

**Описание лучшей инновационной практики  
для проведения Вебинарной лекции (создания Видеокейса)  
на Краевой конкурс практик смешанного образования,  
для участия в краевой Цифровой Школе-педагогов-новаторов  
(Статус Авторская Творческая Мастерская)**

<b>Название ОУ</b>	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с углублённым изучением отдельных предметов №3» г. Березники Пермского края.
<b>Название программы</b>	Авторская программа «Цифровой вектор литературного пространства» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников
<b>ФОТО автора(ов): Полное Ф.И.О, должность, категория, ФОТО, награды и звания.</b>	Середкина Светлана Владимировна, учитель русского языка и литературы высшей квалификационной категории, Скурихина Надежда Владимировна, учитель русского языка и литературы высшей квалификационной категории.

**Первая часть видеокейса: вебинарная лекция с элементами видеопрезентации.**

**Открытие. Тема. Цель. Задачи.**

Авторская программа внеурочной деятельности «**Цифровой вектор литературного пространства**» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников» разработана на основе оригинального замысла создания четырёх образовательных событий и собственного педагогического опыта, не имеет аналогов в системе воспитания и обучения. По результатам мониторинга уровня сформированности метапредметных компетенций выявлены проблемные зоны: аргументация собственной точки зрения, навыки сотрудничества, умение логически выстраивать текст, умение осуществлять ценностный выбор, добывать и перерабатывать информацию, создавать авторский текст.

**Цель** данной программы: создание условий для развития проектно-исследовательских компетенций школьников и творческого потенциала личности.

**Задачи образовательные, развивающие, воспитательные:**

- формирование мотивационно-ценностной сферы личности;
- организация сотрудничества учителей, учащихся среднего и старшего звена в процессе реализации новых форм учебного сотрудничества;
- создание механизма развития проектно-исследовательских компетенций школьников;
- разработка и реализация следующих образовательных событий:
  1. Мастер-класс «Интерактивные техники в создании литературной волшебной сказки»
  2. Дискуссионная площадка «PRO et CONTRA»,
  3. Цифровой проект «Перспектива» с использованием метода кейс-стади,
  4. Экспериментальная площадка литературных сражений «Game».

**Проблема**

Средний и низкий уровень сформированности компетенций: когнитивных, аксиологических, социально-мировоззренческих.

**Пути решения проблемы**

События выстроены в проектно-исследовательском режиме. В основе лежат технологии и формы работы, которые позволяют формировать **метапредметные и проектно-исследовательские** компетенции с использованием следующих методов:

- проектно-исследовательская работа;
- методы качественной и количественной обработки векторов литературного пространства;
- динамичная смена творческих моделей литературного пространства;
- чередование различных техник коммуникативной направленности;
- активное освоение метода проектирования.

**Основное направление программы:** общеинтеллектуальное. Программа внеурочной работы литературно - творческой лаборатории

- по доминирующей деятельности – практико-ориентированная;
- по форме – групповая;
- рассчитана на учащихся 5-7 классов с привлечением отдельных учащихся среднего звена.

### **Актуальность**

**Компетентностный подход** усиливает практическую составляющую современного образовательного процесса. Согласно ФГОС при обучении акцент необходимо перенести от трансляции готовых знаний к развитию самостоятельности, критического и творческого мышления обучающихся и формированию способов деятельности в нестандартных ситуациях. В связи с этим проявляются противоречия в работе с художественным текстом на уроках литературы. С одной стороны, современные требования к формированию образовательных потребностей обучающихся в рамках внедрения ФГОС, с другой стороны, отсутствие мотивации к чтению и исследованию литературного пространства. Следует отметить ещё одно явное противоречие: преобладающий репродуктивный характер преподавания и стремление личности к творческому самовыражению. Данные противоречия подчёркивают актуальность разработанной программы.

**Персонализированный подход** позволяет обучающимся планировать собственную образовательную траекторию, ставить или выбирать значимые для себя учебные цели, управлять временем, выбирать те или иные задания, способы их решения, работать индивидуально и в группе, мотивировать себя и других. Фокус деятельности направлен, прежде всего, на развитие личности, а не на усвоение определённого объёма знаний.

Внеурочная деятельность литературно-творческой лаборатории «Цифровой вектор литературного пространства» - инструмент, с помощью которого изучаемые художественные тексты можно сделать интересными, посмотреть на них под другим углом зрения. Модели векторного пространства помогут обучающимся увидеть закономерность литературных произведений, сформировать целостную картину окружающего мира, соотнося его с миром художественным. Разработанная модель внеурочной деятельности в формате литературно-творческой лаборатории «Цифровой вектор литературного пространства» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников» является **инновационной** в силу следующих причин, т.к. включает в себя:

- разработку авторских образовательных продуктов;
- авторского тренинга – пособия;
- внедрение в образовательную урочную деятельность авторских образовательных продуктов;
- принципа разновозрастной командной работы;
- смена сложившихся социально-ролевых отношений «учитель-ученик».

Программа может быть востребована образовательными учреждениями различных типов и видов города и края в целях эффективной реализации внеурочной деятельности,

развития практики дополнительного образования в рамках внедрения федеральных государственных образовательных стандартов.

Механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников через погружение в литературное пространство предполагает:

-использование информационно-коммуникационных и других современных образовательных технологий;

-применение проектно-исследовательской деятельности учащихся;

-чередование различных видов деятельности, развивающих ключевые компетенции учащихся в процессе исследования литературного пространства;

-качественное развитие интеллектуально-творческого мышления, являющегося составной частью литературной компетентности.

