

Опыт внедрения системы профессионального роста в

ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»

Максимова Агния Александровна,

методист ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской», г. Санкт-Петербург,

e-mail: agneshkamax@mail.ru

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 образования.

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.

Во Дворце детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской» реализуется система профессионального роста (Рис. 1), включающая в себя пять основных шагов.

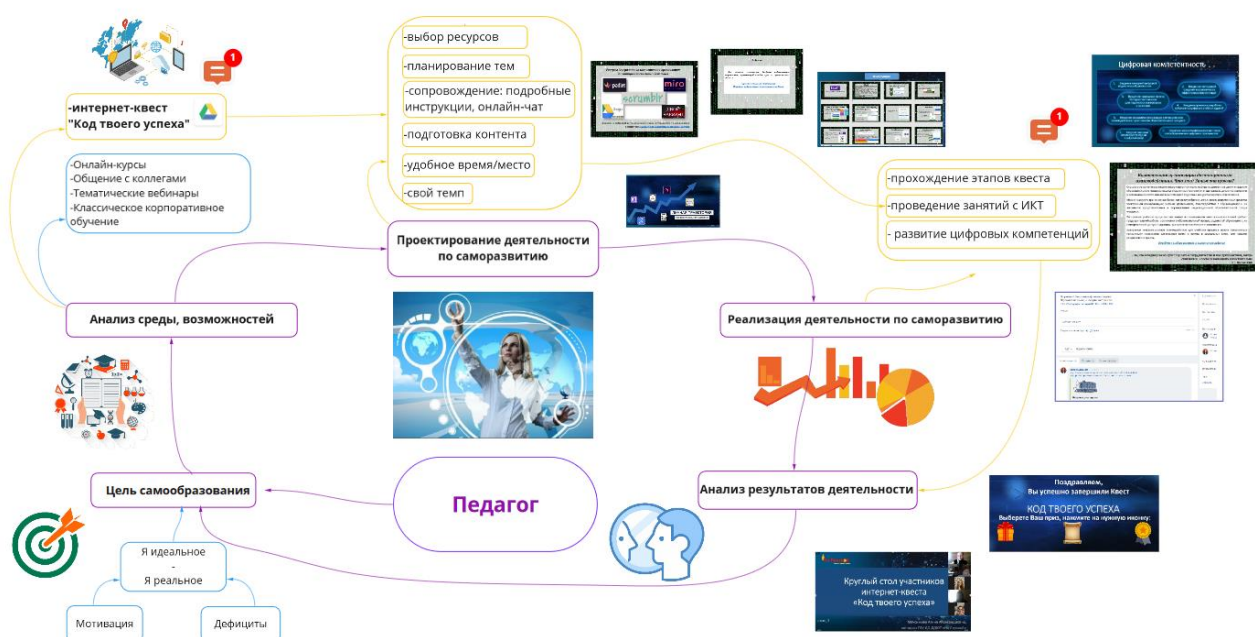


Рис. 1. Система профессионального роста ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»

Выявление цели самообразования – отправная точка системы. На этом этапе выявляется диссонанс между реальными и идеальными представлениями педагога о себе. Результатом этого шага становится цель самообразования, в зависимости от выявленных дефицитов.

Анализ среды, возможностей. На данном этапе педагогическому сотруднику предстоит сделать обзор имеющихся средств самообразования, и определить свой путь.

Наиболее популярным выбором в ДДЮТ «На Ленской» в последнее время стал интернет-квест «Код твоего успеха», который был разработан методической службой Дворца как инструмент для реализации задач Федеральных проектов «Учитель будущего» и «Цифровая образовательная среда».

На третьем шаге – *проектирование деятельности по саморазвитию* – определяется конкретный план действий для достижения поставленной цели.

Четвертый шаг представляет собственно *реализацию деятельности по саморазвитию*.

Пятый шаг – *анализ результатов деятельности* – является рефлексией по итогам реализации плана. Этот этап автоматически возвращает нас к первому – определению диссонанса между реальным и идеальным представлением о себе, вследствие чего система запускается по спирали.

