

1. Информационный блок программы

1.1. Колюхова Жанна Евгеньевна

1.2. **Название программы** «Сюжетно - ролевая игра или геймификация?»

1.3. **Цель программы** – Обеспечить готовность стажеров к освоению технологии «Сюжетно – ролевой или геймификации» как эффективной практики по формированию функциональной грамотности на примере уроков информатики.

1.4. Задачи программы:

- создать условия для погружения стажеров в событийность технологии;
- обеспечить понимание стажерами основных понятий технологии: функциональная грамотность, геймификация;
- сформировать у участников представление о технологии формирования функциональной грамотности;
- обеспечить возможность поиска дефицитов технологии;
- обеспечить пробы стажеров в проживании технологии;
- организовать деятельность стажеров по разработке технологической карты практики и способов формирования функциональной грамотности.

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

Современные тренды образования призывают к развитию функциональной грамотности и прежде, чем погружаться в разнообразие мира задач на уроках, следует обратить внимание на понятие Функциональная грамотность – способность человека вступать в отношения с внешней средой и максимально быстро адаптироваться и функционировать в ней. В отличие от элементарной грамотности как способности личности читать, понимать, составлять простые короткие тексты и осуществлять простейшие арифметические действия, функциональная грамотность есть уровень знаний, умений и навыков, обеспечивающий нормальное функционирование личности в системе социальных отношений, который считается минимально необходимым для осуществления жизнедеятельности личности в конкретной культурной среде.

В рамках стажировки у участников появится возможность поиска инструментов и возможностей развития и построения на уроках атмосферы погружения в «реальную» жизнь и конструирования задач и проблем связывая педагогическую практику, задания, примеры с реальными жизненными ситуациями. Стажеры обозначат дефициты современных задач образовательного процесса, а также на реальных ситуациях попробуют найти пути решения этих дефицитов. Попробуют себя в рамках экспертов рассмотрев

ситуации сюжетно – ролевой игры на уроках и погрузиться в атмосферу урока в качестве обучающегося выходя за рамки комфорта.

В эпоху цифровых технологий функциональная грамотность развивается параллельно с компьютерной грамотностью, следовательно, для успешного развития функциональной грамотности школьников и достижения ключевых и предметных компетенций на уроках информатики необходимо соблюдать следующие условия:

- учебный процесс ориентирован на развитие самостоятельности и ответственности ученика за результаты своей деятельности на основе ИКТ;
- обучение на уроках информатики должно носить деятельностный характер;
- предоставляется возможность для приобретения опыта достижения цели;
- правила оценивания знаний и учений должны отличаться чёткостью;
- используются продуктивные формы групповой работы;
- обеспечить переход от фронтальных форм обучения коллектива к реализации индивидуальной образовательной траектории каждого учащегося, а также использования проектной деятельности.

На основе этих условий участники стажировки совместно проработают и обозначат дефициты включения ситуационно ролевых игр в тематику урока.

У стажеров будет возможность разработать технологическую карту системных событий в рамках урока, которые позволят на реальных ситуационных событиях применить навыки, полученные в рамках предмета. В рамках разработки технологической карты будут обозначены дефициты уроков и включения в них форм работы событийного формата.

Оценить результаты своей работы позволят пробы реальных уроков с включением ситуационно ролевых игр и элементов геймификации.

2. Содержательный блок программы

2.1. Перечень оборудования в распоряжении МБОУ «Лицей №174» для проведения стажировки:

№	Вид оборудования	Подробности
1	Технические средства обучения	Автоматизированными рабочими местами укомплектованы все 51 кабинет лицей (компьютер с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, колонки). В кабинетах установлены web-камеры, микрофоны, имеются цифровые видеокамеры и диктофоны. В лицее есть технически оснащенные

		конференцзал, открытое пространство атом-класса, технологические лаборатории, техно-парк.
2	Программное обеспечение	Net-school (электронный журнал); Microsoft Office – электронная учительская и электронный документооборот; Windows на всех компьютерах школы и Mac OS в медиа лаборатории; ПО для проведения видео конференций: Jaz Сбер Яндекс Телемост Сферум Цифровые обучающие ресурсы.

2.2. Программа стажировки

Постановка проблемы и целеполагание деятельности стажеров.

Знакомство участников стажерской площадки, представление собственного опыта реализации технологии, знакомство с пространством лица, кабинета информатики и его трансформации под задачу.

Определение участниками личностных целей и задач стажировки.

Знакомство с понятийным аппаратом технологии и разработка ментальной карты собственной траектории предвидения.

Знакомство с технологией «Сюжетно - ролевая игра или геймификация?»

Экспертиза урока с применением технологии и составление карты наблюдения, обсуждение и составление карты дефицитов технологии. Проработка сценарием применения технологии на других предметных областях. Разработка копилки «Ситуации игры на уроке с включением реальных жизненных ситуаций, в которых применяется функциональная грамотность того или иного предмета».

Поиск решения проблемы через разработку технологической карты

Работа с простыми редакторами и конструкторами со создания универсального конструктора технологических карт урока / события с применением технологии формирования функциональной грамотности.

Создание карты вариантов и способов рефлексии.

Апробации технологии через организацию сюжетно ролевой игры на уроке.

Разработка сценариев урока с применением технологии сюжетно - ролевая игра или геймификация?». Стажерская проба, проведение урока или образовательного события.

Самоанализ и групповой анализ. Составления карты дефицитов события/урока и поиск решений.

Оценочная процедура участников площадки.

Круглый стол.

Оценивание результатов стажерской площадки «Сюжетно - ролевая игра или геймификация?»

Заполнение дневников стажерской пробы.

2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа

Таблица 1.

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1	Постановка проблемы и целеполагание деятельности стажеров. Знакомство с понятийным аппаратом и приемами технологии.		1		
2	Экспертиза примера урока с включением ситуационно ролевой игры (в которой разворачивается ситуация применения навыков на жизненных задачах)			2	1
3	Поиск решения проблемы через разработку и пробу игры - события		2	3	2
4	Апробации технологии через организацию сюжетно ролевой игры на уроке.			10	
5	Оценочная процедура участников площадки.		1	1	1
	ИТОГО	0	4	16	4

3. Способы оценки результатов стажировки.

Инструментами оценивания деятельности участников стажерской площадки являются: **рефлексия**, фиксация дефицитов и способов их решения.

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров

1. Основными видами оценивания являются: само и взаимооценивание участниками площадки промежуточных и итоговых продуктов деятельности: схем, технологических карт уроков, маршрутных листов, разработанных как в группе, так и индивидуально, с предыдущим обсуждением критериев оценивания. По запросу стажеров в качестве экспертов могут быть приглашены специалисты городского методического центра, педагоги и администрация лицея

2. Детская оценка стажерских проб рефлексия уроков и событийных форматов.

3. Все продукты деятельности стажерской площадки будут размещены на странице ВКонтакте для предъявления и обсуждения в профессиональном сообществе.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов будет осуществляться путем заполнения дневников пробы по результатам стажерской площадки. Эти работы будут также размещены на странице в ВКонтакте.