

ГБОУ Гимназия № 67
Петроградского района
Санкт-Петербурга

Подписано электронной подписью
28.03.2022 10:48

директор

Григорьева Екатерина Александровна
7813054245-9-1648453855-20220328-86-1-1050-55

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ЗАЯВКА

инновационного продукта

Полное название ОУ - Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Гимназия № 67 Петроградского района г. Санкт-Петербурга

Инновационный статус ОУ - Лаборатория образовательных инноваций

ФИО руководителя ОУ - Григорьева Екатерина Александровна

Телефон ОУ 8(812) 417-62-04

Электронная почта ОУ gimnazia_67@mail.ru

Адрес сайта в Интернете [ГБОУ Гимназия № 67 \(gymnasium67spb.ru\)](http://gymnasium67spb.ru)

Кем и когда присвоен статус опытно-экспериментальной площадки или ресурсного центра (№ и дата распоряжения, приказа)

РАСПОРЯЖЕНИЕ Администрации Петроградского района №3282-р от 03.09.2020 «Об организации инновационной деятельности в системе образования Петроградского района Санкт-Петербурга в 2020-2021 учебном году»

ФИО научного руководителя (консультанта) ОУ, звание, должность, основное место работы

Кондракова Ирина Эдуардовна, кандидат педагогических наук, профессор РГПУ имени А. И. Герцена

2. Информация об инновационном продукте

Наименование инновационного продукта, представляемого на конкурс

Методический комплекс «ЛИБРОквест»

Автор/авторский коллектив –
Архипенкова Ксения Дмитриевна, учитель русского языка и литературы, аналитик ЛОИ
Купирова Елена Анатольевна, учитель русского языка и литературы, руководитель ЛОИ
Рудакова Нина Сергеевна, учитель испанского языка, методист ЛОИ
Чалухина Надежда Викторовна, учитель начальных классов, методист ЛОИ

Щеглова Варвара Максимовна, учитель географии,
методист ЛОИ

Форма инновационного продукта – Сайт, адрес сайта <http://libroquest.tilda.ws/>

Тематика инновационного продукта - Развитие общего образования

Номинация – Образовательная деятельность

Цель внедрения инновационного продукта в деятельность ОУ – расширение образовательного пространства Гимназии, обеспечивающего

- 1) устойчивое развитие когнитивной, креативной и личностной сферы обучающихся, приобретение гимназистами компетенций XXI века: мышления, взаимодействия с другими людьми, взаимодействия с собой.
- 2) овладение педагогами технологией разработки веб-квеста и внедрение этой технологии в образовательный процесс;
- 3) овладение педагогами технологиями работы с сервисами LEARNINGAPPS.ORG, GOOGLE DRIVE, FOXIT READER и некоторыми другими.

3. Описание инновационного продукта

Общее описание разработки (ключевые положения)

Цифровая трансформация образования является важным ресурсом развития образования в России. В рамках национального проекта «Образование» запущен проект «Цифровая образовательная среда», целью которого является создание условий для внедрения к 2024 году современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей формирование ценности к саморазвитию и самообразованию у обучающихся образовательных организаций путем обновления информационно-коммуникационной инфраструктуры, подготовки кадров. Сказанным обусловлена **актуальность** инновационного продукта.

Веб-квест как интерактивная образовательная среда позволяют задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, научиться работать в группе, воплощать имеющиеся знания, умения и компетенции в образовательной деятельности.

Технология веб-квеста опирается на конструктивистский подход к обучению. Согласно этому подходу учитель, прежде всего, - консультант, организатор и координатор проблемно-ориентированной, исследовательской учебно-познавательной деятельности обучаемых. Он создает условия для самостоятельной умственной деятельности учащихся и всячески поддерживает их инициативу. В свою очередь, учащиеся становятся полноценными субъектами образовательного процесса, разделяя с учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Инновационный продукт «ЛИБРОквест» (Лаборатория Идей Будущего Развития Образования) - это сайт, созданный на отечественной платформе Tilda. «ЛИБРОквест» представляет собой **методический комплекс**, включающий следующие страницы:

- 1) Главная
- 2) История возникновения квест-технологии
- 3) Что такое веб-квест

- 4) Структура веб-квеста
- 5) Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса LEARNINGAPPS.ORG
- 6) Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса GOOGLE DRIVE
- 7) Веб-квест в Learnis
- 8) Создание образовательного веб-квеста с помощью программы FOXIT READER
- 9) Банк веб-квестов, созданных педагогами Гимназии № 67.

