

## **Авторская программа стажировки заявителя по проблеме внедрения эффективных деятельностных (в том числе событийных) технологий воспитания школьников.**

### **1. Информационный блок программы**

**1.1. Ф.И.О. разработчика:** Кузина Ольга Александровна

**1.2. Название программы:**

«Технология интерактивного воспитания, как методологическая стратегия развития креативного мышления («мягких навыков») у школьников».

**1.3. Цель программы:** обеспечить условия стажерам для овладения технологиями проектирования (конструирования) способов реализации деятельностного и событийного подходов воспитания через методологию развития креативного мышления.

**1.4. Задачи программы:**

- сформировать представление у стажеров о методологии креативного мышления;
- ознакомиться с технологиями проектирования (конструирования) способов реализации деятельностного и событийного подходов воспитания;
- спроектировать совместно с участниками образовательной деятельности структуру событийной технологии воспитания, применяя методологию развития креативного мышления;
- результаты приобретенного опыта размещать с использованием цифровых форм через сеть Интернета (сайт МБОУ «СОШ №110», сайт «Школы Росатома», различные мессенджеры)
- смоделировать рефлексивное пространство с использованием интеграции цифровых технологий для получения внешней оценки стажерских проб, а также от обучающихся МБОУ «СОШ №110»;
- создание условий для дальнейшего обобщения педагогического опыта участников стажировки.

**1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры.**

В соответствии с ФГОС приоритетной целью образования в современной школе является развитие личности, готовой к взаимодействию с окружающим миром, к самообразованию и саморазвитию. Особое место среди метапредметных универсальных учебных действий занимает чтение и работа с информацией, также сделан акцент на развитие «мягких» навыков — метапредметных и личностных.

**Воспитание** — процесс целенаправленного формирования личности. Это специально организованное, управляемое и контролируемое взаимодействие воспитателей и воспитанников, конечной своей целью имеющее формирование личности, нужной и полезной обществу. Воспитание не отделяемая часть образовательного процесса, воспитывая мы обучаем, также обучаем через воспитание, то есть воспитание неотъемлемая часть обучения.

Технология интерактивного воспитания — это, прежде всего, диалоговое воспитание, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога в качестве воспитателя и ученика. При интерактивном воспитании педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Центральное место в его деятельности занимает не отдельный ученик как индивид, а группа взаимодействующих людей, которые стимулируют и активизируют друг друга.

Существует принципиальное различие между воспитательным мероприятием и воспитательным событием.

Таким образом, под мероприятием подразумеваются массовые, организованные воспитателями «сверху» формы работы, которые призваны оказывать прямое воспитательное воздействие на участников. В них проявляют активность немногие, а

большинству отводится роль зрителя-слушателя (лекция, митинг, концерт, линейка, собрание).

Событием в воспитательном процессе может стать некая значимая, спонтанно возникшая или специально «сконструированная» ситуация, которая обеспечивает ее участникам своеобразный «психологический прорыв», выход за пределы существующего жизненного опыта. Роль педагога заключается в управлении событийностью как инструментом воздействия.

Событие связывает педагога, школьника и ситуацию в единое целое. Воспитательное воздействие осуществляется не только непосредственными отношениями, а также контекстом, который задается ситуацией или событием. С этой точки зрения задача педагога содержит в себе организацию именно тех событий, которые оказывают позитивное влияние на личность.

Для того чтобы процесс воспитания стал событийным, его содержание должно быть представлено в виде воспитательных событий.

Признак события – это наличие смысла, обусловленного памятью и опытом прошлого, а также целями и мечтами будущего.

Стажеры получают возможность освоить технологию интерактивного воспитания для конструирования событий в образовательном процессе используя методологию креативного мышления.

**Soft Skills** (англ. «мягкие навыки») – это коммуникабельность, уравновешенность, креативность, умение подстроиться под ситуацию и быстро среагировать в нестандартных обстоятельствах. Навыки будущего, цифровизация, тренды, soft skills – эти понятия и смыслы, так или иначе, появляются в нашей жизни.

Стратегии событийного ряда:

Избирательная стратегия «Что это? И зачем мне это?»

Стратегия эмоциональной включенности «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!!!»

Стратегия деятельностной включенности «Нам интересно, мы умеем жить и творить вместе!»

Авторская стратегия «Мне интересно, и я знаю, как можно сделать нашу жизнь лучше, понимаю, что мне дает группа!»

