

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района  
Санкт-Петербурга "На Ленской"



2020-2021

Описание инновационного  
продукта,  
участвующего в районном  
конкурсе педагогических  
достижений  
Красногвардейского района  
Санкт-Петербурга  
номинация «Лучший  
инновационный продукт»

**Интернет-квест для  
педагогов «Код твоего  
успеха»**

# СОДЕРЖАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА

1. Видеовизитка

ВИДЕОВИЗИТКА

2. ДемOVERсия

ДЕМОВЕРСИЯ

3. Описание интернет-квеста для педагогов «Код твоего успеха»

- ✓ Информация об инновационном продукте и участниках конкурса
- ✓ Ключевые положения, глоссарий
- ✓ Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ
- ✓ Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга
- ✓ Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития системы образования Санкт-Петербурга
- ✓ Обоснование готовности инновационного продукта к внедрению в системе образования Санкт-Петербурга
- ✓ Обоснование рисков внедрения инновационного продукта в системе образования Санкт-Петербурга

4. Методические рекомендации для кураторов интернет-квеста

Методические  
рекомендации

## Информация об инновационном продукте и участниках конкурса

Полное наименование образовательной организации	Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской»
Инновационный статус образовательной организации	Региональная экспериментальная площадка «Разработка эффективных средств коммуникации между участниками образовательного процесса» с 01.01.2019 г. по 31.12.2021 г., Распоряжение Комитета по образованию № 1584-р от 23.05.2018 года
Автор/авторский коллектив	Максимова А.А., Шарапов А.А.
Телефон	+7-951-663-21-83
Электронная почта	agneshkamax@mail.ru
Наименование инновационного продукта	ИНТЕРНЕТ-КВЕСТ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ «КОД ТВОЕГО УСПЕХА»

### Форма инновационного продукта

Программа	
Учебник	
Учебное пособие	
Учебное наглядное пособие	
Практическое пособие	
Учебно-методическое пособие	
Методические рекомендации	
Учебно-методический комплекс	
Потребительский программный пакет	
Программно-аппаратный комплекс	
Электронный образовательный ресурс	+
Система управления обучением	
Система управления образовательным контентом	
Иное	

### Тематика инновационного продукта:

Развитие среднего профессионального и дополнительного профессионального образования	
Развитие дошкольного и общего образования	
Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики	+

Ссылка на описание инновационного продукта: <http://na-lenskoj.ru/images/2020-2021/documents/innovacionnaya-deyatelnost/Kod-tvoego-uspeha.pdf>

Ссылка на инновационный продукт: <http://na-lenskoj.ru/home/innovatsionnaya-deyatelnost/konkurs-innovatsionnykh-produktov-peterburgskaya-shkola-2020>

# ОПИСАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА

## Ключевые положения, глоссарий

Новое время диктует нам новые условия. Приоритетные векторы развития образования определены в национальном проекте «Образование» (а также десяти Федеральных проектах), где большое значение отдается модернизации всей системы.

В федеральных проектах «Цифровая образовательная среда» и «Учитель будущего» сделан акцент на необходимости повышения компетенций педагогических сотрудников в области современных технологий, а также реализации непрерывного профессионального роста педагога.

Низкая мотивация из-за нехватки времени и недостаточной осведомленности о возможностях цифровой образовательной среды значительно осложняют реализацию плана непрерывного профессионального развития.

Ситуация с пандемией остро обнажила дефициты в области цифровой компетентности. Многие педагогические сотрудники, ратовавшие за исключительно традиционные методы преподавания, столкнулись один на один с целым списком возможностей и проблем в интернет-пространстве, где, конечно, неопытному пользователю требуется проводник.

Для решения вышеуказанных задач и был разработан настоящий интернет-квест.

Инновационный продукт «Код твоего успеха» включает в себя полный комплект дидактических материалов для реализации интернет-квеста, методические рекомендации для кураторов, демоверсию прохождения и видеовизитку.

