

*Осипова Светлана Евгеньевна,
учитель английского языка,
заместитель директора по инновационной деятельности,
МАОУ «Гимназия №3» г. Перми*

IT - марафон как образовательная практика совершенствования IT- компетенций участников открытой школы

IT-компетентность является одной из ключевых способностей современного человека, так как информационные технологии проникают во все сферы его жизнедеятельности. Школа должна стать местом, где формируется информационная культура, где приобретается опыт овладения новыми технологиями и рождается понимание важности IT компетентности для образования и самообразования в течение всей жизни.

К сожалению, обычная школа не всегда соответствует вызовам времени: недостаточная материально-техническая база/ оснащение, загруженность педагогов, а, следовательно, нехватка времени для курсовой подготовки и самообразования, низкая мотивация у обучающихся к использованию IT на уроках, недооценка всех возможностей, которые даёт использование IT для образования и самообразования. Поэтому проблема модернизации образовательного процесса в направлении применения IT - практик и формирования (развития) IT-компетентности стоит особенно остро.

К этому стоит добавить, что ситуация осложняется и тем фактом, что учителя значительно отстают от своих учеников в области овладения информационными технологиями. Новые поколения детей рождаются и живут в сетевом информационном мире, а учителя, как правило, только обучаются владению информационными технологиями. Возникает необходимость в «выравнивании» IT-компетентности всех участников образовательного процесса.

Проанализировав основные подходы по решению данной проблемы, существующие в науке и практике, авторы пришли к выводу о необходимости наполнения школьного пространства такими образовательными практиками, в которые включались бы и учителя, и ученики, где бы они совместно осваивали IT и могли бы взаимообучаться.

Организация таких образовательных практик, формирующих и развивающих информационную компетентность, понимаемую нами как умение использовать технологии для решения задач, возникающих в реальных жизненных ситуациях для достижения образовательных/ профессиональных целей, стало одним из основных механизмов реализации проектной линии Smart-образование, заявленной в Программе развития гимназии «Открытая школа».

Мы предполагали, что для осуществления этих практик участники образовательного процесса сначала должны договориться, какими базовыми информационными компетенциями должен владеть каждый учитель и ученик 10 параллели: самостоятельно осуществлять поиск информации в информационном поле; применять различные поисковые механизмы, переводить информацию из одной формы представления в другую; работать в программах Microsoft Office, EXCEL. оформлять информационный продукт в виде компьютерной презентации в разных форматах, эффективно взаимодействовать с партнёрами в виртуальном про-

странстве при создании совместного продукта, организовать самостоятельную работу в режиме дистанционных курсов.

Данная договоренность в использовании определенных ИТ-технологий будет облегчать решение организационных вопросов между учителями и обучающимися, будет открывать возможности совместного продвижения благодаря интерактивной подачи учебного материала. У учителя и обучающихся будет формироваться творческий подход к обучению, все получат навык самостоятельной работы, у обучающихся повысится уровень восприятия материала. Все это значительно будет влиять на осознанный процесс обучения и, конечно же, на качество обучения. А также на освоение способов обучения, которые человек должен пронести через всю жизнь.

Предполагалось, что в ходе реализации проекта учащиеся и педагоги овладеют выделенным набором компетенций, что позволит оптимизировать образовательный процесс, ввести новые форматы обучения, направленного на удовлетворение индивидуального запроса десятиклассников.

Для решения заявленной проблемы авторы искали новые динамичные средства, которые бы соответствовали современному контенту, мотивировали всех участников проекта, являлись предметом договоренности между участниками образовательного процесса. Таким средством стал **ИТ- марафон**. Одно из значений английского слова - «длительная активная деятельность». Именно в такую деятельность были вовлечены все участники проекта - 64 учащихся 10 класса и 30 учителей основной и старшей школы.

ИТ-марафон, как образовательную практику, включал в себя следующие действия - шаги:

ШАГ 1. Участники проекта были приглашены в группу «ИТ – марафон «Осваивай и Делись!», которая выступала в функции корпоративного мессенджера и дальше продолжили взаимодействовать на этой площадке. На этой же площадке происходила и договоренность о дате и времени проведения ИТ- марафона.

ШАГ 2. Все участники проекта собрались на базе гимназии и в течение 2 дней участвовали в «ИТ – марафоне «Осваивай и Делись!». Марафон решал следующие задачи:

1-ый день: были выделены новые актуальные ИТ-практики, которые есть в образовании в России и мире; была составлена ИТ- board Открытой школы, представляющая огромный набор ИТ -практик и технологий, используемых в образовании в целом.

