

Интернет-квест Код твоего успеха

Слайд 1. Добрый день уважаемые коллеги! Сегодня я представлю Вам опыт повышения цифровой компетентности педагогических сотрудников, реализуемых во Дворце детского (юношеского) творчества Красногвардейского района города Санкт-Петербурга «На Ленской».

Приоритетные векторы развития образования в Российской Федерации определены в национальном проекте «Образование», а также десяти Федеральных проектах, где большое значение отдается модернизации всей системы образования.

Слайд №2. Так, 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 развития педагога.

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 в интернет-пространстве, где, конечно, неопытному пользователю требуется проводник.

Таким проводником для педагогических сотрудников ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской», стал разработанный методистами Дворца интернет-квест «Код твоего успеха».

Слайд №3. Смысл игры – собрать программный код, фрагменты которого участник получает в процессе прохождения заданий.

Слайд №4. Игра направлена на развитие семи компетентностей (в рамках цифровой компетентности). Каждое задание 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.

Слайд №5. Квест состоит из обязательной и вариативной частей.

Обязательная часть формируется из необходимости освоения цифровой оболочки квеста и результатов ежегодной диагностики цифровой компетентности педагога.

Слайд №6. 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, формируя при этом *личный путь своего профессионального развития*.

Слайд №7. Участие в игре добровольное. Приглашение содержит два варианта ответа. В случае ответа «да» сотрудник перенаправляется на первое задание с инструкцией. При ответе «нет», освоение цифровой среды будет включено в его курс корпоративного обучения в летние месяцы в классической форме.

Чтобы собрать программный код опытному педагогу предстоит выполнить четыре, а молодому – пять заданий.

Слайд №8. Первое задание представляет собой освоение ресурса Битрикс24, в котором и будет осуществляться дальнейшее взаимодействие.

Ресурс поддерживает все форматы документов, а также синхронизируется с другими системами, в том числе, и с социальными сетями. В Битрикс24 есть удобный онлайн чат, что позволяет быстро ответить на вопросы, а также преодолеть возникающие трудности в удобной для обеих сторон форме.

Вместе с заданием, сотруднику направляется инструкция, которая содержит подробные указания использования ресурса, начиная с этапа регистрации.

Слайд №9. Для молодых специалистов в обязательную часть включено освоение электронного тренажера «Offline наставник», который был разработан

сотрудниками Дворца. Он предназначен для решения коммуникативных общепедагогических задач, с которыми вне зависимости от направленности сталкиваются начинающие учителя и педагоги.

Слайд №10. Педагог получает приглашение в квест в начале учебного полугодия. Он может пройти квест за несколько дней или продлить его прохождение в течение всего полугодия. Если педагогу по ходу выполнения квеста требуется личная очная консультация, он получает ее, предварительно согласовав в чате время и дату.

Слайд №11. Выполнив все задания и собрав все части программного кода, участник квеста вправе выбрать свой бонус.

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

Интернет-квест «Код твоего успеха» можно проходить в удобное время, в удобном месте, и в удобном для специалиста темпе.

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.

Слайд №12. В настоящее время квест проходит апробацию в образовательных учреждениях.

Слайд №13. Если кого появились вопросы, или желание стать частью интернет-квеста, с радостью ждем обратную связь, мои контактные данные на экране (у организаторов вебинара).

Будем рады сотрудничеству!

