

МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР ПО ТЕМЕ:
«НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ПЕДАГОГОВ
ПО РАЗВИТИЮ ПРОЕКТНОЙ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ
КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКОГО РАЙОНА»



СОВРЕМЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ - НОВЫЕ ВЫЗОВЫ И ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ

Материалы II межрегиональной научно-практической конференции
«Современное образование - новые вызовы и лучшие практики»
(г. Ейск, 19 октября 2023 г.)

ЕЙСК, 2023

Печатается по решению оргкомитета II межрегиональной научно-практической конференции
«Современное образование - новые вызовы и лучшие практики»

Редакционная коллегия:

Вавилина О.М.- начальник информационно-методического отдела МКУ «ИМЦ системы образования Ейского района»

Кулемин В.С.- специалист информационно-методического отдела МКУ «ИМЦ системы образования Ейского района»

Рецензент:

Быстрицкая О.С. - старший научный сотрудник Центра методической поддержки и инновационного развития системы образования ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края, г. Краснодар

Современное образование - новые вызовы и лучшие практики: материалы II межрегиональной научно-практической конференции (Ейск, 19 октября 2023 г.). - Ейск: МКУ «ИМЦ системы образования Ейского района». 2023.-135 с.

В сборнике содержатся материалы педагогов организаций дошкольного, дополнительного и общего образования, преподавателей колледжей, методистов территориальных методических служб, которые были представлены на межрегиональной научно-практической конференции «Современное образование - новые вызовы и лучшие практики».

К публикации были приняты статьи педагогов из Краснодарского края, Белгородской, Иркутской, Ленинградской и Мурманской областей.

Работы участников конференции посвящены наставничеству, корпоративному обучению, формированию функциональной грамотности обучающихся, а также вопросам выявления и развития детской одаренности в контексте организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся на всех уровнях образования от дошкольного до среднего общего. Сборник адресован воспитателям, учителям, педагогам дополнительного образования, преподавателям колледжей, а также широкому кругу специалистов, чьи профессиональные интересы связаны с наставничеством, корпоративным обучением, формированием функциональной грамотности, организацией и методическим сопровождением проектной и исследовательской деятельности: методистам, ученым, педагогам-практикам образовательных организаций разного типа и уровня.

Материалы, представленные к публикации, сохраняют авторскую редакцию. Ответственность за аутентичность и точность цитат, имен, названий и иных сведений, а также за соблюдение закона об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

© МРЦ «Научно-методическое сопровождение педагогов
по развитию проектной и исследовательской
компетентностей учащихся», 2023

© МКУ «ИМЦ системы образования Ейского района», 2023

Слива Ирина Владимировна	62
Формы и методы формирования естественнонаучной грамотности во внеурочной деятельности по программе «Школа почемучек» в начальной школе	62
Андроникова Марина Вячеславовна	64
Техника чтения на английском языке во втором классе	64
Мищенко Татьяна Александровна.....	66
Организационно-методическая модель работы с педагогами по реализации преемственности в обучении математике старших дошкольников и младших школьников.....	66
Мануйлова Надежда Александровна	68
Игра как способ развития финансовой грамотности дошкольников	68
Винковская Татьяна Яковлевна	71
Формирование функциональной грамотности в группах компенсирующей направленности для детей с ТНР	71
Секция №3. Формирование функциональной грамотности обучающихся на уровне основного и среднего общего образования, в организациях среднего профессионального образования.75	75
Абросимова Олеся Михайловна	75
Эффективные приёмы развития функциональной грамотности на уроках иностранного языка	75
Зарецкая Татьяна Ивановна.....	77
Нейросети на службе у учителя.....	77
Тимченко Лариса Юрьевна	79
Применение искусственного интеллекта на уроках информатики	79
Вареникова Лилия Викторовна	81
Формирование читательской грамотности обучающихся на уроках немецкого языка и во внеурочной деятельности	81
Довженко Диана Александровна,	84
Познавательная инициатива — ключ к формированию функциональной грамотности.....	84
Кошкалда Светлана Александровна	89
Применение «перевернутого обучения» при подготовке студентов на практических занятиях ПМ.05. Медико-социальная реабилитация	89
Секция №4. Выявление и развитие детской одарённости, проектная и исследовательская деятельность в школах, сузах и организациях дополнительного образования	92
Грынёв Александр Сергеевич.....	92
Эдьютейнмент как инструмент организации процесса самообразования школьников.....	92
Ивенская Татьяна Александровна.....	95
Проектная деятельность как инструмент формирования профессиональных и личностных навыков студентов	95
Симонов Кирилл Иванович.....	98