2-ой день: участники проекта - ученики и учителя - договорились об обязательном ИТ-минимуме. ИТ-минимум стал обязательным для использования в учебном году для всей гимназии. Он стал основанием и для изменения организационных форм образовательного процесса в Открытой школе. Список технологий был оформлен по четырём направлениям (дистанционное обучение/ публичное выступление/ планирование и взаимодействие/ другое) и выглядел примерно так:

- «ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ»: Google - сервисы, включая Google Apps для образования и Google Класс, evtoolbox.ru Конструктор EV TOOLBOX, penxy.com, площадки вебинаров; «ПУБЛИЧНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ»: PREZI, EMAZE, EVOKE, edu.GLOSTER.ru, РЕСНА-КУСНА, и др.; «ПЛАНИРОВАНИЕ/ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»: Google Календарь,

DropBox, Google drive, Google Adwords, Индигос, корпоративный мессенджер SLACK (slack.com).

Далее участники проекта провели ревизию своего IT - банка (блиц-сканнинг) и заполнили индивидуальную IT - карту (рис.1)

Выпускники (студенты ВУЗов, айтишники) и продвинутые в IT учащиеся гимназии провели обучение целевой группы в IT – мастер-классов, делясь информацией и опытом о технологиях, эффективно используемых в сфере образования. После этого Индивидуальные IT - карты дополнились.

На запуске марафона начала оформляться «Доска объявлений», где любому участнику можно было разместить информацию, какими технологиями он готов поделиться (ДЕЛЮСЬ!) и какие хотел бы освоить сам (ТРЕБУЕТСЯ ОСВОИТЬ!). Таким образом, происходил свободный взаимообмен между участниками проекта.

Участники марафона обсудили в группах способы освоения IT в летний период и предложили варианты алгоритма «летних» действий.