Социокультурная стратегия «Как сделать наш мир лучше? Что мы можем для этого сделать?»

Освоение технологий концептуального моделирования события в образовательном процессе с учетом развития креативного мышления происходит следующим образом.

**Обучение действием** — элемент более широкой совокупности технологий — **обучения** через опыт. Опыт, получаемый в **обучении действием**, занимает промежуточное положение между двумя другими формами **обучения** через опыт: **обучения** навыкам и деловыми симуляциями. С группой может работать не только педагог, но и опытный модератор (эксперт-консультант той или иной области индустрии, в которую погружаются школьники).

Подход к организации события через **обучение действием**. Подразумевает создание (безопасных) условий, которые вынуждают обучающегося действовать. В зависимости от задачи у школьников есть возможность подготовиться и к ее решению тем или иным способом. После формирования задачи происходит процесс решения данной проблемы в упрощенных условиях любой области индустрии – это мотивирует ребят проявлять любопытство и настойчивость. Далее обсуждаются теоретические

аспекты, которые подкрепляют то, что они делают. Данная методика позволяет изучение через призму свершенных действий. По итогу совершенного действия результаты фиксируем рефлексией, которая поможет установить причинно-следственные связи между изучаемой областью и учебным предметом который осваивается в школе.

**Действие через вызов** — это разновидность проблемно-ориентированного подхода. Суть метода заключается в поиске решения реальной практической задачи, сформулированной не учителем, а обучающимися. В данной технологии подразумевается исследование некой общей концепции и создание решений через призму реализации - через свою практическую деятельность.

Например, классу или группе задается некое очень концептуально большое, сложное, например: «Что такое счастье?» или «Демократия» или «Экология». На первом этапе участники события через исследование уточняют, «приземляют», то есть детально разбирают данное понятие. Следующий заключается в поиске причинно-следственных связей и путей реализации данной концепции. Третий этап данной методологии будет упираться в поиск причинно-следственных связей и свершений действий по ее реализации – это может быть проект, решение какой - либо ситуации или вообще остаться на уровне исследования связей с изучаемыми предметами. Таким образом через постановку ключевой проблемы, мы структурируем тот или иной материал, который позволит нам исследовать проблему в дальнейшем.

**Событийность в пространстве** – подразумевает поиск аналогий, метафор или исследование объектов (пространства) с целью усилить, дополнить, структурировать или разобраться в своей деятельности, либо интегрировать свою деятельность с реальностью этого пространства. В данном подходе используем окружающее нас пространство для того чтобы снабдить себя большим количеством новых мыслей, новых ощущений, новых точек зрения и призм для размышления. Организуя событие используем пространство на прямую. Определяется отправная точка – где будет проходить деятельность и через призму пространства, в котором мы физически оказываемся посредством изучаем те предметные области, которые помогли бы нам разобраться с погружением. Методика событийности в пространстве отличается от экскурсии тем, что экскурсия – это теоретическая трансляция, а событийность – интерактивная среда, где лидерство принадлежит детям.

В событиях или деятельностном воспитании на разных этапах я применяю методологию креативного мышления -это «мозговой штурм», «фрирайдинг» - погружение в свободный поток слов, ассоциативное поле, метод «гирлянд», слайд-технологии, «обратная перемотка», расфокусировка, «новый язык», «парадоксальные связи», расшифровка или создание аббревиатуры и многие другие.

В данном аспекте воспитание осуществляется с социализацией, а также идет воздействие общества на личность, влияние на школьника всех формирующих его факторов, которые позволяют его развитию.

Стоит отметить, что в своей практике уделяю внимание на то, что каждый обучающийся создает свой собственный продукт деятельности в событии. Интерактивная воспитательная среда создаёт условия самораскрытия, самоутверждения личности в социально ценной деятельности, формирования активной жизненной позиции.

Предлагаю стажерам освоить технологию интерактивного воспитания с применением креативной методологии.

## **2. Содержательный блок программы**

### **2.1. Перечень необходимого оборудования для проведения стажировки:**

- компьютеры с периферийными устройствами (веб-камерой, наушниками) и с выходом в интернет на скорости не менее 1Мбит/сек) для проведения он-лайн вещания в сети Интернет;
- учебный кабинет для практических и лекционных занятий;
- оборудование для распечатывания, копирования и сканирования документов;
- компьютерный класс с выходом в Интернет, с оборудованием (документ-камера, система «PRO-класс», интерактивная доска и т.п.);
- дневник стажёра (контакты, расписание, впечатления, обмен опытом и проч.)
- раздаточный материал.