#### **Ожидаемые результаты:**

1.Разработка модели векторного исследования литературного пространства средствами цифровых образовательных ресурсов.

2. Программирование содержания деятельности согласно модели.

3.Развитие творческих способностей обучающихся: выразительность речи, движений; возможность развития коммуникативных и организаторских способностей, положительный опыт выполнения социальных ролей, отработка навыков делового общения и сотрудничества в команде.

4.Сформированность у обучающихся базовых качеств: самостоятельность, уверенность, эмпатия, толерантность, потребность в самопознании и саморазвитии, умение слушать, умение высказывать свою точку зрения, умение отстаивать свою точку зрения;

5.Разработка и реализация творческих, социальных проектов обучающимися в рамках профессиональных проб (сценарист, артист, костюмер, режиссер, звукооператор, художник-оформитель).

Программа имеет специфику, которая заключается в том, что задачи намечаются и должны корректироваться по мере достижения промежуточных результатов.

### **Модель реализации программы «Цифровой вектор литературного пространства» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников (схема).**

#### **Модуль 1: Прогностический**

**Ожидаемые результаты:** Изучение научно-методической литературы по проектно-исследовательской деятельности, диагностика уровня сформированности проектно-исследовательских компетенций школьников.

#### **Модуль 2: Организационный**

**Ожидаемые результаты:** определение темы, цели, задач, ожидаемых результатов, критериев и показателей оценки результативности и эффективности, составление плана реализации, разработка плана мероприятий по обеспечению условий для реализации программы.

#### **Модуль 3: Практический (реализован в три этапа: 5,6,7 классы)**

**Ожидаемые результаты:** составление модели по реализации образовательных продуктов, внесение необходимых изменений, коррективов в программу, составление, подбор базы разных текстов, фильмов для исследования векторного пространства.

#### **Модуль 4: Теоретический**

**Ожидаемые результаты:** описание процедуры, критериев, дидактики каждого образовательного продукта, описание хода реализации тренинг-проектов, апробированных на практике.

#### **Модуль 5: Обобщающий**

**Ожидаемые результаты:** мониторинг результатов, диагностика развития проектно-исследовательских и метапредметных компетенций школьников и творческого потенциала личности обучающихся после реализации образовательной программы.

### Модуль 6. Внедренческий

**Ожидаемые результаты:** распространение опыта работы литературно-творческой лаборатории, оформление и публикация результатов проведения исследований и реализованных инноваций. Представление в электронном виде детских работ, подготовленных в ходе реализации деятельности литературно-творческой лаборатории за 3 года.

### Описание практического модуля

5 класс	Практический блок	Мастер-класс «Интерактивные техники в создании литературной волшебной сказки»
		Конструкторское бюро по поиску бродячих сюжетов
		Тренинг по созданию проектов собственной сказки и защита представленных проектов
6 класс	Практический блок	Теоретический кейс «Информационный дайвинг» (использование метода генерации идей, получение инструмента, позволяющего применить теоретические знания к решению практических задач)
		Лаборатория составления дерева предсказаний-предложений аргументации в тезисах и антитезисах
		Конструкторское бюро по поиску проблемной ситуации. Обучающий кейс Мастер-класс учащихся старшего звена «Основные модели проведения дискуссий»
		Тренинг. Практический кейс «Иллюстративные ситуации в проведении различного рода дискуссий»
		Мастер-класс по дискуссионной площадке «PRO et CONTRA»
7 класс	Практический блок	Эксперименты с созданием денотатного графа будущего электронного продукта. LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений
		Лаборатория составления электронного продукта. LearningApps.org - создание мультимедийных интерактивных упражнений. Буктрейлер
		Конструкторское бюро по написанию сценария

		буктрейлера.
		Тренинг по созданию собственных буктрейлеров и защита представленных проектов
		Цифровой проект «Перспектива» и Экспериментальная площадка литературных сражений «Game»

### **Итоги апробации**

Программа была реализована через апробацию образовательных событий: **мастер-класс** «Интерактивные техники как один из векторов литературного пространства», **дискуссионная площадка** как вектор литературного пространства “PRO et CONTRA”, **эксперименты** с литературными сражениями «Game».

**Практическими результатами** можно считать:

-положительная динамика результатов метапредметных и личностных результатов обучающихся; проведение профессиональных проб творческих специальностей, так выпускники физико-математических классов нашли себя в творчестве и любви к русскому языку и литературе: выпускник 2017-2018 уч.г. и 2 выпускника 2018-19 уч. г. стали студентами ГБПУ «Березниковское Музыкальное училище (колледж)» по специальности Актёрское искусство, 2 выпускницы 2018-2019 уч. г. поступили на филологический факультет ПГГПУ 2019-2020 уч. г.;

-ежегодные литературно-музыкальные композиции для обучающихся и педагогов школы и края;

-ежегодно участники и призеры Всероссийского конкурса «Живая классика», краевого АРТ-фестиваля;

-трансляция продуктивного опыта авторами программы педагогической общественности города и края (проведение мастер-классов очно и в ютубе, участие в Международной практической конференции «Школа как пространство новых образовательных технологий», краевых семинаров, в Форуме-слёте педагогов новаторов в формате мастер-классов, участие в семинарах, творческих конкурсах).

По результатам апробации можно сделать вывод, что авторская программа внеурочной деятельности «Цифровой вектор литературного пространства» как механизм развития проектно-исследовательских компетенций школьников позволяет формировать компетенции человека, живущего в цифровом мире.

**Вторая практическая часть: Видеокейс, включающий мастер-класс, видеоматериалы образовательного события и иные материалы.**

**Заключение. Рекомендации. Советы.**