

СОГЛАСОВАНО  
Методический совет  
МАОУ «Гимназия №3» г. Перми  
Председатель

\_\_\_\_\_ Н.Г. Костарева  
«22» мая 2017 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МАОУ «Гимназия №3» г. Перми

\_\_\_\_\_ Т.В.Новикова  
«22\_» \_\_мая \_\_\_\_\_ 2017 г.

### **Образовательная программа**

**IT - марафон «Осваивай и делись!» как образовательная практика совершенствования IT - компетенций участников открытой школы**

Авторы:  
Новикова Т.В.,  
Осипова С.Е.,  
Костарева Н.Г.

**Пермь, 2017**

## Пояснительная записка

Образовательная программа разработана авторским коллективом педагогов конкурсного исследовательского проекта «IT - марафон «Осваивай и делись!» как образовательная практика совершенствования IT - компетенций участников Открытой школы». Программа реализуется в рамках внеурочной деятельности, ориентирована на учащихся 10 классов гимназии и педагогов, желающих повысить уровень IT-компетенции, овладеть новыми технологиями и использовать их в трех направлениях образовательного процесса:

1. Дистанционное обучение;
2. Публичное выступление;
3. Планирование и взаимодействие.

Необходимость введения в образовательный процесс инновационной образовательной практики IT-марафон вызвана требованием времени. 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, недостаточная материально-техническая база, большая загруженность педагогов, нехватка времени на освоение технологий Smart-образования, недооценка обучающимися возможностей использования IT для образования и самообразования, становятся серьезным препятствием модернизации образовательного процесса в направлении применения IT - практик и формирования (развития) IT- компетентности. Ситуация осложняется и тем фактом, что учителя значительно отстают от своих учеников в области овладения информационными технологиями. Новое поколение детей рождается и живет в сетевом информационном мире, а учителя, как правило, только обучаются владению информационными технологиями. Возникает необходимость в «выравнивании» IT-компетентности всех участников образовательного процесса.

**Цель программы:** создание особых пространств и инновационных образовательных практик, направленных на освоение IT-технологий, для использования в образовательном процессе.

**Задачи программы:**

1. Апробировать образовательные практики направленные на формирование/развитие IT- компетентности учащихся 10 классов и педагогов гимназии (запуск IT-марафона, летняя Net-сессия, фестиваль EduHackDay);
2. Освоить новые IT- технологии;
3. Создать лайфхаки (полезные советы), направленные на освоение новых IT-технологий;
4. Выделить рейтинг IT- технологий, на которых будет основан образовательный процесс в гимназии;
5. Апробировать оценочные процедуры и дидактические материалы для самооценки и взаимооценки освоения новых IT-технологий.

Программа рассчитана на 15 часов, включает три модуля: запуск IT-марафона,

летняя Net-сессия, фестиваль EduHackDay. Запуск IT-марафона и фестиваль EduHackDay проводятся в форме очных образовательных практик. Летняя Net-сессия проводится в дистанционном режиме посредством группы, созданной в ВК. Сроки реализации программы июнь-октябрь.

**В ходе реализации программы планируется достижение следующих результатов:**

1. Разработаны сценарные планы и тематическое планирование проведения новых образовательных практик в рамках IT-марафона;
2. Освоены новые IT-технологии в трех направлениях: дистанционное обучение, публичное выступление, планирование/взаимодействие;
3. Каждым участником марафона созданы лайфхаки (полезные советы) по освоению IT-технологий;
4. Выделен рейтинг IT-технологий для включения их в образовательный процесс гимназии;
5. Описаны оценочные процедуры, разработаны дидактические материалы.

## Содержательный раздел программы

### Модуль 1. Образовательная практика - Запуск – IT- марафона.

**Цель модуля:** выделить новые актуальные IT-практики, которые есть в образовании в России и мире; выявить дефициты освоения IT-технологий, спланировать деятельность, направленную на формирование/развитие собственной IT-компетенции.

Объем модуля 7 часов.