Формат квеста был выбран по ряду причин:

- ✓ мотивация педагогических сотрудников – одна из самых трудных задач, стоящих перед администрацией учреждения. Новый формат позволяет увеличить продуктивность обучения и повысить вовлеченность персонала.
- ✓ игровая форма обучения снимает психологические барьеры, что также способствует повышению эффективности образовательного процесса.
- ✓ очные встречи для обучения всегда связаны с рядом ограничений: занятостью сотрудников, разным уровнем их подготовки и мотивации к занятиям и др. Квест же можно проходить в удобное время, в удобном месте, и в удобном для специалиста темпе (при этом, куратор всегда на связи с сотрудником посредством онлайн-чата).

Интернет-квест «Код твоего успеха» – инструмент повышения цифровой компетентности педагогических сотрудников, разработанный в рамках системы внутрикорпоративного обучения в ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской».

Смысл игры – собрать программный код, фрагменты которого участник получает в процессе прохождения заданий. По результатам завершения всего квеста

педагогический сотрудник выбирает бонус из предложенных администрацией учреждения.

Квест состоит из обязательной и вариативной частей. Обязательная часть формируется из необходимости освоения цифровой оболочки квеста и результатов ежегодной диагностики цифровой компетентности педагога.

В вариативной части педагог, выполняя задания, каждый раз развивает одну из семи педагогических компетенций в рамках цифровой компетентности (содержание заданий в компетенции может меняться, в зависимости от текущей ситуации):

- ✓ владение методикой цифровой педагогической диагностики;
- ✓ владение методикой создания педагогически эффективных презентаций;
- ✓ владение приемами поиска интернет-источников для подготовки материалов к занятиям;
- ✓ владение приемами разработки собственных цифровых учебных заданий;
- ✓ владение навыками организации дистанционного взаимодействия с участниками образовательного процесса;
- ✓ владение навыками безопасного поведения в цифровой среде;
- ✓ владение навыками формирования плана самообразования в цифровом пространстве.

Компетенции для каждого участника выбирают организаторы квеста, исходя из результатов диагностики и посещения занятий. Какой именно ресурс осваивать в рамках выделенной компетенции решает сам педагогический сотрудник.

Каждое задание направлено на развитие какой-либо компетенции в рамках цифровой компетентности, и содержит:

- ✓ описание компетенции;
- ✓ список ресурсов, предлагаемых организаторами квеста (с возможностью выбрать «свой вариант» – иной ресурс, который участник считает целесообразным);
- ✓ описание ресурсов;
- ✓ подробные инструкции к освоению ресурсов;
- ✓ задание, включающее практическую отработку созданного продукта на учащихся.

Разработанные инструкции позволяют оперативно освоить необходимые ресурсы, а куратор Битрикс-24 помогает освоиться в цифровой среде даже «новичкам».

Включение в задания *обязательной практической отработки* педагогом самостоятельно созданных электронных образовательных ресурсов является конкретным механизмом применения полученных знаний, исключая «работу в стол».

Квест можно проходить неограниченное количество раз, добавляя актуальные компетентности, и выбирая все новые ресурсы для освоения, что соответствует *идее непрерывного профессионального образования*.

Настоящий квест может быть использован для повышения базовых цифровых компетентностей *любого педагогического сотрудника*, вне зависимости от опыта и

направленности, так как предполагает самостоятельный выбор участником необходимых зон роста и формирование персональной образовательной траектории развития.

Включив интернет-квест «Код твоего успеха» в свою систему обучения, мы отмечаем рост интереса педагогов к этому формату самообразования. Разработанная система диагностики говорит о *положительном опыте внедрения* квеста в цифровую образовательную среду Дворца.

Администрация учреждения, в свою очередь, оперативно получает консолидированную базу ЭОР, разработанных педагогическими сотрудниками, и способствует реализации персональных образовательных траекторий.

В инновационном продукте используются *следующие основные понятия*:

*Offline-наставник* – электронное пособие (тренажер), предназначенный для решения коммуникативных общепедагогических задач. Разработчик – ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской».

