

## **«Технология событийности как способ формирования читательской грамотности и 4К навыков»**

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

**1.1. ФИО разработчика:** Кононенко Мария Дмитриевна

**1.2. Название программы:** «Технология событийности как способ формирования читательской грамотности и 4К навыков»

**1.3. Цель программы:** Формирование и развитие читательской грамотности и 4К навыков учащихся на материале современной подростковой литературы через событийный формат обучения.

#### **1.4. Задачи программы:**

- включить стажеров в практическую деятельность по формированию читательской грамотности через событийный формат обучения на материале современной подростковой литературы;
- погрузить стажеров в метапредметную среду по формированию читательской грамотности и 4К навыков через проектирование и реализацию образовательного события на материале современной подростковой литературы;
- сформировать у стажеров понимания места и роли 4К навыков (креативность, критическое мышление, кооперация и коммуникация) и способствовать их развитию у школьников;
- способствовать формированию у стажеров навыков планирования и оценки метапредметных, предметных и личностных результатов через планирование образовательного события по развитию читательской грамотности;
- погрузить стажеров в практическую деятельность по преобразованию учебных задач в учебные ситуации.

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

Исследования ученых показывают, что успешность человека в жизни определяется не только накопленными знаниями и уровнем интеллектуального развития (IQ). Выяснилось, что для успеха нужно быть гибким в поисках новых решений, быть субъектом собственных действий, уметь делать ответственный выбор. За это отвечают функциональная грамотность и 4К навыки (креативность, критическое мышление, кооперация и коммуникация). Поэтому формирование и развитие у обучающихся функциональной грамотности и 4К навыков становятся приоритетными в средней школе.

Поэтому не только учителям словесности, но и всем учителям-предметникам необходимо работать над формированием и развитием читательской грамотности, которая является составляющей функциональной грамотности.

Планируемые образовательные результаты. Обучающийся научится:	
Читательская грамотность	4К навыки
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Находить в тексте требуемую информацию (в соответствии с целями своей деятельности);</li> <li>• Ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст;</li> <li>• Устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов;</li> <li>• Резюмировать главную идею текста;</li> <li>• Преобразовывать текст, «переводя» его в другую модальность;</li> <li>• Интерпретировать текст (художественный и нехудожественный – учебный, научно-популярный, информационный, текст non-fiction);</li> <li>• Критически оценивать содержание и форму текста.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы (критическое мышление);</li> <li>• Оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах (креативность);</li> <li>• Договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения (коммуникация);</li> <li>• Определять общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат (кооперация).</li> </ul>

Сформировать у обучающихся такие образовательные результаты стандартными методами и приемами нельзя. Технология событийности считается одним из основных путей формирования и развития навыков функциональной грамотности и 4к навыков у школьников.

В основе образовательного события лежит текст. Лучше выбирать современную подростковую литературу, потому что она ближе современным детям. На этапе замысла необходимо фиксировать, какие образовательные результаты хотим “прокачать” у своих учеников. Обязательным элементом является вызов, который откликается школьникам. Задания к тексту метапредметные открытого типа, не имеющие правильного ответа. Завершает работу рефлексия: внешняя и внутренняя. На протяжении всего события участники оказываются в ситуации выбора. Разновозрастные группы с привлечением родителей.

## **1.6. Предполагаемые результаты стажировки**

Создание практик по формированию читательской грамотности и 4К навыков в интеграции урочной и внеурочной деятельности. Стажеры будут применять на практике приемы на формирование читательской грамотности, начиная с этапов урока и заканчивая проектированием образовательного события. Научатся на основе современных текстов формировать метапредметную среду и компетенцию ответственного выбора.

## **2. Содержательный блок программы.**

2.1. Перечень необходимого оборудования, которым располагает автор программы для проведения стажировки

Для проведения стажировки в школе имеются:

- учебные кабинеты с автоматизированными рабочими местами обучающихся и педагогических работников в соответствии с требованиями ФГОС;
- компьютерный класс, оснащенный современной техникой, с выходом в Интернет, а также терминальный класс-лекторий с интерактивной доской и широкоформатным демонстрационным телевизором;
- кабинет музыки, оснащенный современным и качественными образовательными техническими средствами, включающий в себя музыкальные инструменты с целью проведения практических занятий;
- библиотечно-информационный центр, включающий в себя абонемент с читальным залом, книгохранилище и медиазал; оснащенный компьютерами со скоростным интернетом, электронными образовательными ресурсами.
- школьный радиоузел;
- единая локальная компьютерная сеть с выделенным административным сегментом;
- мультимедийное демонстрационное оборудование (интерактивные доски, проекторы);
- электронные учебно-методические материалы по основным учебным предметам.

2.2. Программа стажировки

Программа стажировки рассчитана на 24 часа и включает в себя 3 модуля и дистанционный этап. Программа включает комплекс различных форм обучения: семинары, мастер-классы, стажерские пробы, образовательные события: межпредметное погружение, оценочные события. Большая часть занятий проводится совместно с учащимися МБОУ «СОШ № 9 им. В.И. Некрасова».

## **1) Дистанционный этап**

- создать условия для погружения стажеров в событийную среду для формирования читательской грамотности через чтение современной подростковой литературы;
- создать условия для формирования деловой интернет-коммуникации стажеров;
- заполнить анкету с целью выявления дефицитов, предварительного формирования команд, определения круга интересов стажеров и предложения круга чтения современной подростковой литературы.