Данная образовательная практика проводится в первые дни июня, методом погружения в один день. До начала запуска марафона создается группа корпоративного мессенджера (VK), в которой дальше будет продолжено взаимодействие членов группы. На этой же площадке происходит договоренность о дате и времени проведения IT-марафона. Все участники проекта собираются на базе гимназии и в течение 7 часов участвуют в «IT – марафоне «Осваивай и Делись!».

Участники проекта - ученики и учителя - договариваются об обязательном IT - минимуме. IT-минимум станет обязательным для использования в образовательном процессе гимназии и основанием для изменения организационных форм образовательного процесса в Открытой школе. Список технологий выбирается по трем направлениям:

1. Дистанционное обучение;
2. Публичное выступление;
3. Планирование/взаимодействие.

Во время этой образовательной практики проводятся мастер-классы по освоению технологий:

1. Работа с электронным ресурсом «Живая карта»;
2. Проведение вебинаров;
3. IT средства для корпоративного взаимодействия;
4. Как выбрать цифровые ресурсы к урокам.

К проведению мастер-классов привлекаются выпускники гимназии, а также продвинутые в IT учащиеся гимназии. В ходе работы участники марафона заполняют индивидуальные IT – карты, дополняют их, включая технологии, которые предстоит заполнить. Оформляется «доска объявлений», где любому участнику можно разместить информацию, какими технологиями он готов поделиться и какие хотел бы освоить сам. Программа – Запуска IT-марафона – Приложение №1. В IT-карте заполняются разделы «осваивай», «делись», на основе которых планируется дальнейшая работа в летний период времени. Индивидуальная IT-карта Приложение №4.

### Модуль 2. Образовательная практика - Летняя Net-сессия.

**Цель модуля:** организация деятельности по освоению новых IT-технологий, создание собственных лайфхаков посредством взаимодействия через группу корпоративного мессенджера VK.

Объем модуля: 10 часов (максимальное количество часов, необходимых для освоения новой IT- технологии и создание лайфхака). Сроки июнь-август.

Деятельность организована в дистанционном режиме. Учащиеся и педагоги осваивают 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). Результатом этого модуля является создание лайфхака, в котором отражен способ освоения новой технологии и размещение их в группе ВК. Участники проекта используют лайфхаки как одну из форм самообразования. Основные формы взаимодействия: консультирование, обсуждение, рекомендации.

### **Модуль 3. Образовательная практика - Фестиваль EduHackDay.**

**Цель модуля:** представление созданных лайфхаков, составление рейтинга освоенных за лето технологий, рефлексия участников проекта, планирование дальнейшей работы по внедрению IT-технологий в образовательный процесс гимназии.

Объем модуля 3 часа, проводится в октябре, на этапе подведения итогов, в один день. Программа фестиваля - Приложение №2.

На фестивале выстраивается рейтинг технологий, освоенных большинством участников проекта в летний период времени, демонстрируются 10 лучших лайфхаков, размещенных в группе. Индивидуальная IT- карта участников дополняется отметками об их продвижении в освоении IT. Участники фиксируют свой уровень (развивающийся, базовый или продвинутый), заполняют рефлексивные листы (Приложение №3), намечают 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 IT). Дается старт новым формам образовательного процесса в Открытой Школе. На Фестивале вносятся корректировки в программу последствий и подводятся общие итоги проекта «IT - марафон «Осваивай и делись!» как образовательная практика совершенствования IT - компетенций участников открытой школы». Наиболее успешным учащимся вручаются сертификаты.

### Тематическое планирование программы

«IT - марафон «Осваивай и делись!» как образовательной практики совершенствования IT - компетенций участников открытой школы».