*Битрикс24* – российская система, которая позволяет оптимизировать процессы работы команды.

*Интернет-квест «Код твоего успеха»* – образовательная интернет-игра, направленная на повышение цифровой компетентности педагогических сотрудников.

*Квест* – (от англ. «quest» - поиск, искать, вызов, приключение). В широком понимании, квест – игра, некое приключение, во время которого участникам предстоит преодолеть определенные препятствия для достижения цели. Термин первоначально появился в компьютерных играх.

*Компетентность* – обобщенные способности личности, проявления компетенции в действительности, результат образования в рамках компетентностного подхода.

*Компетенция* – абстрактный набор знаний, умений, навыков, личностных качеств, опыта в определенных сферах деятельности.

*Личная образовательная траектория развития* – персональный путь обучения и повышения квалификации, основанный на принятой человеком стратегии достижения личных долгосрочных целей.

*Мотивация* (от лат. movēre «двигать») – побуждение к действию; психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость.

*ПК* – персональный компьютер.

*Программный код* – текст компьютерной программы на каком-либо языке программирования.

Программный код в настоящей игре, собираемый участниками интернет-квеста – фрагменты приглашения на торжественную встречу, организуемую по окончании квеста для получения обратной связи (You are invited – «Вы приглашены»).

*Ресурс (интернет-ресурс/веб-ресурс/веб-сервис)* – совокупность интегрированных средств технического и программно-аппаратного характера, а также информации, предназначенной для публикации в сети.

*Цифровая компетентность* – готовность и способность личности применять инфокоммуникационные технологии уверенно, эффективно, критично и безопасно в разных сферах жизнедеятельности.

*Цифровая культура* – набор принципов и компетенций, характеризующих преимущественное использование информационно-коммуникационных цифровых технологий для взаимодействия с обществом и решения задач в профессиональной деятельности.

*Цифровая образовательная среда* – это открытая совокупность информационных систем, предназначенных для обеспечения различных задач образовательного процесса.

*ЭОР (электронный образовательный ресурс)* – термин, объединяющий весь спектр средств обучения, которые разработаны и воспроизводятся на базе компьютерных технологий.

## Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ

Наименование продукта, ОУ	Анализ	Выводы
<p><b>Электронный органайзер педагога «Имидж - Рост»,</b> ГБОУ СОШ №368 с углубленным изучением английского языка Фрунзенского района Санкт-Петербурга</p>	<p>Цель – осуществление профессионального роста педагогических сотрудников от овладения базовым уровнем владения ПК до создания дистанционных курсов онлайн. Разработка образовательных кейсов с использованием системы дистанционного обучения Moodle.</p> <p><i>Плюсы</i> – результат – готовый продукт для реализации педагогом (дистанционный курс).</p> <p><i>Минусы</i> – система нацелена исключительно на создание дистанционного продукта посредством</p>	<p>В отличие от представленного продукта, в интернет-квесте «Код твоего успеха» легко варьировать содержание, в зависимости от новых «трендов» в образовании – замена недостающих компетентностей/ресурсов для освоения не требует значительных временных ресурсов, и легко встраивается в готовую систему квеста.</p> <p>Ресурс наполняется всеми сотрудниками ГБОУ СОШ, тогда как администрированием квеста может заниматься</p>

	электронной платформы Moodle.	один педагогический сотрудник (на каждую группу до 12 человек), соответствующий рекомендациям.
<p><b>Проект «Искра»,</b> ГБОУ СОШ №255, с углубленным изучением предметов художественно-эстетического цикла Адмиралтейского района Санкт-Петербурга</p>	<p>ГБОУ СОШ №255, ресурс «Искра». Платформа включает в себя нормативную базу, локальные акты, примеры образовательных программ по направлениям, видеоуроки, вебинары, обобщенную информацию по методическим разработкам города Санкт-Петербурга.</p> <p>Дополнительно в системе внутрикорпоративного профессионального роста «Искра» прикрепляется наставник для очной работы.</p> <p>Плюсы – консолидированный ресурс для всей документации СОШ.</p> <p>Минусы – платформа предполагает постоянный очный контакт с «живым наставником», так как самостоятельно разобраться в обилие документов, а также максимально эффективно их применить представляется маловероятным, учитывая объем информации. Это сразу накладывает ограничения на временные ресурсы (очные встречи, загруженность педагогических</p>	<p>Интернет-квест «Код твоего успеха» можно осваивать самостоятельно даже неопытным пользователям ПК, с помощью разработанных пошаговых инструкций, а также поддержке куратора.</p>