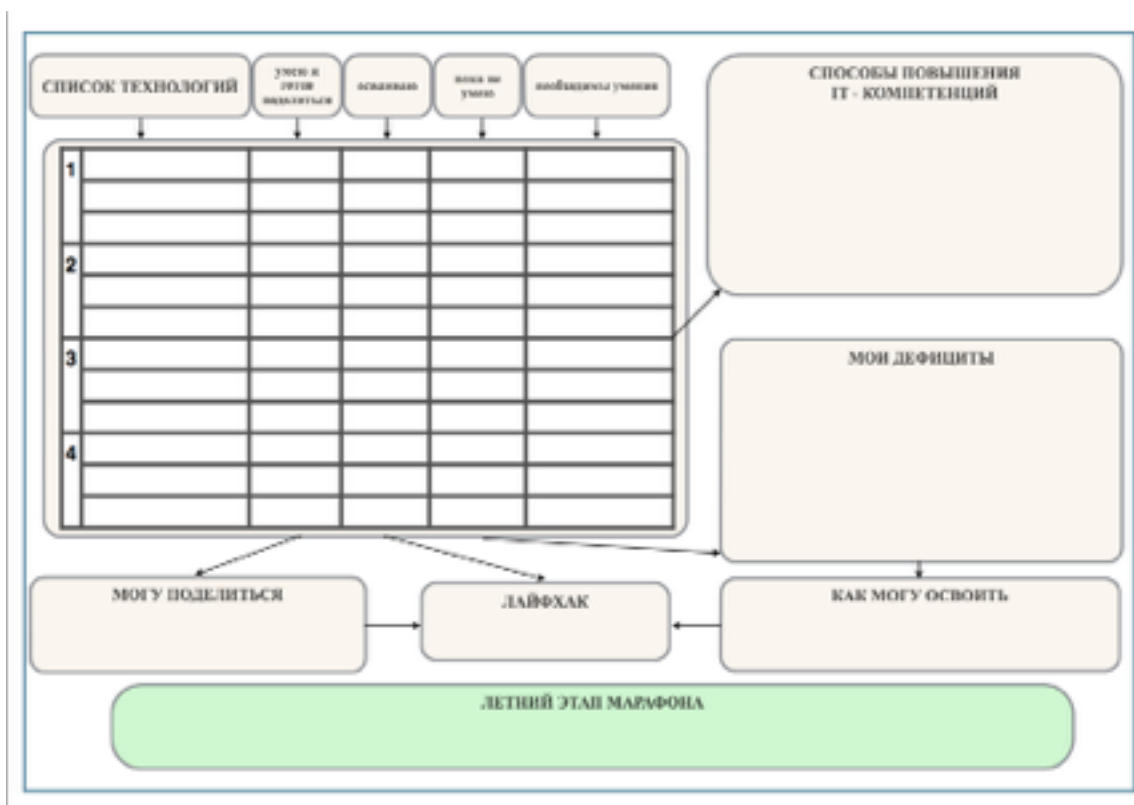


Рис.1

ШАГ 3. Участники проекта в летний период NET - сессии в дистанционном режиме осваивали умения применять технологии для создания образовательных продуктов по трём обязательным направлениям: дистанционное обучение (участие или проведение вебинара), публичное выступление (подготовка мультимедийной презентации для проведения урока/ занятия/ защиты индивидуальной образовательной программы (ИОП)), планирование/ взаимодействие (подготовка образовательного события на начало сентября).

ШАГ 4. Так же в летний период участники проекта создали лайфхаки на основе их опыта освоения новых технологий и размещают их в YouTube. Участники проекта использо-

вали лайфхаки своих одноклассников как одну из форм самообразования.

ШАГ 5. Фестиваль EduHackDay проводился в октябре. На фестивале были продемонстрированы продукты участников проекта. Участники проекта представили полученный опыт, демонстрируя ИТ-компетенции, освоенные в ходе проекта.

Индивидуальная ИТ- карта участников дополнилась отметками об их продвижении в освоении ИТ. Участники зафиксировали свой уровень (развивающийся, базовый или продвинутый), заполнили рефлексивные листы, наметили перспективные линии продолжения марафона (в какую параллель/ группу может выйти участник, какими продуктами/результатами намерен поделиться, где может быть представлен его опыт, в каком направлении участник планирует продвигаться в освоении ИТ).

На Фестивале был дан старт и новым формам образовательного процесса в Открытой Школе. На Фестивале были внесены корректировки в программу последствий и подведены общие итоги проекта «ИТ - марафон «Осваивай и делись!» как образовательная практика совершенствования ИТ - компетенций участников открытой школы»..

Оценка степени достижения ИТ-умений, заявленных в тексте проекта, осуществлялась на основании сравнения прогнозируемых показателей результативности, с реально достигнутыми показателями. Реально достигнутые результаты определялись в ходе экспертной оценки, проводимой авторским коллективом по заданным в проекте критериям. Материалами для оценки являлись рефлексивные листы учащихся, индивидуальные ИТ-карты, анализ ИТ-банка, созданного в группе VK <https://vk.com/club155501250> в период летней Net-сессии, статистика просмотров и лайков, сделанных в группе, а также экспертная оценка выложенных лайфхаков.

В результате реализации проекта, участники овладели следующими умениями:

- Умение работать в корпоративном мессенджере;
- Умение выделить дефициты личностной ИТ-компетентности и обозначить возможные ресурсы ;
- Умение зафиксировать свои возможности и предъявить свой уровень личностной ИТ-компетентности для того, чтобы помочь освоить ИТ-технологии одноклассникам и педагогам
- Умение использовать технологии, которые будут выявлены в ходе проведения запуска ИТ-марафона и на которых будет основан образовательный процесс в новом учебном году
- Умение зафиксировать свои возможности и предъявить свой уровень личностной ИТ-компетентности для того, чтобы помочь освоить ИТ-технологии одноклассникам и педагогам
- Активность участников проекта (учащиеся и учителя)

100-процентное достижение прогнозируемых результатов отмечается по шести позициям, связанным с развитием/формированием ИТ-умений. Авторы проекта объясняют это тем, что тема является для старшеклассников актуальной и практически необходимой. В ходе работы на фестивале в качестве аргументов освоения ИТ-умений были выделены следующие направления образования в Открытой школе:

- Дистанционное обучение посредством образовательных сайтов;
- Подготовка к ЕГЭ;

- Проведение вебинаров;
- Выполнение домашних заданий;
- Выполнение исследовательских работ, участие в дистанционных олимпиадах.

Кроме этого были выделены направления, не связанные с образовательным процессом:

- Участие социальных проектах региона и России;
- Разработка бизнес-проектов;
- Общение;
- Увлечения, интересы.