## **2) Модуль 1. Знакомство со зверем (8 часов).**

- погрузить стажеров в образовательную среду для эффективного проектирования и моделирования учебных занятий с использованием событийных технологий;
- включить стажеров в реальную практическую деятельность по созданию образовательных событий как технологии, формирующей читательскую грамотность и 4К навыки;
- способствовать формированию у стажеров навыков разработки и организации образовательного пространства;
- способствовать расширению возможностей формирования ИКТ-компетентности стажеров средствами образовательного пространства;
- включить стажёров в групповую работу по созданию ОС, разработке критериев оценивания;
- помочь стажерам освоить технологии разработки образовательных событий в интеграции урочного и внеурочного времени;
- сформировать у стажеров понимание места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствовать развитию рефлексивных навыков.

## **3) Модуль 2. Не так страшен зверь, как его малюют (8 часов).**

- погрузить стажеров в образовательную среду для развития навыков модератора и фасилитатора;
- включить стажеров в реальную практическую деятельность по разработке критериев оценивания ОС;
- создать условия для возникновения у стажеров замыслов собственных творческих и исследовательских ОС;

- сформировать у стажеров понимание места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствовать развитию рефлексивных навыков.

#### 4) Модуль 3. Ручной зверь (8 часов).

- реализовать свои идеи и замыслы по формированию читательской грамотности через образовательное событие;
- создать условия для развития субъектной позиции стажеров через создание альбома практик;
- сформировать у стажеров знание и умение идентификации эмоций в общении, рефлексии и вербализации эмоций через трансляцию собственного опыта в сетевом пространстве;
- сформировать у стажеров понимание места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствовать развитию рефлексивных навыков.

2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа по форме, представленной в Таблице 1

Таблица 1.

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
	<b>Дистанционный этап</b> - заполнить анкету (на ее основе стажерам будет предложен список современных подростковых книг); - прочитать книги.				
1.	<b>Модуль 1. Знакомство со зверем</b>		3	4	1
1.1	Способствовать формированию комфортной		1		

	образовательной среды, включающей разные формы взаимодействия всех участников.				
1.2	Сформулировать цель, задачи и предполагаемые образовательные результаты стажировки.			1	
1.3	Познакомиться с технологиями, формирующими и развивающими читательскую грамотность и 4К навыки.		1		
1.4	Раскрыть сущность и особенности технологии событийности: - разобрать на основе реального кейса ОС и сформулировать его этапы; - проанализировать внедрение событийности в образовательный процесс на основе тренажера-конструктора ОС Романа Викторовича Селюкова		1		
1.5	Создать условия для проектирования образовательного события стажерами совместно с учащимися и родителями: - создать образовательную среду для согласованных действий всех участников проектирования ОС;			3	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- сформулировать проблемное поле;</li> <li>- осуществить осознанный выбор материала ОС;</li> <li>- распределить задачи между участниками;</li> <li>- сформулировать метапредметные задания открытого типа.</li> </ul>				
1.6	Сформировать у стажеров понимания места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствование развитию рефлексивных навыков.				1
2.	<b>Модуль 2. Не так страшен зверь, как его малюют</b>			7	1
2.1	<p>Включить стажеров совместно с учащимися и родителями в реальную практическую деятельность по созданию образовательных событий и разработку критериев оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создать групповую и индивидуальную активность;</li> <li>- обеспечить формирование читательской грамотности и 4К навыков;</li> <li>- создать условия для выхода за рамки традиционного образовательного процесса и</li> </ul>			7	

	<p>обеспечить эмоциональный отклик учащихся;</p> <p>- сформулировать предполагаемые образовательные результаты, которые можно оценить через формальные критерии и с позиции значимости для обучающегося.</p>				
2.3	<p>Сформировать у стажеров понимания места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствование развитию рефлексивных навыков</p>				1
3.	<b>Модуль 3. Ручной зверь</b>		2	5	1
3.1	<p>Обсудить содержание и результаты ОС и сформулировать новые задачи, связанные с расширением представления о формировании читательской грамотности и 4К навыков.</p>			4.5	
3.2	<p>Обсудить содержание и результаты ОС и сформулировать новые задачи, связанные с расширением представления о формировании читательской грамотности и 4К навыков.</p>		1		
3.3	<p>Создать альбом практик по развитию читательской грамотности и 4К навыков</p>			1	



	через технологию событийности.				
3.4	Оформить отчетные материалы по проектированию и реализации ОС в социальных сетях.		0.30		
3.5	Сформировать у стажеров понимания места, роли и значения рефлексивных процедур, самопознания и самооценки, способствование развитию рефлексивных навыков				1

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

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров (как, в какой форме и кем будет организована, каков способ фиксации оценки (баллы, результаты Интернет-голосований, рецензии на созданные материалы и т.п.).

Внешняя оценка будет посредством наблюдения приглашенных экспертов. Все участники стажировки: стажеры, учащиеся и родители могут выступить в роли экспертов, заполняя оценочные листы. На итоговом семинаре каждый участник получит оценку в формате «Космоса пожеланий».

Например при оценивании экспертами разработки ОС могут быть такие критерии: соотносится ли вызов с реальным опытом учащихся, получилось ли увлечь их в деятельность, развивают ли задания конкретные предметные умения, направлено ли задания на создание конкретного продукта, открытый или закрытый тип заданий, предполагается ли дискуссия, предоставлена ли участникам возможность выбора, предполагаются ли групповые формы работы, можно ли оценить работу участников внешними способами и др.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов (как, в какой форме и кем будет организована, каков способ фиксации оценки).

Самооценивание стажерами собственных результатов будет проводиться в виде оценки результатов и продуктов проектных проб по оценочному листу. Форма и

содержание оценочного листа будут спроектированы самими стажерами в коллективно-распределенной деятельности. Рефлексия деятельности стажера будет отражаться в ежедневном дневнике стажировки, размещённом на сайте школы. Сквозь всю стажировку проходит система внутренней рефлексии, например: «Тревоги дня», «Преконтакт», «Я шахматный этюд», «Творческое пятно», «Поздравляндия», «Метафора состояния» и др.