

Центр креативной педагогики (проект)

Природные богатства и человеческие ресурсы - это основа общественного развития. Обеспечить безопасность страны, ее жизнеспособность и конкурентность на международной арене может только активная, интеллектуальная, и в тоже время творческая личность, со своей системой ценностей и новаторскими способностями. Ученым, педагогам предстоит вооружиться новыми методами, чтобы школа могла действительно эффективно воспитывать таких людей.

Современные условия характеризуются высоким динамизмом, неопределенностью и напряженностью, поэтому вся воспитательная деятельность должна быть организована как непрерывное исследование. Формирование гуманистической парадигмы учебно-образовательного процесса возможно через внедрение передовых методик, в основе которых лежат «субъект-субъектные» отношения между педагогом и воспитанниками. Под новые задачи должна меняться и образовательная среда. Она конструируется таким образом, чтобы мотивировать учащихся на саморазвитие и самообразование в условиях роста личной свободы.

В нашей школе эти задачи решаются через внедрение и практическое применение механизмов эдьютейнмента в сфере дополнительного образования. Ведутся исследования непрерывного применения игрового обучения в образовательном процессе. Идея создания центра креативной педагогики на базе школы является логическим продолжением и необходимым этапом развития проводимой работы. Практические наблюдения и результаты, полученные в ходе исследований, легли в основу идеи создания специализированного центра.

Цели и задачи проекта

1. Локализовать и оборудовать на базе школы специализированное пространство, позволяющее минимизировать риски и повысить эффективность игровых обучающих программ.

2. Сформировать условия для увеличения и дальнейшего устойчивого развития школьного игрового сообщества.

3. Разработать и внедрить игровые обучающие программы и систему оценки. Сформировать методики обработки и анализа полученных результатов.

4. Исследовать влияние регулярного применения механизмов игрового обучения на школьную среду.

5. Сформировать практику создания, оформления и сопровождения индивидуальных треков развития школьников.

6. Изучить практическую эффективность взаимного и сетевого обучения в разновозрастных группах.

7. Изучить влияние игрового обучения на раннюю профессиональную ориентацию школьников.

Основные принципы организации работы центра.

1. Применение механизмов эдьютейнмент, как игрового обучения с максимальным вовлечением в процесс игры технических устройств – основа методической работы центра.
2. Обучение через активное наблюдение, принцип минимизации физического присутствия педагогов в центре, исключая тьюторов и игротехников, время присутствия которых в центре не нормируется. Кроме того, принцип невмешательства распространяется на ряд ключевых аспектов организации игры.
3. Все процессы в центре связаны единой системой оценки эффективности, включающей в себя личный рейтинг игроков и показатели качества работы тьюторов и внедряемых ими игр.

Сильные стороны

- Игровой процесс имеет личностное значение, в то время как сам процесс обучения обезличен. Во время игры можно примерить на себя различные социальные роли, получить реальный опыт и знания в безопасных условиях.

-Большая часть игровой активности протекает удаленно, что существенно экономит время и позволяет вести регулярные диалоги и дискуссии с участниками игры, и как следствие, эффективно управлять процессом, подстраивая его под конкретных участников или задачи.

-Открытая архитектура проекта, всегда готовая к новым идеям, внедрению новых направлений и масштабированию.

- Игра с легкостью может погрузить одного ученика в новые для него условия и заставить действовать на пределе своих коммуникационных возможностей, а другому создать идеальные условия для спокойной индивидуальной работы, при этом. Таким образом, несколько процессов могут протекать одновременно и контролироваться одним тьютором.

-Игра способствует правильной выработке гормонов, а ее дружелюбная атмосфера снижает уровень стресса. Практика показала, что в таких условиях могут самообучаться даже школьники со средней и низкой успеваемостью.

-Игра повышает интерес школьников к получению дополнительного образованию в школе, что приводит к увеличению активности работы и эффективности использования школьного оборудования.

- Игровая модель школы хорошо понятна как педагогу, так и ученикам, за счет этого, новые участники быстро адаптируются и включаются в работу.

Материально-техническое оснащение

Проект предполагает создание на базе школы обособленного пространства, с ограниченным доступом, включающего в себя 5 учебных кабинетов, соединенных общими коридорами, холла, сан.узла и технического помещения. Каждый кабинет оборудован и оформлен согласно своей тематической направленности, такими как робототехника и микроэлектроника, компьютерная техника и киберспорт, агротехнологии, дизайн, мультимедиа. Общие коридоры - это коворкинг, позволяющий увеличивать охват направлений по мере развития проекта. Холл имеет

небольшие размеры, вместимость до 15 человек и представляет собой многофункциональное помещение, подходящее для использования в качестве учебного класса, зала для презентаций, дискуссионной площадки, камерной сцены. Наличие в холле прямого сообщения со сценой актового зала школы, удачно дополняет общую архитектуру игрового пространства, открывая возможности проведения мероприятий любого масштаба. Благодаря удаленности и компактному размещению, новая форма использования этих помещений никак не повлияет на текущий образовательный процесс.

Проект предусматривает оборудование всех помещений центра общей системой видеозаписи и связи, позволяющей наблюдать и фиксировать происходящее с различных ракурсов. Наличие такой системы даст возможность снять с игроков ненужную нагрузку, связанную с регулярной видеосъемкой проводимых мероприятий, повысит качество получаемого видео контента. Кроме того, такая система служит инструментом для дистанционного наблюдения управления образовательными процессами.

Более полное представление о материально технической обеспеченности проекта можно получить из сводной таблицы:

Наименование помещения	Наличие мебели и элементов интерьера, %	Техническая оснащенность, %	Косметический ремонт
Робототехника и микроэлектроника	100	80	Не требуется
Компьютерные технологии и киберспорт	80	80	Требуется незначительный
Агротехнологии	100	90	Не требуется
Дизайн	20	30	Не требуется
Мультимедиа	50	10	Требуется незначительный
Коворкинг	60	50	Не требуется
Холл	10	10	Не требуется
Сан узел	100	100	Не требуется
Система видео фиксации на данный момент отсутствует полностью			

Риски

- Частичная материально техническая оснащённость отдельных кабинетов, отсутствие системы видео фиксации, оборудования для хранения и обработки видео контента.

- Отсутствие реальной возможности проводить регулярные групповые занятия в разновозрастных группах.