80-процентное достижение по результату «Умение создавать лайфхаки на основе приобретённого опыта» (критерий каждым участником создано не менее 1 лайфхака, качество лайфхака) авторы проекта объясняют тем, что эта работа осуществлялась в летний период времени, многие учащиеся не могли участвовать в обсуждении и не успели, или не смогли создать свой творческий образовательный продукт.

В ходе интерактивной деятельности на фестивале выстроились рейтинги наиболее актуальных IT-практик для учителей и для учеников. В сравнении с результатами такого рейтинга, проводимого в начале проекта, на этапе запуска марафона, можно отметить расширение ряда IT - практик как у учителей, так и у учащихся (табл. 1)

Авторы проекта объясняют это тем, указанные практики чаще всего используются в образовательном процессе гимназии, учащиеся умеют ими пользоваться и видят практический интерес в их эффективности для своего образования. Динамика освоения IT- практик наблюдается по 12 позициям у учащихся и по 8 позициям у учителей. Вебинары, google инструменты, дистанционное обучение и современные форматы презентаций (prezi, canva, powtoon) занимают лидирующее положение по динамике освоения у учащихся. Это объясняется высокой востребованностью этих практик в образовательном процессе. С другой стороны, низкий процент в динамике по освоению таких практик как PechaKucha, аудиогид, EduGlogster, видеоредакторы, можно объяснить либо тем, что не было создано условий, чтобы ребята ощутили необходимость в их освоении, либо сложностью формата практики (видеоредактор, аудиогид). Стоит также отметить, что несмотря на расширение освоенных практик учителями гимназии, процесс этот идёт гораздо медленнее, чем у учащихся. Считаем целесообразным продолжить системную совместную деятельность учителей и учащихся по освоению IT.

Проект «IT-марафон» имеет большой образовательный эффект. Образовательная программа марафона вошла в число программ внеурочной деятельности гимназии как инновационная образовательная практика. В первой четверти в гимназии стало новой традицией проведение воркшопов - «вертушек» для учителей «Цифровых понедельников». Педагоги отмечают, что это не только познавательная, но и практически - значимая деятельность. Во второй четверти спланированы воркшопы «Цифровые понедельник-2», которые тематически будут выстраиваться по запросу учеников и учителей. Во втором полугодии планируется запуск полипредметных стартапов с использованием освоенных IT. После летней NET - сессии было принято совместное решение ввести раздел «Освоение IT - практик и технологий» в Индивидуальную образовательную программу старшеклассников. Таким образом, реали-

зация проекта положила начало системной работе по совершенствованию IT-технологий учащихся и педагогов, позволила сделать эту работу интересной и продуктивной, о чем свидетельствует анализ результатов и положительные отзывы участников и авторов проекта

IT- марафон «Осваивай и Делись!» стал яркой инновационной образовательной практикой и началом качественных изменений в образовательном пространстве гимназии.

таблица 1

	IT - практики	ДИНАМИКА ОСВОЕНИЯ IT - практиками учениками		прирос т %	ДИНАМИКА ОСВОЕНИЯ IT - практиками учителями		прирос т %
		рейтинг 1 количе- ство че- ловек, владею- щих IT- практи- кой на момент запуска Марафо- на	рейтинг 2 количе- ство че- ловек, освоив- ших IT- практику в ходе Марафо- на		рейтинг 1 количество человек, владеющих IT- практи- кой на мо- мент за- пуска Ма- рафона	рейтинг 2 количе- ство чело- век, осво- ивших IT- практику в ходе Ма- рафона	
1	Google - инструменты	10	57	89 %	4	19	18 %
2	Prezi	31	47	25 %	8	11	5 %
3	Вебинар proffme.com	2	64	97 %	5	20	5 %
4	Облачное хранилище (Dropbox, Yandex disk, Google, Mail)	30	38	13 %	6	8	5 %
5	Дистанционное обучение	11	34	36 %	5	6	3 %
6	Образовательные сайты	27	30	4 %	35	35	0
7	CANVA	18	28	15 %	4	16	35 %
8	Видеоредакторы	22	25	5 %	2	2	0
9	POWTOON	5	17	20 %	2	8	17 %
10	Pictochart	3	12	14 %	4	7	9 %
11	EduGlogster	1	2	1 %	6	6	0
12	Аудиогид	0	2	3 %	2	2	0
13	PechaKucha	0	0	0	1	1	0