	сотрудников), что снижает результативность.	
<p><b>«Цифровой Коуч-наставник»,</b> ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района Санкт- Петербурга «Охта»</p>	<p>Система включает в себя, онлайн-педсоветы, участие в конкурсах и других педагогических активностях, взаимодействие с наставником. Основной упор в системе сделан на непрерывном тесном взаимодействии педагога и его наставника (коучинге), в том числе посредством системы Битрикс24, кабинета Google-класс.</p> <p>Плюсы – возможность выстроить персональный образовательный маршрут, с учетом потребностей каждого конкретного педагогического работника.</p> <p>Минусы – система требует значительных ресурсов – кадровых и временных. При такой нагрузке, «коуч» не может взять более 2-3 педагогических сотрудников. При этом, штатные единицы подразумевают выполнение и другого функционала – будь то педагог, или методист.</p>	<p>В интернет-квесте «Код твоего успеха» разработаны конкретные инструменты для повышения цифровой компетентности, рассчитанные на основные дефициты педагогических сотрудников. В этом случае, наставник в Битрикс24 легко может курировать до 12 человек, потому как основной его блок рассчитан на самообразование с использованием специально разработанных инструкций и заданий. В случае необходимости, куратор осуществляет поддержку, как очную, так и дистанционную.</p>

## Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга

Одной из задач национального проекта «Образование» и, как следствие, региональных задач является непрерывное развитие потенциала современного учителя. Эта идея нашла отражение, в том числе, и в реализации проекта «Петербургская школа 2020». Данный инновационный продукт ориентирован на повышение уровня цифровой компетентности педагога и охватывает все сферы образовательной деятельности в цифровой среде.

Системное и целенаправленное использование предложенного инструмента администрацией образовательных учреждений приведет к системному и контролируемому развитию цифровой компетентности педагогов Санкт-Петербурга, а значит, будет способствовать повышению качества образования и улучшению репутации сферы образования Санкт-Петербурга в целом.

## Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития системы образования Санкт-Петербурга

**Актуальность** результатов использования инновационного продукта обусловлена:

- ✓ необходимостью освоения педагогами новых цифровых компетенций, прописанных в национальном проекте «Образование»;
- ✓ недостаточной информацией по адаптации цифровых ресурсов к системе дополнительного образования детей;
- ✓ ограниченностью и бессистемностью цифровых инструментов, которые используют педагоги в своей образовательной деятельности.

Включение продукта в систему работы образовательного учреждения будет способствовать:

- ✓ *Для администрации* – оптимизации корпоративной системы обучения педагогов.
- ✓ *Для педагогов* – развитию навыков цифровой компетентности.
- ✓ *Для учащихся* – получению качественного дополнительного образования не только при непосредственном взаимодействии, но и в дистанционном формате.

## Обоснование готовности инновационного продукта к внедрению в системе образования Санкт-Петербурга

Первоначально, квест был внедрен в учреждении в рамках работы с молодыми специалистами. Однако положительные результаты позволили перестроить работу, и привлечь всех желающих педагогических сотрудников, вне зависимости от опыта преподавательской деятельности.