## **2.2. Программа стажировки.**

Программа стажировки включает в себя три учебных модуля. Формирование функциональных навыков сравнительно новое направление в педагогике, поэтому практические задачи стажировки будут отражать данное направление.

**Формы обучения:** тимбилдинг, коучинг, погружение в реальное событие, SWOT – сессия, Митап, workshop питч - сессия, кейс – метод, форсайт-сессия, индивидуальная работа.

**Модуль 1.** Моделирование системы деятельностного или событийного подходов воспитания через креативное мышление.

1. Тимбилдинг «Запутать – значит победить». Вебинар на платформе Zoom с применением онлан – ресурса Padlet.
2. Проектирование образовательной среды.
3. Групповой Коучинг (конструктивный совместный поиск решений проблемы: метод «мозгового штурма» («мозговой атаки»). Вебинар с использованием платформы Zoom и работа на платформе Canva
4. Мастер- класс «Использование методологии креативного мышления». Погружение в реальное событие с детьми «Зеленый бизнес».
5. «SWOT - сессия». Рефлексия события на платформе Zoom.
6. Стажерская проба «Обучение действием». Мастерская (workshop) Файл с заданием будет размещен на Google Формах.

**Модуль 2.** Реализация деятельностного подхода- как эффективное условие для развития креативного мышления.

1. Питч- сессия. Презентация выполненных заданий с обсуждением Ссылка с выполненным заданием закрепляется в группе стажировки в «ВКонтакте»
2. Стажерская проба №2 «Ассесмент центр. Выбор идей для апробации»
3. Стажерская проба №3. «Феномен BEST» – апробация творческих проектов стажеров.
4. Стажерская проба №4 Творческая площадка «Хакатон- форум».

**Модуль 3.** Создание условий для реализации событийного продукта - модели интерактивного воспитания, а так же оценка его результативности в сравнении с планируемыми результатами

1. Стажерская проба №5. Пробы стажеров (события с детьми) использованием методологии креативного мышления.
2. Анализ проведенного события, а так же оценка его результативности в сравнении с планируемыми результатами.
3. Систематизация кейса по теме: «Технология интерактивного воспитания, как методологическая стратегия развития креативного мышления («мягких навыков») у школьников», с использованием материалов стажировки.

4. Итоговая рефлексия по программе стажировки (самоанализ и самооценка педагогов своей деятельности на стажировке). Прогнозирование педагогической деятельности с учетом опыта стажировки.

5. Скриносессия. Обмен впечатлениями, пожеланиями. Получение отзывов стажировки, вручение электронных сертификатов о прохождении стажировки.

### **3. Способы оценки результатов стажировки.**

3.1 Образовательное событие сопровождается рефлексией, индивидуальными отзывами стажеров: предложения, замечания, рекомендации.

Внешняя оценка результатов стажеров будет организована мной, как организатором стажировки. Составлять и размещать информацию результатов стажировки будут сами стажеры. Ежедневно, на рефлексии дня, стажеры будут использовать методы интеграции цифровых технологий с применением платформ в открытом Интернет - пространстве:

- «MidMur» (через Google формы) - составление ментальной карты ассоциаций;
- «Padlet» - где будут размещены интерактивные статьи по итогам дня;
- мессенджеры – транслирование результатов приобретенного опыта стажерами и ссылки на цифровые платформы с рефлексивными моментами;
- сайты МБОУ «СОШ №110», проекта «Школа Росатом».

В мессенджерах будут созданы сообщества для трансляции приобретенного опыта, в том числе предполагается открытое Интернет-голосование учебно-методических разработок в ходе стажировки. Выпуск методических материалов по результатам работы стажерской площадки и представление их на сайте школы.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов планируется в дневниках стажера на печатной основе или электронном формате, где самим участником будут сформулированы задачи стажировки, указаны виды деятельности, рефлексивные моменты и прогнозирование педагогической деятельности с учетом опыта стажировки.

Самооценивание стажерами собственных результатов возможно через использование приемов эссе, резюме.

По завершении каждого этапа предлагаем стажерам самооценивание собственных результатов с фиксацией в дневнике стажера.