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»*. В нем предлагаются к освоению проверенные ресурсы, инструкции, и онлайн сопровождение живого наставника для развития семи компетентностей в рамках цифровой компетентности.

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:

- 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.

При этом ресурсы или программы, которые ему предстоит освоить в рамках этой компетенции, выбирает сам педагог, формируя при этом личный путь своего профессионального развития.

Квест начинается с того, что педагог получает письмо с официальной почты Дворца. В нем содержится информация о правилах игры и бонусах, которые сотрудник может самостоятельно выбрать по результатам прохождения квеста.

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 классической форме.

По результатам прохождения этапов, специалист находит фрагменты кода, собрав которые он получит бонус. Кроме того, каждый раз по завершении испытания педагог получает ряд ссылок на ресурсы, которые будут полезны для более глубокого изучения данного направления, формируя, таким образом, потенциальные точки роста.

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

Первое задание представляет собой освоение ресурса Битрикс24, в котором и будет осуществляться дальнейшее взаимодействие.

«Битрикс 24» – это удобный ресурс для планирования. Он привлекает тем, что позволяет взаимодействовать в режиме онлайн. В нем легко:

- ставить задачи перед педагогом;
- получать обратную связь;
- отслеживать выполнение задач, в соответствии с выбранным индивидуальным маршрутом.

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 возникающие 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.

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.

Каждое из трех следующих заданий нацелено на развитие какой-то цифровой компетенции педагога. Компетенции для проработки выбирают организаторы квеста, исходя из результатов диагностики цифровой компетентности и посещения занятий педагога. А какой именно ресурс осваивать в рамках выделенной компетенции решает сам педагог.

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 в течение месяца педагог не выполнит текущее задание, то система Битрикс24 будет отправлять ему сообщения о просроченной задаче, пока та не будет выполнена.

Если педагогу по ходу выполнения квеста требуется личная очная консультация, он получает ее, предварительно согласовав в чате время и дату.

Выполнив все задания и собрав все части программного кода, участник квеста вправе выбрать свой бонус.

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

В условиях нынешней ситуации, интернет-квест стал большим подспорьем для педагогических сотрудников Дворца «На Ленской».

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

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 Дворца, в свою очередь, оперативно получает консолидированную базу электронных образовательных ресурсов, разработанных педагогическими сотрудниками, и способствует реализации персональных образовательных траекторий.

Формат квеста был нами 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, ограничениями,

связанными с организацией пространства. 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.

Отдельно необходимо отметить, что квест можно проходить неограниченное количество раз, выбирая все новые ресурсы для освоения, что соответствует идее непрерывного профессионального образования.

Каждый педагогический сотрудник индивидуально решает, что необходимо именно ему для повышения эффективности образовательного процесса, тем самым выстраивая персональную траекторию развития.

Квест апробирован на базе ДДЮТ «На Ленской» и может быть использован для повышения базовых цифровых компетенций любого педагогического сотрудника, вне зависимости от опыта и направленности, так как предполагает самостоятельный выбор участником необходимых зон роста и формирование персональной образовательной траектории развития.

Список литературы:

1. Гайсина С.В. Информационно-методические материалы: Технологии оценки и повышения цифровой компетентности обучающихся ПОУ / С.В. Гайсина. – Санкт-Петербург: ДПО СПб АППО, 2018. – URL: https://spbappo.ru/wp-content/uploads/2019/02/%D0%93%D0%B0%D0%B9%D1%81%D0%B8%D0%BD%D0%B0_%D0%9F%D0%9E%D0%A3_%D0%A6%D0%93-1.pdf (дата обращения 29.09.2020).
2. Об образовании в Санкт-Петербурге // Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года №461-83.
3. Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. N 16).
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. N 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
5. Цифровая образовательная среда: новые компетенции педагога.: сб. материалов участников конф. – Санкт-Петербург: Международные образовательные проекты, 2019. – 133 с. – ISBN978-5-6041914-1-5.