

Наименование проекта
(полное):

Внедрение в образовательный процесс школы
целевой модели цифрового ресурса на основе **quest-технологии**,
способствующей повышению качества образовательного результата у
интеллектуально пассивных обучающихся 5-7 классах

Наименование проекта
(сокращенное):

Целевая модель цифрового ресурса :
сетевая quest-игра **«Управляя знаниями»**

Наименование МОУ-
разработчиков проектной
идеи

МБУ «Школа №1»
МБУ «Школа № 20»
МБУ «Школа с углубленным изучением отдельных предметов №21»

Срок начала и окончания
проекта

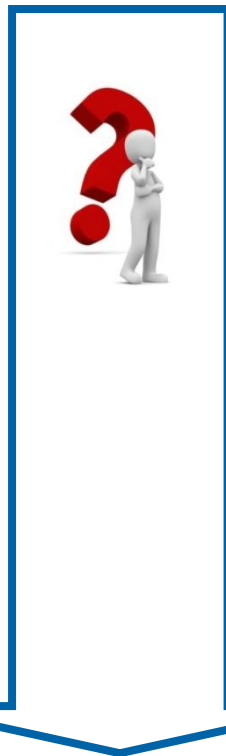
январь 2021 г. – декабрь 2021 г.



Социальные
партнеры
проекта

**ГАПОУ
«Тольяттинский
социально-
педагогический
колледж»**

- **Федеральный проект «Современная школа», предполагает применение учителями-предметниками новых методов обучения, новых образовательных технологий, новых программ. В школах же наблюдается низкая педагогическая компетентность при применении в образовательной деятельности новых современных форм и технологий, что не дает образовательным организациям продвинуться от традиционных методов обучения к внедрению новых образовательных технологий, способных повысить качество образовательных результатов.**
- **Система курсовой подготовки педагогов не всегда отвечает запросам образовательных организаций, не решает точно, возникающие проблемы при организации образовательной деятельности в конкретной школе.**
- **В Публичном докладе департамента образования администрации городского округа Тольятти обозначены проблемы по повышению качества образования, в частности у 22 % учащихся в рамках действующих ФГОС не сформированы метапредметные навыки, о чем свидетельствуют результаты диагностических работ на уровне России, региона, муниципалитета, в том числе результаты, полученные через модуль МСОКО.**
- **Образовательное пространство школ не имеет цифрового формата интеллектуальных игр.**



В школах учителями-предметниками на уровне основного общего образования недостаточно широко используются quest-технологии.

- **Отсутствует система внутрифирменного профессионального обучения современным образовательным технологиям, в частности кейс-технологиям.**
- **Более половины детей от количества интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов имеют низкую учебную мотивацию (28,3%).**
- **В школах отмечается низкий процент участия интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов в конкурсных мероприятиях интеллектуальной направленности и олимпиадах (0,8%).**
- **Недостаточное количество интеллектуальных игр, проводимых в цифровом пространстве в духе соревнования, состязания.**

Какие условия необходимо создать в школе для повышения качества образовательного результата у интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов?



ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ ПРОЕКТА



Цель проекта

Обеспечить к *декабрю 2021 г.* рост качества образовательных результатов по предметам русский язык, математика, история у 70% интеллектуально пассивной группы обучающихся 5-7 классов посредством внедрения целевой модели цифрового ресурса на основе сетевой quest-игры «Управляя знаниями».

Показатели проекта и их значения по годам

Показатель	Тип показателя	Базовое значение	Период, год		
			Январь 2021	май 2021	декабрь 2021
Доля интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов, завершивших учебный период на «хорошо» и «отлично» по предметам Данные АСУ РСО - русский язык - математика - история					
	основной	43%	43%	45%	48%
	основной	36%	36%	37%	39%
	основной	48%	48%	49%	50%
Доля интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов, показавших на всероссийских проверочных работах уровень подготовки на «хорошо» и «отлично» по предметам Данные АСУ РСО - русский язык - математика - история					
	основной	51%	51%	60%	-
	основной	38%	38%	40%	-
	основной	51%	51%	53%	-
Доля обучающихся, имеющая средний уровень учебной мотивации из числа интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов Методика диагностирования учебной мотивации (Автор: Дубовицкая Т.Д.)	дополнит.	40%	50%	60%	70%
Доля педагогов, применяющая в учебном процессе quest-технологии	дополнит.	0,5%	0,5%	50%	100%
Доля обучающихся, привлеченных в проект, принявших участие в конкурсных мероприятиях интеллектуальной направленности (сертификаты, грамоты, дипломы)	косвенный	0	0	20 %	50 %
Количество квест-игр, разработанных в рамках проекта	косвенный	0	1	2	3
Доля родителей, положительно оценивших качество работы ОО в рамках проекта	косвенный	0	0	70%	87%

Задачи проекта

1. Создать три сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» для интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классах.
2. Разработать «кейс-материалы» в рамках целевой модели цифрового ресурса для реализации трех quest-игр по предметам русский язык, математика, история.
3. Выработать методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и формированию механизма создания quest-игр.

