

## Форма паспорта проекта развития образовательных организаций

Краткое наименование управленческого портфеля департамента образования, в который претендует войти проект	<p>Управленческий портфель</p> <p><b>Повышение результативности процесса обучения для различных категорий детей</b></p> <p><b>«Эффективный педагог сегодня – успешный ребенок завтра»</b></p>
Основные показатели управленческого портфеля, на достижение которых направлен проект	<p><b><u>Показатели по реализации региональной составляющей федеральных проектов:</u></b></p> <p>- доля граждан положительно оценивших качество услуг психолого-педагогической, методической и консультативной помощи, от общего количества обратившихся за получением услуги - 87%.</p> <p><b><u>Показатели по реализации региональной составляющей муниципальных проектов</u></b></p> <p>- рост результатов Всероссийских проверочных работ обучающихся;</p> <p>- положительная динамика качества и успеваемости обучения учащихся 5 классов;</p> <p>- положительная динамика доли тольяттинских учащихся (победителей и призеров) муниципального, регионального и заключительного этапов Всероссийской олимпиады школьников от общего числа участников городского округа Тольятти, а также от числа победителей и призеров от Самарской области;</p> <p>- увеличение доли удовлетворенности участников образовательного процесса в ОУ доступностью, вариативностью и качеством образования.</p>
Сокращенное наименование организаций (по уставам)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• МБУ «Школа №1»</li> <li>• МБУ «Школа № 20»</li> <li>• МБУ «Школа с углубленным изучением отдельных предметов №21»</li> <li>• ГАПОУ «Тольяттинский социально-педагогический колледж»</li> </ul>
Полное название проекта	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
Сокращенное название проекта	Целевая модель цифрового ресурса: сетевая quest-игра «Управляя знаниями»
Связь с государственными программами, национальными и федеральными проектами	1. Государственная программа Самарской области «Развитие образования и повышение эффективности реализации молодежной политики в Самарской области» на 2015-2024 годы (утверждена постановлением Правительства Самарской области от 21.01.2015 № 6 (с изменениями на 28 мая 2020 года)).

<p><b>РФ, Самарской области, муниципальными программами г.о. Тольятти</b></p>	<p>2. Муниципальная программа «Развитие системы образования городского округа Тольятти на 2021 - 2027 гг.».</p> <p>3. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».</p> <p>4. Национальный проект «Образование».</p> <p>5. Федеральные проекты:  - «Современная школа»,  - «Цифровая образовательная среда»,  - «Учитель будущего».</p> <p>6. Паспорт по реализации региональной составляющей федеральных проектов национального проекта «Образование» в части, касающейся городского округа Тольятти:  - «Современная школа»,  - «Цифровая образовательная среда»,  - «Учитель будущего».</p>
<p><b>Куратор проекта</b></p>	<p>Афанасьева Любовь Михайловна, МБУ «Школа №1», заместитель директора по УВР</p>
<p><b>Руководитель проекта</b></p>	<p>Кучко Елена Анатольевна, МБУ «Школа №20», заместитель директора по УВР</p>
<p><b>Команда проекта (список разработчиков проекта)</b></p>	<p>Лебедева Ирина Юрьевна, ГАПОУ ТСПК, заместитель директора по научно-методической работе, Коковина Ольга Анатольевна, МБУ «Школа с углубленным изучением отдельных предметов №21», педагоги МБУ «Школа № 1» в составе - 7 человек, педагоги МБУ «Школа №20» в составе – 8 человек, педагоги МБУ «Школа с углубленным изучением отдельных предметов №21» в составе – 8 человек.</p>
<p><b>Актуальность проекта</b></p>	<p>Актуальность проекта очевидна как для города, так и для государства в целом.</p> <p>В Публичном докладе департамента образования администрации городского округа Тольятти за 2019 год обозначены проблемы по повышению качества образования. В частности в докладе говорится, что «у 22 % обучающихся 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».</p> <p>Кроме того, 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</p>

	<p>традиционных методов обучения к внедрению новых образовательных технологий, способных повысить качество образовательных результатов.</p> <p>Перед образовательными организациями встает вопрос: каким образом, для какого возраста, с использованием каких инструментов организовать обучение для интеллектуально пассивных обучающихся?</p> <p>Целевая модель цифрового ресурса в виде сетевой quest-игры «Управляя знаниями» - отвечает всем требованиям современного общества</p> <p>Сетевая quest-игра «Управляя знаниями» – отличная база для пополнения предметных знаний у обучающихся, подготовки к всероссийским проверочным работам, повышения учебной мотивации.</p>
<p><b>Цель и задачи проекта</b></p>	<p><b>Цель проекта:</b> Обеспечить к декабрю 2021 г. рост качества образовательных результатов по предметам русский язык, литература, математика, история у 70% интеллектуально пассивной группы обучающихся 5-7 классов посредством внедрения целевой модели цифрового ресурса на основе сетевой quest-игры «Управляя знаниями».</p> <p><b>Задачи проекта:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создать три сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» для интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классах.</li> <li>• Разработать «кейс-материалы» в рамках целевой модели цифрового ресурса для реализации трех quest-игр по предметам русский язык, математика, история.</li> <li>• Выработать методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и формированию механизма создания quest-игр.</li> </ul>
<p><b>Основные результаты проекта</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Созданы три сетевые quest-игры «Управляя знаниями» на платформе «Minecraft» для интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классах.</li> <li>• Разработаны «кейс-материалы» в рамках целевой модели цифрового ресурса для реализации трех quest-игр по предметам русский язык, математика, история.</li> <li>• Сформированы методические рекомендации по созданию модели цифрового ресурса и механизма создания quest-игр.</li> </ul>
<p><b>Основные показатели результатов проекта</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Доля интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов, завершивших учебный период на «хорошо» и «отлично» по предметам русский язык, математика, история (<i>ср.значение по предметам</i>).</li> <li>• Доля интеллектуально-пассивных обучающихся 5-7 классов, показавших на всероссийских проверочных работах уровень подготовки на «хорошо» и «отлично» по предметам русский язык, математика, история (<i>ср.значение по предметам</i>).</li> </ul>