

ИНСАЙТ: Инструменты дистанционного освоения педагогами цифровой реальности

Слайд 1

Здравствуйте, уважаемые коллеги.

Сегодня освоение педагогами цифровой реальности – это часть любой системы непрерывного образования педагогических кадров.

Слайд 2

Мы во Дворце «На Ленской» озадачились вопросом повышения уровня компьютерной грамотности давно. Еще в 2013 году Корпоративное обучение педагогов по курсу «Интернет технологии (web2.0 на примере сервисов Google)». С тех пор мы пробовали разные формы сопровождения организации внутрифирменного обучения включающие: очное обучение тематическим модулям в рамках летней школы педагогов, краткосрочное очно-дистанционное (смешанное) обучение в тематических группах, внутриучрежденческие конкурсы с учетом тематики работающих групп, для закрепления положительного результата, работа различных творческих группах по тематике реализуемых инновационных площадок, которые уже почти шесть лет связаны с ИКТ. Результативность отслеживается двумя видами ежегодной диагностики ИКТ-грамотности (с 2016) и цифровой компетентности (с 2020).

Предпринятые меры позволили значительно повысить уровень цифровой грамотности многих педагогов, и средних показателей по учреждению. Однако, детальный анализ показал, что ряд педагогов не имели возможности и достаточной мотивации для систематического посещения очных занятий.

Слайд 3

Среди основных причин отсутствия на занятиях педагогами были названы:

1. Неудобное время занятий
2. Сложности с освоением чужого компьютера
3. Низкий уровень индивидуальности (не все темы интересны)
4. Психологические комплексы (нежелание выглядеть некомпетентными перед коллегами)

Тогда было принято решение о разработке дистанционного компонента для включения в систему корпоративного обучения.

Слайд 4

Исходя из своих наблюдений мы разделили потенциальную целевую аудиторию педагогов на две основные группы:

1. Педагоги, склонные к репродуктивному методу получения знаний.
2. Педагоги, склонные к интерактивному взаимодействию в процессе обучения.

Слайд 5

Поэтому, сегодня наш комплекс включает в себя три основных направления:

1. Каталог инструкций и видеозанятий «Траектория роста» для обладателей высокого уровня самодисциплины, самостоятельности. Для педагогов, точно знающих, что они хотели бы освоить и предпочитающих делать это самостоятельно.

И два обучающих квеста для педагогов предпочитающих интерактивные формы:

2. Интернет-квест «Код твоего успеха»
3. Интернет-квест «Стратегия выживания Online».

Слайд 6

Из сравнительной таблицы вы видите, что наши инструменты отличаются и целью, и необходимыми ресурсами, и степенью индивидуализации маршрута, и уровнем взаимодействия. Поэтому в каждом случае можно подобрать свой вариант.

Представленные инструменты могут быть использованы во внутрифирменном обучении как отдельно, так и в системе. Так Квест «Стратегия выживания Online» - погружает педагога в цифровую реальность, «Код твоего успеха» - дает возможность детально проработать несколько ресурсов из представленного широкого спектра, разрабатывая при этом дидактический материал для своих занятий и представляя его на экспертизу своему куратору. Затем педагог может уже самостоятельно проработать оставшиеся дефициты, воспользовавшись каталогом «Траектория роста».

Слайд 7

Точкой входа, доступа к ИНСАЙТу - является одноименный сайт, который дает возможность посетителю как ознакомиться с методическими рекомендациями и материалами к любому из блоков, так и стать активным участником, например пройти квесты.

Раскроем их содержание подробнее.

Слайд 8

Смысл игры «Код твоего успеха» – собрать программный код, фрагменты которого участник получает в процессе прохождения заданий. Всего педагогу надо выполнить 4-5 заданий. На прохождение квеста педагог может потратить до 5 месяцев (учебное полугодие). По результатам завершения всего квеста, педагогический сотрудник выбирает бонус (может устанавливаться на усмотрение администрации учреждения).

Слайд 9

Квест состоит из обязательной и вариативной части. Обязательная часть включает освоение ресурса Битрикс 24, в котором будет осуществляться взаимодействие с куратором и развитие «дефицитных» компетенций по итогам диагностики конкретного сотрудника. Для молодых специалистов освоения электронного тренажера «Offline наставник».

В вариативной части педагог, выполняя задания, может выбрать тот ресурс, который он хотел бы освоить, в случае отсутствия стартовой диагностики можно предоставить педагогу и возможность выбора самой компетенции для проработки.

Слайд 10

К игре разработаны 7 видов заданий в соответствии с семью компетенциями, которые мы выделили:

- 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.

Слайд 11

Каждое задание 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, что помогает в решении проблемы «обучение ради обучения» и исключает «работу в стол».

Куратор квеста в Битрикс-24 помогает освоиться в цифровой среде даже «новичкам».

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

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

Слайд 12

Второй Квест «Стратегия выживания Online» предназначен для быстрого и достаточно дружелюбного погружения педагога в цифровую среду, хорошо подходит для специалистов пока с опаской относящимся к различным интернет сервисам. Данный квест предполагает ограничение времени для прохождения, для его проведения необходимо от 2 до 4 помощников: педагогов или методистов. Его удобно

реализовывать в рамках любого дистанционного методического мероприятия (например, педсовета).

Квест начинается с регистрации, где надо указать свои ФИО и электронную почту, через которую и будет реализовываться взаимодействие. Сразу после регистрации педагог получает на почту первое задание и приступает к его выполнению. Всего педагогу необходимо последовательно выполнить 4 задания, познакомиться с 4 интернет ресурсами и вернуть цвет карте цифрового мира. В зависимости от индивидуальных способностей педагога прохождение квеста занимает от 20 минут до 1 часа.

Слайд 13, 14

Для лучшей иллюстрации мы предлагаем вам сейчас попробовать и пройти несколько заданий квеста. Поскольку кто-то из вас мог пройти его весной на нашем мероприятии в рамках международного форума, мы заменили ряд заданий и ресурсов.

Вы можете пройти задания квеста на ноутбуках, которые стоят на столе, мы позволили себе уже зарегистрировать Вас, поэтому начать можно сразу с выполнения первого задания. Обратите внимание на имя, под которым зарегистрирована ваша команда, оно вам пригодится.

Или вы можете пройти квест самостоятельно на смартфоне, для этого отсканируйте QR-код.

Итак, приятного вам погружения в квест. Он начинается с видео введения.