Название модуля	Объем	Сроки проведения	Планируемые действия
Запуск – IT-марафона	7 часов	июнь	Работа с индивидуальной IT-картой, выделение новых актуальных IT-практик, которые есть в образовании в России и мире; выявить дефициты освоения IT-технологий, спланировать деятельность, направленную на формирование/развитие собственной IT-компетенции
Летняя Net-сессия	10 часов	июнь-август	Освоение новых IT-технологий, участниками образовательной программы, создание собственных лайфхаков. Взаимодействие в дистанционном режиме посредством группы корпоративного мессенджера ВК.
Фестиваль EduHackDay	3 часа	октябрь	Выделение рейтинга освоенных технологий, рекомендации для их дальнейшего использования в образовательном процессе гимназии. Представление лучших лайфхаков. Заполнение рефлексивных листов, вручение сертификатов успешным участникам программы, планирование дальнейшей работы по продвижению новых IT-технологий в образовательном процессе гимназии

## Описание оценочных процедур

Основной процедурой оценивания освоения ИТ-компетенций является метод экспертной оценки, осуществляемый авторским коллективом проекта.

Оценочные материалы для проведения экспертной оценки:

1. Индивидуальные ИТ-карты, заполненные учащимися и педагогами. Оценка осуществляется по критериям полнота и конкретность заполнения, заполнены разделы «Мои дефициты», «Могу поделиться»;

2. Рефлексивные листы, которые заполнялись во время проведения фестиваля EduHackDay. Анализ рефлексивных листов позволяет выделить освоенные ИТ-практики, выстроить рейтинг новых и актуальных ИТ-практик.

3. Критерии для оценки лайфхаков, созданных учащимися и педагогами. На основании критериев отмечаются лучшие лайфхаки, рекомендованные для включения в образовательные программы по предмету информатика и программы факультативных курсов, а также для самообразования учащихся.

4. Мониторинг регистрации и выхода в группу ВК участников образовательной программы. Фиксируется количественный состав участников, а также количество выходов каждого участника.

5. Анализ раздела «ИТ-практики и ИТ-компетенции» в индивидуальной образовательной программе учащихся 10 классов. При анализе особо выделяется критерий ИТ-практики и умения на базовом и продвинутом уровне, которые должны использоваться в образовательном процессе гимназии.

### Программа

#### Образовательной практики - Запуск «IT – марафон «Осваивай и делись!»

Дата проведения: 14 мая 2017 год.

Время проведения: 10.00-17.00

Участники образовательного события: учителя гимназии, учащиеся 10 классов гимназии

**Цель:** спланировать и запустить необходимые механизмы совершенствования IT-компетенций целевой группы проекта; внедрить современные образовательные IT-технологии в практику гимназии в 2017-2018 учебном году

**Задачи:**

1. Выделить новые актуальные IT-практики, которые используются в образовании России и мира, провести самодиагностику владения этими практиками;
2. Договориться об обязательном IT – минимуме для использования в образовательном процессе гимназии;
3. Разработать механизмы и способы повышения собственных IT- компетенций;
4. Определить форматы продуктов, созданных участниками проекта для презентации на Фестивале EduHackDay в сентябре 2017 года;
5. Спланировать возможные каналы связи участников проекта в летний период времени.

### Программа

Время	Этап	Цель этапа	Ответственный
10.00-10.20	Представление проекта	Понять значимость проекта для реализации программы развития гимназии. Совершенствования IT-компетенции педагогов и учащихся, введения новых образовательных практик в образовательный процесс	Новикова Т.В.
10.20-12.00	Представление группами педагогов и учащихся IT-практик и к IT- компетенций, необходимых для	Обсудить и сформировать список практик и компетенций, которые необходимо осваивать педагогам и	Новикова Т.В. Осипова С.Е. Богун О.Н. Корчагина О.И. Костарева Н.Г.