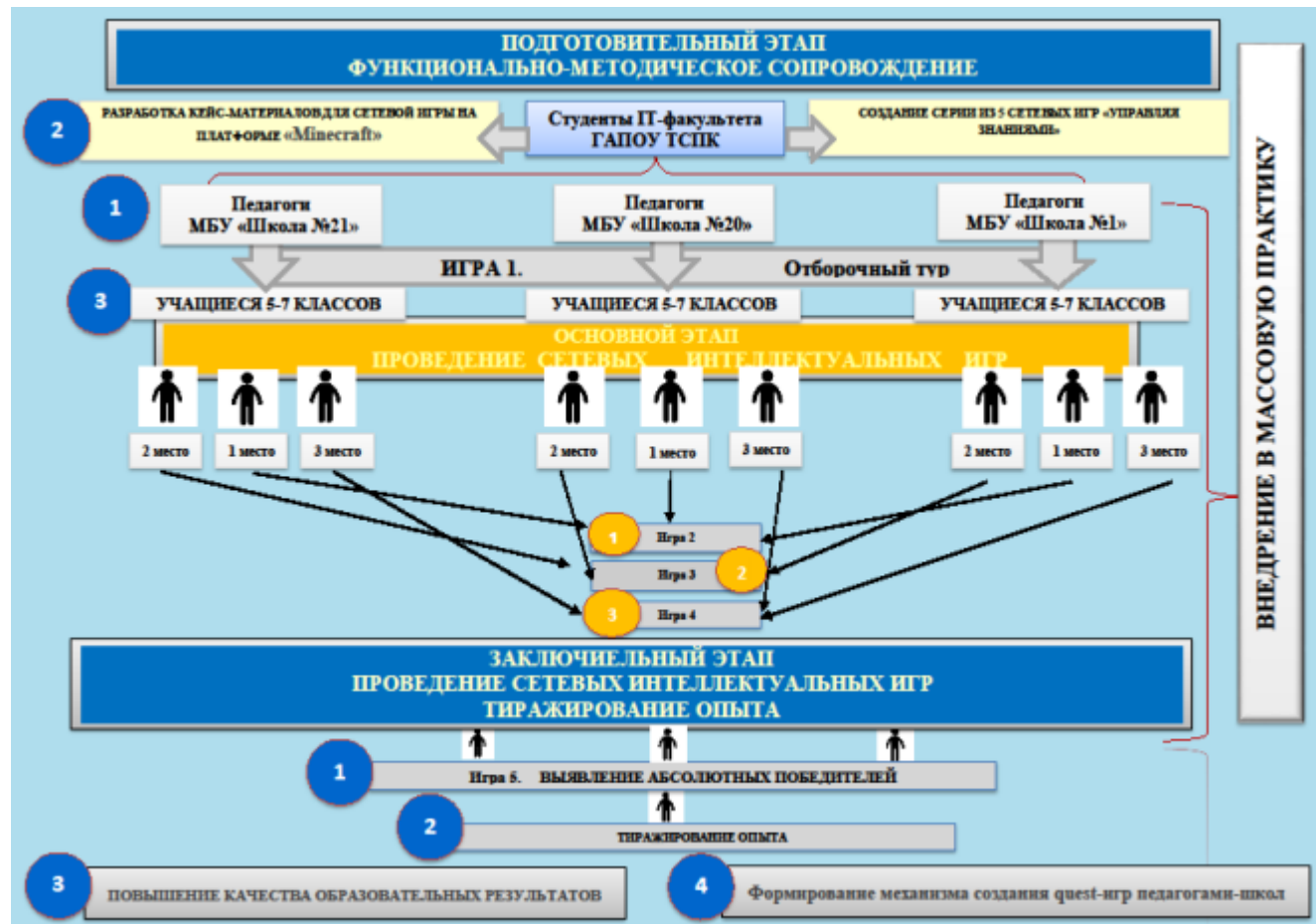


ИДЕЯ ПРОЕКТА

Задача 1:

Создать три сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» для интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов.

Целевая модель цифрового образовательного ресурса сетевой quest-игры «Управляя знаниями»



Задача 2:

Разработать «кейс-материалы» в рамках целевой модели цифрового ресурса для реализации трех quest-игр по предметам русский язык, математика, история.

Сетевые интеллектуальные игры «Управляя знаниями» планируется проводить с использованием quest-технологии, на платформе «Minecraft».

С этой целью педагоги трех образовательных организаций пройдут внутрифирменное обучение по вопросу использования в образовательном процессе quest-технологии. Из числа педагогов будет создана творческая группа, которая совместно со студентами колледжа разработают идею игры на платформе «Minecraft».

Наполнение платформы «Minecraft» будет произведено за счет разработанных педагогами творческой группы кейс-материалов для реализации quest-игр по предметам русский язык, математика, история на основе заданий всероссийских проверочных работ, но объединенных одной общей темой. В кейс – материалы могут входить следующие ресурсы по заданной тематике игры: печатные и цифровые издания, медиа-ресурсы, видеоряды и др.