Данный инновационный продукт готов к внедрению в систему образования Санкт-Петербурга. Он прошел апробацию в рамках реализации инновационной площадки Дворца «На Ленской» в работе семинаров, мастер-классов, круглых столов с приглашением специалистов из других образовательных организаций, прошел общественно-профессиональную экспертизу на мероприятиях и конкурсах:

- ✓ Международная научно-практическая конференция «Дополнительное образование детей и молодёжи – педагогика достижения успеха»;
- ✓ V всероссийская научно-практическая конференция «Дистанционное обучение: реалии и перспективы»;
- ✓ Серия межрегиональных вебинаров «Дистанционное образование как эффективная дидактическая система: опыт, проблемы, результаты», «Дополнительное образование в сети: практика и анализ эффективности»
- ✓ Городской фестиваль «Использование информационных технологий в образовательной деятельности» (Победитель);
- ✓ VI городской слёт педагогов дополнительного образования «Будущее уже здесь»;
- ✓ Районная научно-практическая конференция «Инновационная деятельность педагогов – ресурс обновления системы образования» (Победитель);
- ✓ Открытый постоянно действующий обучающий семинар для педагогов «Коммуникативные практики в современном образовании».

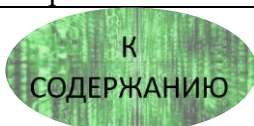
Научные публикации:

- Интернет-квест как средство формирования индивидуальной траектории развития цифровой компетентности педагог / Максимова А.А., Тихова М.А. Серия РОСТ: Ребенок. Общество. Семья. Творчество. – ГБНОУ СПб ГДТЮ, выпуск №52.
- Опыт внедрения системы профессионального роста / Максимова А.А., сборник научных статей: ГБУ ДПО ВО «Институт развития образования имени Н.Ф. Бунакова», 2020.
- Повышение цифровой компетентности педагога посредством интернет-квеста «Код твоего успеха» / Максимова А.А., Тихова М.А. Сборник научно-практической конференции «Дистанционное обучение: реалии и перспективы». – СПбЦОКОиИТ, 2020.

В настоящий момент проходит апробация квеста в образовательных учреждениях района.

## Обоснование рисков внедрения инновационного продукта в системе образования Санкт-Петербурга

Риски	Пути решения
1. Педагоги не захотят проходить квест, опасаясь новой формы самообразования	Первоначальный интерес педагогов, по замыслу разработчиков, обеспечивается за счет предусмотренной системы бонусов за прохождение игры и возможности самостоятельно выбрать свою награду. После успешного прохождения одного-двух заданий для педагога формируется ситуация успеха, которая усиливает мотивацию. И, наконец, игровая, индивидуальная форма обучения снижает уровень тревожности, так как не один участник не сравнивается с другим и отслеживает лишь собственную динамику, но поэтапное получение элементов программного кода за верно выполненные задания подстегивает участников к дальнейшей работе
2. Задания квеста, разработанные с учетом специфики педагогов дополнительного образования не подойдут учителям школ и другим специалистам	Семь цифровых компетенций, выбранных для проработки в квесте, очерчивают обязательную сферу деятельности любого педагогического работника. Предложенные в игре ресурсы, также достаточно универсальны. Таким образом, специфика образовательной деятельности будет отражаться в содержании выполненных педагогом заданий. А сами задания квеста достаточно универсальны для использования любым педагогическим сообществом
3. Дефицит времени у педагогов на освоение новых видов деятельности	Виртуальная оболочка игры и отсутствие жестких временных ограничений на прохождение каждого этапа, позволяет педагогу самостоятельно определить темп и время для прохождения заданий
4. Неуверенность ответственного администратора в своих силах в этом виде деятельности (роли куратора квеста)	Методические рекомендации, предложенные разработчиками, содержат подробные инструкции действий куратора квеста. Кроме того, заинтересованная в продвижении и апробации своего продукта команда предлагает потенциальным кураторам пройти данный квест в качестве участников, а также готова к индивидуальным и групповым консультациям по особенностям проведения игры

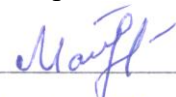



Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

М.П.



  
 \_\_\_\_\_  
  
 \_\_\_\_\_

А.А. Максимова

А.А. Шарпов

Директор ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»

И.А. Семина

«11» ноября 2020 г.