальной является задача разработки конструктора для создания адаптивных электронных учебных курсов и, как следствие, на их основе самих курсов.



Лариса Маршева

Федеральный институт родных языков народов Российской Федерации, доктор филологических наук, профессор



Особую ценность в этом году приобрели проекты, посвященные цифровым возможностям, они позволяют по-новому взглянуть на прежние задачи.

Интересны проекты, предполагающие формирование коллективов, коллабораций и сетевых сообществ.

Любопытно было познакомиться и с планами по реализации идей, связанных с искусственным интеллектом, дополненной реальностью, нейросетями.

В заявках чувствуется заинтересованность, неравнодушие и энтузиазм их авторов. Это позволяет с надеждой оценивать состояние и перспективы российского образования.

А значит, конкурс грантовых проектов «Сквозные образовательные траектории», направленных на поддержку педагогических, родительских, ученических активностей, инициатив, динамическое развитие разноаспектных компетенций, успешно выполняет свои задачи.



Екатерина Морозова

Председатель Региональной общественной организации «Единая независимая ассоциация педагогов», эксперт Московского центра качества образования



Являюсь экспертом данного конкурса с самого его начала. Вот уже третий год изучаю педагогические проекты и получаю огромное удовольствие.

Проекты отличаются своим разнообразием, что делает их еще больше интересными для собственного саморазвития. Критерии экспертизы проектов всегда понятны, форма удобна для заполнения.

Считаю, что этот конкурс просто необходим для педагогического сообщества. Он позволяет повысить мотивацию педагогов в поиске и реализации интересных и новых идей.

Желаю процветания нашему конкурсу!



Надежда Муха

Директор школы
«Эврика-развитие»
города Томска



Удивило и порадовало то, что большинство проектов нацелено на рождение и системную работу понятного, действенного и педагогически-элегантного цифрового продукта, позволяющего сделать практическое чудо – чудо вовлечения, инициативы, творчества и даже образовательного целеполагания, планирования и самоопределения.

Самым дорогим и ценным является намерение проектных команд запустить в своей школе, а затем и «раздарить» другим шанс на организацию крутой человеческой и развивающей практики.

Все проекты, реализованные с помощью ресурсов грантового конкурса СОТ, – это дружный и слаженный шаг российских школ к ребенку, его будущему, смыслу и мечтам, а также шаг большой части педагогического сообщества к актуальному современному образованию.



Алексей Конобеев

Эксперт Академии
Минпросвещения,
академический директор
Умскул Академии, главный
редактор издательства «Титул»



Приятно, что конкурс грантовых проектов СОТ уже стал традиционным. Ценность представленных проектов заключается в том, что они отражают реальные потребности педагогов и образовательных организаций.

В этом году хотелось бы отметить любопытную тенденцию: проекты были направлены не только на решение конкретных задач, но и на повышение удовлетворенности педагогов (проект «Календарь образовательных событий «Счастливый педагог. Маршруты счастья»), а также на помощь в практическом использовании цифрового оборудования и применении ИТ (проект «Стажировочная площадка ИТ-помогатор»).

Авторы проектов не только указали на практические проблемы, но и представили новые, необычные пути их решения.

Партнеры





СКВОЗНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ



obr.so/grant Конкурс грантов СОТ

obr.so/forum Форум СОТ

obr.so/map Карта образования

obr.club Сообщество Обрсоюза «ВКонтакте»

obr.tel Телеграмм-канал Обрсоюза

obr.tv Экспедиции СОТ и другие видео Обрсоюза

8 999 333 33 03 Телефон (многоканальный)

obr.so/bot Бот-тьютор Форума СОТ

forum@obr.so Email-поддержка Форума СОТ