Секция №4. Выявление и развитие детской одарённости, проектная и исследовательская деятельность в школах, сузах и организациях дополнительного образования

Грынё Александр Сергеевич,
преподаватель ОЦ «Точка роста»,
учитель физики МБОУ СОШ № 18
имени Героя Советского Союза
Степана Васильевича Суворова
с. Тенгинка МО Туапсинский район,
Краснодарский край
lighthome@yandex.ru

Эдьютейнмент как инструмент организации процесса самообразования школьников

Аннотация: в статье представлен практический опыт по использованию технологии эдьютейнмент в дополнительном образовании школьников.

Ключевые слова: эдьютейнмент, дополнительное образование.

Сегодня я хочу познакомить вас со своим подходом к внедрению метода игрового обучения в сферу дополнительного образования в школе, рассказать о личном опыте его применения и достигнутых в этом процессе результатах. Особенность моего метода в том, что я не пытаюсь встроить игры в урок или отдельное занятие, и в своей работе стараюсь соединять отдельные программы подготовки школьников в одну комплексную интерактивную игру. Ведь существуют механизмы позволяющие создавать обучающие игры, включающие в себя сразу несколько образовательных треков различной профессиональной направленности. Изучение и внедрение таких игровых механизмов в образовательный процесс – суть моей исследовательской работы.

Важно понимать, что Эдьютейнмент - это синтез различных по виду обучающих игр, которые протекают одновременно и связаны общим сюжетом, общими правилами и критериями оценки эффективности процесса. Важной особенностью этой педагогической технологии является обязательное и максимальное вовлечение в игру всевозможных технических устройств и компьютерных программ, софта.

Отдельно я остановлюсь на конкретных примерах самообучения школьников в игровом процессе, расскажу про условия, в которых дети могут эффективно обучаться самостоятельно и особенностях работы преподавателя в качестве игрового тьютора.

Наша школа расположена в сельской местности и в ней обучаются 520 детей, благодаря наличию кабинетов «Точка роста» она неплохо оборудована. Для начала, детям нашей школы было предложено поучаствовать в организации и работе игровой имитации образовательного учреждения, полностью взяв на себя все роли, которые каждому из вас хорошо знакомы. Участие в проекте было полностью добровольным, и кроме желания необходимо было наличие смартфона с выходом в интернет, умение пользоваться мессенджерами, а также регулярное участие в голосованиях в групповом чате игры. Общая успеваемость школьника никак не влияла на возможность участия, также за каждым игроком сохранялась и сохраняется до сих пор возможность покинуть проект в любой момент.

Дети с интересом откликнулись на предложение, и в короткие сроки было сформировано игровое сообщество. На начальном этапе оно состояло из 14 человек, и в него вошли школьники с 5-го по 11-ый класс, в последующем количество участников только увеличивалось. В результате общих голосований был выработан общественный договор, определены основные правила и распределены игровые роли. В дальнейшем также с помощью

голосований проводилась отладка и управлением игровым процессом. Несмотря на разный возраст участников, группа проявила высокие способности к самоорганизации на всех этапах игры. Основными образовательными направлениями стали робототехника и микроэлектроника, компьютерная техника, дизайн, агротехнологии, особые условия в проекте получило такое направление как мультимедиа.

Проект получил название «Моя школа». Ключевыми игроками стали 7 школьников, каждый из которых отвечал за развитие конкретного направления, кроме того, был создан секретариат и администрация, как вспомогательные структуры. Игра длилась на протяжении всей третьей четверти, и в ней приняло активное участие более 50 детей.

Главным правилом было регулярная (не реже 1 раза в неделю) и обязательная организация и проведение образовательного мероприятия по каждому профильному направлению, с последующим мультимедийным отчетом о проделанной работе.

Отчет должен был содержать в себе фото видео материалы, описание занятия и указание количества участников. Все они опубликованы в общем телеграмм канале, благодаря чему, даже сейчас сохраняются возможность каждому желающему в деталях изучить весь игровой процесс.