На главной странице обоснованы актуальность квест-технологии, возможности для развития мотивации, формирования предметных знаний и универсальных компетентностей обучающихся.

На следующих страницах представлены история возникновения квест-технологии, приведены существующие в педагогической науке дефиниции понятия «веб-квест», рассмотрены особенности веб-квеста как образовательной технологии.

Страница «Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса GOOGLE DRIVE» - подробно описанный методический ресурс, созданный методистом ЛОИ Чалухиной Н.В. В нем рассмотрены особенности Сервис Google Drive, представлена пошаговая вербальная и видео инструкция о создании Google-аккаунта, подробная инструкция по созданию веб-квеста с пошаговым описанием действий. С целью усиления практической направленности инновационного продукта страница «Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса GOOGLE DRIVE» включает мастерскую «Создание веб-квеста «Город на Неве», содержащую пошаговый алгоритм деятельности, текстовые вставки и изображения. Мастерская позволяет педагогам самостоятельно овладеть техническим аспектом создания веб-квеста.

Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты подвиг жанра "выход из комнаты". Перед учениками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая учебные задачи. Для создания образовательного квеста подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Страница «Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса LEARNINGAPPS.ORG» (автор – методист ЛОИ Чалухина Н.В.) также предназначена для педагогических работников. На странице представлена информация, знакомящая с особенностями сервиса LEARNINGAPPS.ORG, типология интерактивных упражнений, вербальная и видео инструкции о регистрации на сервисе, видео инструкция «Создание веб-квеста в Learningapps.org», а также примеры веб-квестов, созданных педагогами Гимназии № 67 с помощью сервиса LEARNINGAPPS.ORG.

Страница «Создание образовательного веб-квеста с помощью программы FOXIT READER» создана методистом ЛОИ Рудаковой Н.С., состоит из 6 обучающих видеороликов.

Важным компонентом инновационного продукта является банк веб-квестов, созданных педагогами Гимназии № 67 в 2021 году. Банк включает 62 аннотированных веб-квеста предметной, метапредметной, психологической, воспитательной направленности. Доступ к квесту осуществляется с помощью QR-кода. Каждый веб-квест ориентирован на развитие учебной мотивации, стимулирование познавательной активности, вовлечение обучающихся в творческую, интеллектуальную, проектную деятельность. Выполняя задания веб-квестов, школьники участвуют в индивидуальной и групповой работе. Веб-квесты позволяют персонализировать процесс обучения,

поскольку ученик имеет возможность выполнять задания в своем темпе, используя имеющиеся знания и опыт, при необходимости восполняют образовательные лакуны с помощью специальных ссылок-помощников. Таким образом, технология веб-квеста способствует формированию универсальных компетентностей обучающихся.

Обоснованные результаты эффективности продукта по сравнению с аналогичными, традиционно используемыми в образовательном процессе

Предлагаемый продукт может стать современным дополнительным образовательным средством, соответствующим требованиям, предъявляемым Федеральным Государственным Образовательным Стандартом к современной школе.

Для выявления результативности инновационной работы для обучающихся в сентябре-октябре 2021г. было проведено исследование с использованием Google Форм. Результаты исследования показали, что подавляющее большинство участников удовлетворены результатами внедрения квест-технологии в образовательный процесс. 32,7% респондентов оценили их на максимальные 10 баллов из 10 возможных, еще 50% поставили оценки от 7 до 9, т.е. в целом веб-квесты были восприняты очень положительно.

Ученики отметили, что в процессе прохождения веб-квестов можно научиться «логическому мышлению», «работе с компьютером», «расширить кругозор», «командной работе» (оригинальные цитаты). 93,1% респондентов выразили дальнейшее желание принимать участие в этой деятельности. В то же время выразили желание принять участие в разработке сценариев веб-квестов 60% обучающихся. Это значит, что в ходе дальнейшей инновационной деятельности следует усилить внимание к развитию лидерских и креативных компетентностей.