	оптимизации образовательного процесса в гимназии	учащимся для использования в образовательном процессе (IT-минимум)	
12.00-12.15	Перерыв		
12.15-12.30	Самодиагностика освоения списка IT-практик учителями и учащимися 10 классов,	Понять собственный уровень освоения IT-практик, которые будут использоваться в образовательном процессе	Бабикина О.А. Суцек .А.
12.30-13.00	Мастер-классы: 1. Живая карта  2 Как провести вебинар?	Знакомство с новым, повешение интереса	Сатонина Н.С.  Мальцева М.А.
13.00-13.30	Перерыв на обед		
13.30-14.00	Мастер-классы: 1. IT средства для корпоративного взаимодействия  2. Как выбрать цифровые ресурсы к урокам		Осипова С.Е.  Корчагина А.П.
14.00-14.30	Выбор групп		
14.30-15-30	Работа в группах по разработке механизмов повышения IT-компетенций и разработке лайфхаков	Конкретные способы и механизмы повышения компетенций учителей и учащихся	Руководители групп Костарева Н.Г. Осипова С.Е. Богун О.Н. Мухоморова Г.А. Мальцева М.А. Корчагина О.И.
15.30-16.30	Выступления групп, индивидуальная работа с IT-картами	Обсуждение предложенных группами способов	Костарева Н.Г. Корчагина О.И. Осипова С.Е. Богун О.Н.
16.30	Общее подведение итогов Новикова Т. В.		

**Программа фестиваля EduHackDay**

Дата проведения: 25 октября 2017 год

Время: 11.30-14.30

Участники: педагоги гимназии, учащиеся 10 классов

Цель: организация рефлексии по итогам проекта

Задачи:

1. Обсудить результаты образовательных событий в рамках проекта;
2. Спланировать перспективы IT-марафона в открытой школе;
3. Заполнить рефлексивные листы по итогам проекта;
4. Продемонстрировать 10 лучших лайфхаков, созданных участниками проекта

**Регламент**

<b>время</b>	<b>тема</b>	<b>ответственный</b>
11.30-11.40	Приветственное слово участникам Фестиваля.	Костарева Н.Г., координатор проекта
11.40-12.10	Блиц - опрос в группах по результатам летней NET-сессии.	Осипова С.Е. и учащиеся 10 классов
12.10-12.30	Книга IT- рекордов и достижений Открытой школы.	Вахрина Т.А., и учащиеся 10 классов
12.30-13.00	Перерыв	
13.00-13.30	Перспективы IT- марафона в Открытой школе.	Решина С.В., и учащиеся 10 классов
13.00-13.15	Заполнение рефлексивных листов участниками Фестиваля.	Сатонина Н.С., и учащиеся 10 классов
13.15-14.30	Представление 10 лучших лайфхаков. Номинации. Вручение сертификатов и подарков.	Осипова С.Е. и учащиеся 10 классов

**Рефлексивный лист для оценки результатов реализации проекта**

**Уважаемый участник исследовательского проекта «IT – марафон «Осваивай и делись!» как образовательная практика совершенствования IT- компетенции участников открытой школы»!**

Просим Вас заполнить рефлексивный лист. Ваши ответы помогут оценить результаты, достигнутые в ходе реализации проекта и совершенствовать образовательный процесс в гимназии на основе освоенных участниками марафона IT-компетенций.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Группа: педагог/учащийся

подчеркнуть

1. Назовите освоенную Вами в ходе реализации проекта IT-технологию в направлениях:

А) дистанционное обучение \_\_\_\_\_

Б) публичное выступление \_\_\_\_\_

В) планирование/взаимодействие \_\_\_\_\_

2. Назовите тему разработанного Вами лайфхака

\_\_\_\_\_

3. Укажите адрес ссылки, где размещен Ваш лайфхак \_\_\_\_\_

4. Назовите автора лайфхака, созданного другим участником проекта, который помог Вам освоить новую IT-технологию, какую \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Назовите не менее трех технологий, которые на Ваш взгляд необходимо включить в образовательный процесс гимназии

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. Проранжируйте значимость для Вас следующих форм работы в проекте (запуск марафона, летняя Net-сессия, фестиваль EduhackDay)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Индивидуальная IT-карта (PDF)

	СПИСОК ТЕХНОЛОГИЙ	умею и готов поделиться	осваиваю	пока не умею	необходимы умения
1					
2					
3					
4					

СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ ИТ - КОМПЕТЕНЦИЙ

МОИ ДЕФИЦИТЫ

КАК МОГУ ОСВОИТЬ

МОГУ ПОДЕЛИТЬСЯ

ЛАЙФХАК

ЛЕТНИЙ ЭТАП МАРАФОНА