В качестве тьютора по условиям мог выступать только один педагог, и это было важным условием эксперимента. Из-за того, что все игровые процессы протекают одновременно, педагог не может активно почувствовать «с погружением» во всех мероприятиях одновременно, практика показала, что, в конечном счете, его роль сводится к созданию условий, подготовке реквизита, оказанию разноплановых консультаций детям, наблюдению за игрой. Секретариат осуществляет контроль и начисляет рейтинг, то есть ведет свою деловую игру. Медиа группа не только осуществляет образовательную деятельность, но и помогает другим в составлении медиа отчетов, освещает весь процесс целиком, занимается продвижением идей сообщества в сети интернет, привлекает новых участников в игру через проведение конкурсов, флэш-мобов и т.д. Оценить результаты работы этой группы можно по стилю, качеству оформления телеграмм канала и его рубрикам.

В общем, все вышесказанное в совокупности и представляет собой игровой механизм, который и генерирует регулярную деятельность, при этом, контролирует и направляет сам себя. Играя, дети оказываются в совершенно новых, непривычных для себя условиях, вынуждены мыслить и действовать, как взрослые люди. Открытость и публичность работы рождает коллективную и личную ответственность, заставляет игроков до предела задействовать свои возможности. Регулярность нагрузки вынуждает лидеров формировать вокруг себя команды, делегировать обязанности. Несмотря на то, что большая часть игровых процессов протекает удаленно, необходимость выполнять работу «в полях» делает имитацию очень реалистичной. Не редко приходилось напоминать детям, что все это понарошку.

Участники сами определяли форму, тему занятий и в своей работе активно применяли взаимное, сетевое обучение; личный интерес и самообразование – являлись локомотивом всего этого процесса.

Связывать отдельные уроки в общий образовательный игровой курс помогали сюжетные линии, которые для каждого отдельного направления были свои. Например, для робототехники и микроэлектроники, общей сюжетной линией было создание школьного робота «Гилберта», этапы этой работы и легли в основу игровых занятий по данному направлению. Сюжетной линией мероприятий по компьютерной технике стала задача собрать максимально возможное количество работающих ПК из тех компонентов, которые удалось достать, цель - обеспечить сообщество и школу работающими компьютерами, и соответственно игровые уроки были связаны этой целью.

Направление дизайна организовывало свои мероприятия так, чтобы выявить тех школьников, которые способны создавать собственные образы и целостных персонажей.

Работа медиа группы в школе была направлена на разработку корпоративного стиля игрового механизма, а также построение действующей группы, способной качественно освещать проект.

Сюжетные линии либо разрабатывались совместно с детьми, либо были предложены ими самими и в результате процесса игры все задачи были выполнены. Единственным исключением стала сюжетная линия школы саморазвития, где в течении игры, так и не удалось сформировать устойчивую группу последователей.

Практические результаты самообразования в игре лучше рассмотреть на примерах конкретных детей. Я приведу некоторые из них, тех, на которых, по моему мнению, этот процесс отразился ярче всего.

Давид, ученик девятого класса. Сейчас он оканчивает школу и не известно сможет ли он получить аттестат о среднем образовании. Тем не менее, этот подросток не только сам собрал первого школьного робота и запрограммировал его, но и своим примером привлек других школьников к изучению Ардуино в школе. Сегодня у ребят уже четыре робота. Благодаря ему десятки школьников начальных классов смогли много узнать про данную тематику. Вы без труда найдете отчеты о этих занятиях на нашем канале. Кроме этого, Давид выполнил и защитил хороший проект по своему профилю, который среди прочих отправился на конкурс «Эврика».

Алла, ученица десятого класса. Благодаря игре смогла посетить телестудию и организовать свой медиа кружок в школе. Если до начала игры она просто думала стать журналистом, послушали бы вы теперь, как она видит свое будущее.

Глеб, ученик седьмого класса. Благодаря участию в игре он не только научился ловко собирать компьютеры, но и делать качественные проекты. Его пример интересен тем, что он вообще не учится в нашей школе, что не мешало ему принимать активное участие в игре и добиваться в ней практических результатов. К слову, компьютеры из деталей мне самому собирать не приходилось, и я сходу не смогу это сделать. Однако уже сегодня в школе минимум пятеро детей уверенно с этим справляются. Что это, как не результат самообучения? Еще одним хорошим примером саморазвития в этой области стал Азиз, ученик восьмого класса. Имея школьную успеваемость ниже среднего уровня, проявил значительный талант в освоении всего, что касается компьютерной техники и софта. Временные рамки выступления не позволяют рассмотреть все случаи самостоятельного освоения школьниками новых навыков, но стоит отметить, что общим для всех игроков стало прохождение курса подготовки по менеджменту, также каждый из них смог получить опыт в продвижении себя и общего проекта в сети интернет.