Инновационная деятельность потребовала от педагогов овладения как технологией использования в образовательном процессе веб-квеста, так и самостоятельной разработки веб-квеста. Для этого были разработаны специальные обучающие ресурсы (включенные в инновационный продукт), проведены мастер-классы для педагогов, индивидуальные консультации по запросу.

Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

Кадровые ресурсы: мотивированные и владеющие информационно-коммуникационными технологиями на базовом уровне педагогические работники.

Материально-технические ресурсы: наличие ПК у каждого ученика или группы учеников, доступ в Интернет, электронный почтовый ящик.

Финансовые ресурсы: внедрение продукта в ОУ возможно при помощи распространения ссылок на веб-квесты среди обучающихся и не требует дополнительных финансовых затрат; материальное поощрение педагогов – участников инновационной деятельности осуществляется за счет фонда стимулирующих выплат.

***Технология внедрения инновационного продукта
с выделением этапов и необходимых ресурсов
(кадровых, материально-технических, финансовых и др.)***

Основные мероприятия	Ресурсы	Прогнозируемый результат
Первый этап: подготовительный		
<p>Обоснование актуальности внедрения инновационного продукта (далее – ИП) в ОУ. Открытое обсуждение ИП участниками образовательного процесса. Создание рабочих групп по основным направлениям работы. Разработка механизмов реализации ИП и форм контроля реализации ИП</p>	<p>Анализ материально-технической базы в аспекте наличия необходимого количества ноутбуков / компьютеров, мобильных компьютерных классов Обучение педагогических работников</p>	<p>Рост информационно-технологической компетентности педагогических работников, овладение технологией веб-квеста. Методическое обеспечение проекта</p>
Второй этап: практический		
<p>Внедрение инновации в образовательный процесс Подведение промежуточных итогов реализации ИП. Промежуточный мониторинг эффективности ИП</p>	<p>Поддержание компьютеров в рабочем состоянии, индивидуальное консультирование педагогических работников, материальное вознаграждение педагогов-участников реализации ИП посредством стимулирующих выплат</p>	<p>Внедрение в образовательный процесс интерактивной образовательной технологии веб-квеста Внутренняя и внешняя экспертиза ИП в ОУ.</p>
Третий этап: заключительный		
<p>Анализ и обобщение результатов, полученных в ходе реализации ИП. Оценка эффективности ИП. Презентация результатов ИП субъектам образовательного процесса</p>		<p>Успешное внедрение технологии веб-квеста: - учителя используют готовые и создают собственные веб-квесты различной направленности; - обновляется и пополняется банк веб-квестов; - вовлечение обучающихся в</p>

Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта

Для учащихся

К личностным результатам относятся следующее

1. Повышение учебной мотивации. Позитивное отношение учащихся к работе с веб-квестами выразилось в том, что в отзывах многие писали, что общение в форме ролевых игр, объединенных увлекательным сюжетом, в сочетании с использованием современных компьютерных технологий вызывает желание получить доступ к следующим заданиям и успешно справиться со следующими заданиями.
2. Развитие целеустремленности, креативности, инициативности, трудолюбия и самообразования. Осуществление регулярного самоконтроля, самооценки обеспечивает стремление к самосовершенствованию. В ходе анкетирования некоторые учащиеся не стали скрывать, что регулярная, систематическая работа сначала представляла для них трудность, которую им пришлось преодолеть. Но затем, они получив результат, почувствовали свою учебную «успешность».
3. Расширение кругозора учащихся. Они знакомятся с такими реалиями социокультуры, как архитектура, живопись, музыка, балет; учатся уважительному отношению к традициям других народов.
4. Осознание учащимися возможностей для получения лично-значимых результатов через использование в практике имеющихся знаний. Этот эффект достигается на основе открытости результатов деятельности, возможностей их обсуждения, анализа собственной работы и работ других учащихся.
 3. Приобретение опыта работы с on-line инструментами для эффективного взаимодействия в рабочей группе и представления своих образовательных результатов в сети Internet.
 4. Осознание единства и целостности окружающего мира. Достигается за счет постановки учебной ситуации в проектом задании, требующей для решения взаимосвязи знаний из различных предметных областей. Технология позволяет «выйти» за рамки учебного предмета и перейти на междисциплинарный характер образования.
 5. Интеграция в образовательное информационное пространство с осознанием возможностей для дальнейшей образовательной деятельности в нем.