Каждой предметной области соответствует одна сетевая интеллектуальная игра. Всего обучающиеся 5-7 классов за проектный период пройдут серию из 3-х игр.

Обучающиеся за один месяц до начала каждой игры получают лист погружения, самостоятельно готовятся к игре и в дальнейшем принимают в ней участие.



Задача 3:

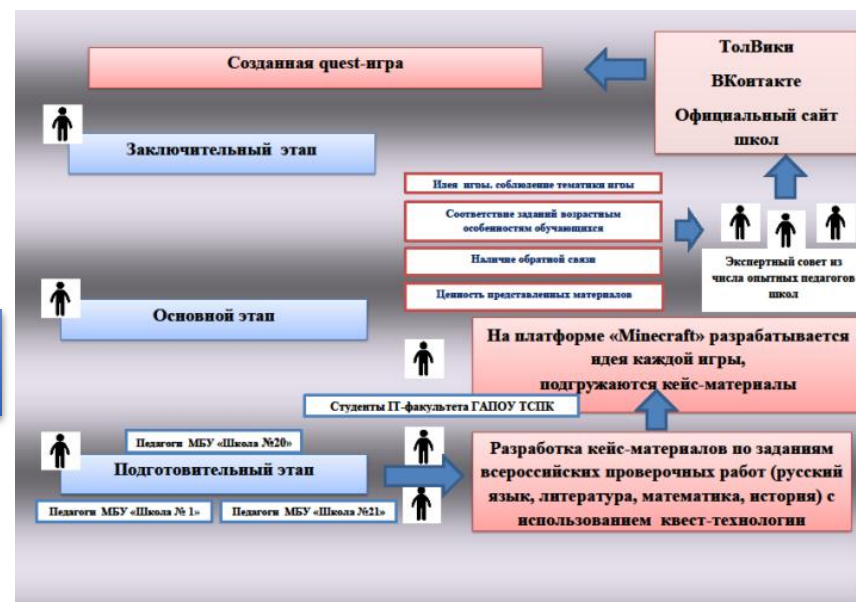
Выработать методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и формированию механизма создания quest-игр.

Методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и формированию механизма создания quest-игр будут разработаны творческой группой педагогов трех образовательных организаций.

Творческая группа педагогов представит по результатам проекта:

- описание модели цифрового ресурса на платформе «Minecraft» ;
- алгоритм разработки «кейс-материалов» с использованием заданий всероссийских проверочных работ;
- сформированный механизм создания quest-игр.

Механизм создания quest-игр



Результаты
проекта

1. Созданы три сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» для интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классах.
2. Разработаны «кейс-материалы» в рамках целевой модели цифрового ресурса для реализации трех quest-игр по предметам русский язык, математика, история.
3. Сформированы методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и механизма создания quest-игр



РЕЕСТР ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ СТОРОН

№ п/п	Орган или организация	Представитель интересов (ФИО, должность)	Ожидание от реализации проекта (программы)
1.	Департамент образования администрации г.о.Тольятти	Лебедева Л.М., руководитель ДО	Создана образовательная среда, в том числе цифровая, способствующая развитию гибких компетенций педагогов и повышение образовательных результатов.
2.	Учреждения среднего профессионального образования	Руководство СПО	Приходящие в систему профессионального образования абитуриенты будут мотивированы продолжать обучение по школьным дисциплинам
3.	МБУ г.о. Тольятти	-	Распространение успешного опыта работы педагогов; выход на новый уровень ОО в рейтинге ОО Самарской области по итогам 2021 года

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА

№ п/п	Наименование мероприятия	Бюджетные источники финансирования, рублей		Внебюджетные источники финансирования	Всего, рублей
		Из городского бюджета	Из областного бюджета		
Стимулирование педагогического коллектива					
1.	Стимулирование педагогов, участвующих во внедрении целевой модели цифрового образовательного ресурса сетевой quest-игры «Управляя знаниями»			40.000	40.000
Затраты на организацию сетевых интеллектуальных quest-игр «Управляя знаниями»					
2.	Наградной материал, атрибутика			10.000	10.000



Модель функционирования результатов проекта

1. Созданные сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» будут распространены для использования:

- обучающимися с ограниченными возможностями здоровья городского округа Тольятти в системе управления электронным образованием – Moodle;*
- обучающимися, заинтересованными в подготовке к всероссийским проверочным работам;*
- учителями-предметниками города, ведущими подготовку к всероссийским проверочным работам по предметам русский язык, математика, история.*

2. Педагоги, получившие внутрифирменное обучение и принимавшие непосредственное участие в работе творческой группы проекта, смогут поделиться опытом использования сетевых quest-игр на различных методических площадках.

3. Разработанные методические рекомендации помогут педагогическому сообществу города организовывать подобные сетевые игры.

4. Реализация данного проекта запустит процесс перевода образовательных учреждений в инновационный режим.