Механизмы эдьютейнмент открывают возможность развивать в детях компетенции по множеству направлений. Уже сегодня, рамках нашей используемой модели их более 20-ти, это подталкивает к дальнейшему развитию игровой практики, поиску решений по снятию ограничений. Эдьютейнмент показывает себя как мощный инструмент с очень широким спектром возможностей, способный быстро меняться и подстраиваться под любые педагогические задачи.

Так же хочу обратить ваше внимание на роль тьютора в организации игры и рассматриваемого нами процесса самообучения школьников в нем:

Прежде всего, его задача установить доверительные отношения с каждым игроком, и на всех этапах выступать для детей образцом высокоморального человека с активной жизненной позицией.

Во-вторых, руководствоваться принципом невмешательства на всех этапах своей работы, быть предсказуемым, последовательным и обязательным особенно при работе с группой.

В-третьих, иметь в своем арсенале инструменты не только для ускорения, но и торможения игрового процесса. Быть готовым обеспечить течение игры методически, а также необходимым инвентарем и расходными материалами.

В общем, можно выделить следующие возможные действия тьютора для запуска и управления процессом самообразования в игре:

- Изучение сферы интересов детей и подростков. Выявление школьников с ярко выраженными увлечениями.

- Работа с внутренней мотивацией игрока.
- Совместная с игроком разработка общей стратегии развития по направлению.
- Составление алгоритмов действий, необходимых для достижения стратегических игровых задач.
- Управление фокусом внимания игрока или группы при смене игровых задач или сюжетных линий.

Каждое из перечисленных действий тьютор должен применять осознанно, только при наличии обоснованной необходимости их совершать.

Итак, общие результаты игры за 3 месяца отображены на слайде, даже при незначительном приближении можно отметить, что обычные школьники в игровой атмосфере, опираясь на личные интересы и используя современные технические средства, способны достигать значительных личных и групповых результатов. Для каждого участника игра стала возможностью проверить и проявить себя и свои таланты в регулярной практической работе. Безусловно, участие в проекте стало для них качественным испытанием собственных возможностей, важным этапом на пути личного роста и профессионального самоопределения.

Сегодня мы видим необходимость развития данной практики, поэтому с одной стороны всегда открыты для общения, с другой стороны, разрабатываем усовершенствованную версию игры и методических материалов к ней. Также, наш педагогический коллектив выступает за создание на базе школы специализированного центра, работа которого будет направлена на изучение и внедрение практик Эдьютейнмента в школьное образование.

Ивенская Татьяна Александровна,
преподаватель
филиал ГБПОУ «Ейский медицинский колледж»
в с. Агой Туапсинского района,
Краснодарский край
gamma10.05@mail.ru

Проектная деятельность как инструмент формирования профессиональных и личностных навыков студентов

Аннотация: в данной статье рассмотрен метод проектов, возможности его применения для раскрытия творческого и профессионального потенциала студентов среднего профессионального образования. Представлен опыт реализации студенческого прикладного проекта по специальности 34.02.01 Сестринское дело (базовая подготовка).

Ключевые слова: проектная деятельность, метод проектов, прикладной проект, профессиональные навыки.

В настоящее время будущему специалисту недостаточно одних только теоретических знаний и базовых практических умений, так как спрос на рынке труда превышает и от выпускников колледжей требуется быть конкурентоспособными. Конкурентоспособность в данном случае зависит от активности студента, гибкости его мышления, способности к совершенствованию своих знаний и опыта, а также непрерывности образовательного процесса [1]. Кроме освоения базовых программ по различным общепрофессиональным дисциплинам и профессиональным модулям, студентов необходимо мотивировать на углубленное изучение различных межпредметных областей для формирования дополнительных профессиональных и личностных навыков.

Преподаватели филиала ГБПОУ «Ейский медицинский колледж» в с. Агой Туапсинского района успешно внедряют в свою педагогическую деятельность метод проектов, который позволяет студентам раскрыть собственный творческий и профессиональный потенциал.

Метод проектов - это способ достижения дидактической цели через детальную