К метапредметным результатам можно отнести следующие:

1. Приобретение опыта получения знаний из различных источников информации и соблюдения принципов работы с ними. Достигается на этапах направленного поиска и обработки информации, заложенных в логику работы над заданиями веб-квеста. Учащиеся отбирают необходимое из предложенного, ищут дополнительные средства для решения поставленной задачи, обобщают и фиксируют полученную информацию. Таким образом, осуществляется развитие исследовательских умений.
2. Формируется умение выполнять разные социальные роли. В ходе веб-квеста участники постоянно сменяют различные роли (историк, музыкант, биограф, лингвист,

литературовед, эколог, археолог и пр.), решая те или иные коммуникативные задачи. Практически все учащиеся отметили актуальность предложенных социальных ролей.

3. Осознание возможностей сотрудничества и значимости коммуникативной культуры для совместного решения задач и достижения поставленной цели.

Для учителей ОУ, внедряющего инновационный продукт

1. Приобретение профессионального опыта внедрения системно-деятельностного подхода в педагогическую практику как ведущей методологии ФГОС ОО. Достигается за счет практико-ориентированной деятельности учащихся при решении проблемно-поисковых учебных заданий, заложенных в веб-квесты.

2. Осмысление значения новых средств обучения: технологических инструментов и сервисных сетевых возможностей - для создания и организации условий, инициирующих действия учащихся. Осознание возможностей для расширения достигаемых образовательных результатов на этой основе.

3. Изменение отношений «ученик-ученик», «ученик-учитель», «ученик-социум», «учитель-учитель», «учитель-социум».

4. Повышение профессиональной компетенции педагогических работников через построение образовательного процесса с ориентацией на планируемые образовательные результаты учащихся.

5. Интеграция в образовательное информационное пространство с осознанием педагогической целесообразности использования информационных и коммуникационных технологий в образовании.

Для учителей района

1. Осмысление педагогического опыта применения инструментария веб-квестов, его переноса, внедрения и адаптации в собственную педагогическую практику с целью улучшения её качества в соответствии с требованиями государства и общества.

2. Идентификация собственного профессионального опыта с имеющимися образцами, повышение профессиональной квалификации, расширение арсенала используемых технологий.

***Возможные риски при использовании инновационного продукта
и пути их преодоления***

Возможные риски	Пути их преодоления
Ориентация учителя на «традиционную» форму обучения, его неготовность перейти к использованию сетевых ресурсов в образовательной деятельности. Возможная сложность постановки проблемных учебных задач и ситуаций при разработке новых проектных заданий.	Повышение квалификации учителей по направлению «Сетевые ресурсы в образовании» (самообразование, внутрикорпоративное повышение квалификации, сетевое взаимодействие с педагогами других ОО), работа с готовыми веб-квестами.
Отсутствие практики работы с сетевыми	Обучение школьников на уроках

инструментами	информатики. Повышение квалификации учителей по направлению «Сетевые ресурсы в образовании» (самообразование, внутрикорпоративное повышение квалификации). Страницы инновационного продукта «Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса LEARNINGAPPS.ORG», «Создание образовательного веб-квеста с помощью сервиса GOOGLE DRIVE», «Создание образовательного веб-квеста с помощью программы FOXIT READER» способствуют самообучению педагогов.
Несформировавшаяся информационная культура у обучающихся, что выражается в их некорректной работе с сетевыми объектами общего доступа	Проведение с учащимися пилотных занятий по технологии и правилам совместной работы в сети с привлечением учителя информатики. Возможность возникновения дефицита «живого общения», если учитель ориентируется на выполнение всех этапов в сетевом формате. Разумно сочетать веб-квесты с личным / очным взаимодействием
Отсутствие валеологического контроля	Вводные занятия с обязательным разъяснением временных ограничения при работе с компьютером для обучающихся и их родителей (законных представителей). Установка ограничения времени работы за компьютером в соответствии с требованиями СанПиН
Недостаточность технической базы ОУ	Использовать 1 компьютер для организации работы 1 группы обучающихся

«28» марта 2022 г.

Е.А. Григорьева
 подпись руководителя ОУ, заверенная
 печатью/расшифровка подписи