



IV Областной конкурс «Стартап в дополнительном образовании»



Снежинский городской округ
муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи имени В.М. Комарова»

IT – СТАРТ: ПОЛЕЗНЫЕ КАНИКУЛЫ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

(НА СТАДИИ ОПИСАНИЯ)

Авторский коллектив:

Максименко Анжела Викторовна, заместитель директора по МР

Кайдалова Ольга Леонидовна, заместитель директора по УВР

Дерибезова Людмила Михайловна, методист

Суркова Лала Низамиевна, педагог дополнительного образования



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

ПРОТИВОРЕЧИЕ

Новые образовательные запросы семьи, общества и государства

Недостаточная степень соответствия программного поля дополнительного образования в каникулярный период для школьников 5-8 классов

ПРОБЛЕМА

Отсутствует вариативность дополнительных общеобразовательных программ, ориентированных на использование каникулярного времени в целях популяризации и развития технических видов деятельности

ПРОЕКТНАЯ ИДЕЯ

Предоставить детям среднего школьного возраста возможность во время каникул освоить программы дополнительного образования и получить новые компетенции, чтобы сделать осознанный выбор творческого объединения на основании личного опыта

АДРЕСАТ

Дети среднего школьного возраста (11-14 лет)

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Обновление содержания и форм образовательной деятельности в условиях каникулярного отдыха путем реализации краткосрочных дополнительных общеобразовательных программ

ЗАДАЧИ

1. Создать условия для приобретения школьниками индивидуального опыта деятельности в технических направлениях через организацию мероприятий «Образовательный интенсив», «Проектная смена»
2. Разработать краткосрочные дополнительные общеобразовательные программы по выбранным направлениям
3. Формирование мотивации обучающихся к занятиям техническими видами деятельности, осознанному выбору творческого объединения
4. Формирование компетенций обучающихся, востребованных в будущем



В РАМКАХ ПРОЕКТА ПЛАНИРУЕТСЯ ОРГАНИЗОВАТЬ

**Образовательный интенсив
программа IT-микс:
(краткосрочные программы)**
каникулярный период (1 неделя)
Дети выбирают одну или более программ в
соответствии с интересами

«3D
моделирование»

«Компьютерная
графика»

Программирование
в среде «SCRATCH»

«Проектная смена: IT- каникулы»
каникулярный период (3 недели, летний период) в
рамках лагеря дневного пребывания детей

Образовательное
направление:
программы
«3D моделирование»,
«Компьютерная
графика»,
«Техническое
моделирование»



спортивно-
оздоровительное
и досуговое
направление

**Механизмы реализации
дополнительных
общеобразовательных
общеразвивающих
программ**



**Новые
организационные
формы**

- «образовательный интенсив»
- «Проектная смена»

**Практико-
ориентированный
характер, Проектная
деятельность**

- «продукт как
задача и результат»

**Доступные формы
обучения**

- очно
- дистанционно

Наставничество

- «ученик - ученик»
- «работодатель - ученик»

КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

Коммуникация,
взаимодействие,
презентационные навыки

Креативность
(способность найти
нестандартные
эффективные решения)

Умение видеть
свои потребности

Мотивированность
к занятиям техническими
видами деятельности,
формирование
профессиональных
предпочтений



Расширение
предметных
представлений
в области IT технологий

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА

Этап 1 Подготовительный

1. Организация творческой группы по разработке и реализации Проекта
2. Изучение нормативных документов и методических рекомендаций
3. Оценка ресурсного обеспечения
4. Разработка и утверждение краткосрочных дополнительных общеобразовательных программ
5. Определение наставников, согласование содержания работы по реализации программ
6. Проведение презентационных мероприятий

Этап 2 Организационный (практический)

1. Взаимодействие с группой наставников
2. Организация образовательных интенсивов в период каникулярного времени по краткосрочным дополнительным общеобразовательным программам
3. Организация Проектной сессии технической направленности в рамках летнего лагеря по краткосрочным дополнительным общеобразовательным программам технической направленности: «3D моделирование», «Креативное программирование в среде «SCRATCH», «Компьютерная графика», «Техническое моделирование»
4. Организация IT-встреч со специалистами градообразующего предприятия

Этап 3 Итоговый

1. Анализ деятельности по Проекту
2. Выявление степени удовлетворенности обучающихся и родителей образовательным результатом
3. Пополнение методической базы (краткосрочные программы, методические материалы)

РИСКИ ПРОЕКТА И ПУТИ РЕШЕНИЯ

Возможные риски	Решения
Отсутствие достаточной компетенции у педагогов	Обучение (в том числе внутрифирменное), консультации и привлечение специалистов, наставников
Загруженность детей в спортивных секциях, творческих объединениях и других Проектах	Оптимальное дозирование времени, удобное расписание
Недостаточный набор обучающихся/превышение количества обучающихся по количеству мест в группе	Презентация Проекта Организация взаимодействия со школами

РЕСУРСЫ ПРОЕКТА

Материально-технические ресурсы:

- наличие учебных помещений, оснащенных АРМ
- наличие технического оборудования: 3D сканер, 3D принтер
- расходные материалы: пластик для 3D принтера ABS REC



Информационно-методические ресурсы:

- методические материалы
- дидактический материалы: формы с заданиями, презентации, оценочные листы, протоколы, анкеты
- информационное обеспечение Проекта: ресурсы Интернет-сети: социальная сеть в Контакте, сайт, информация в СМИ

Кадровые ресурсы:

- педагоги дополнительного образования, реализующие программы технической направленности

Социальный ресурс:

- общеобразовательные школы города
- специалисты РФЯЦ ВНИИТФ



ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Количественные:

- повышение охвата обучающихся: обучение 85 - 100 детей в возрасте 11-14 лет по краткосрочным дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в период каникул
- доля обучающихся, продолживших обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам технической направленности
- создание четырех краткосрочных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

Качественные:

- формирование компетенций обучающихся (оценочные материалы программ)
- удовлетворенность участников Проекта (анкетирование родителей и обучающихся)

Дополнительные социальные эффекты при реализации Проекта:

- обеспечение занятости детей в каникулярный период дополнительным образованием
- пополнение предметно-развивающей среды музея ДТ: масштабируемые 3D модели ракет





ЗНАЧИМОСТЬ ДЛЯ УЧРЕЖДЕНИЯ

- расширение форм образовательной деятельности в каникулярный период с учетом потребностей детей (проведение трех образовательных интенсивов сроком 1 неделя и одной проектной смены в рамках лагеря дневного пребывания)
- расширение разнообразия дополнительных общеобразовательных программ технической направленности
- пополнение методической базы учреждения (краткосрочные программы, методические материалы, формирование базы наставников)

IV Областной конкурс «Стартап в дополнительном образовании»



► IT – START: полезные каникулы

Педагогический Проект (на стадии описания)