**Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)**

**Государственное автономное учреждение дополнительного образования Республики Саха (Якутия)**

**Центр отдыха и оздоровления детей «Сосновый бор»**

**Методические рекомендации по внедрению новых форм организации образовательной деятельности в условиях отдыха и оздоровления детей**

**г. Якутск, 2020 год**

**1. Общая информация**

 Важным элементом в системе образования является дополнительное образование, отличительной особенностью которого является его функционирование в межкультурной среде, а также ориентация на глобальные тренды будущего, потребности рынка труда и социальный заказ. Дополнительное образование в условиях отдыха и оздоровления детей становится все более актуальным и значимым, это площадка, которая предлагает новые форматы коммуникаций, где обучающиеся в пространстве лагеря не просто приобретают необходимые им навыки, но и взаимодействуют с компаниями из реального сектора экономики.

 Настоящие методические рекомендации разработаны для применения новых форм работы по организации образовательной творческой деятельности детей в период каникулярного времени обучающихся в детских оздоровительных лагерях, в образовательных организациях на территории Республики Саха (Якутия).

 Методические рекомендации направлены на обучение и развитие творчества детей и подростков в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий, создание образовательной среды, где участники могут получить уникальный опыт и компетенции, которые будут востребованы в цифровом глобальном мире.

 Применение настоящих рекомендаций адресовано руководителям образовательных организаций, методистам, школьным учителям, педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам и не является требованием, подлежащим контролю.

 В основу методических рекомендаций положен опыт организации и проведения тематических смен ГАУ ДО РС(Я) Центр отдыха и оздоровления детей «Сосновый бор», вошедшего в 2019 году в сеть Кампуса молодежных инноваций.

1. **Цели и задачи**

Цель: создать в каникулярный период уникальную практико-ориентированную систему подготовки кадров через вовлечение детей в инновационную деятельность и интенсивную образовательную среду, формирующую глобальные компетенции посредством участия в командных проектных лабораториях совместно с профессионалами ведущих бизнес-компаний и стартапов.

Задачи:

* поддержка инноваций в области содержания и технологий дополнительного образования, направленных на реализацию национальных проектов страны;
* выявление и распространение лучших практик обеспечения доступа к современным и вариативным дополнительным каникулярным общеобразовательным программам для детей;
* поддержка лучших практик организации и проведения тематических смен в лагерях, организованных образовательными организациями, осуществляющими организацию отдыха и оздоровления детей;
* вовлечение большего числа обучающихся в республике в занятия исследовательской деятельностью и научно-инженерным творчеством.
1. **Организация образовательной деятельности**

 Базовым форматом образовательного процесса является проектная деятельность. Результатом работы может стать реализация проектной идеи в команде. Проекты должны носить формат законченных научных исследований или инженерных разработок в виде прототипов продукта. Работа с участниками строится в проектном залоге, с погружением и разработкой всех этапов жизненного цикла проекта: от замысла до его практической реализации.

 Для инженерных проектов обязательна реализация полного жизненного цикла изделия, применение при проектировании основ системной инженерии, анализ потенциального рынка, решение задач с внутренним и внешним заказчиками.

 По окончании смены осуществляется презентация текущих и выполненных проектов, в том числе с привлечением родительского сообщества. Необходимо освещать свою деятельность в интернете, в том числе публиковать информацию о реализации указанных проектов.

***Форматы работы***

Для эффективной работы с проектными командами в рамках реализации образовательных модулей программы смены предлагаются следующие организационные форматы и приёмы работы:

1. Эксперимент.

2. Тренинг.

3. Интерактивная лекция.

4. Геймификационные задачи.

5. Практикум.

6. Консалтинг/наставничество.

7. Видео- и онлайн-обучение/VR.

8. Кейс-обучение.

9. Творческие мастерские.

10. Социальные эксперименты.

11. Игра.

***Основные содержательные элементы***

Реализация программы предполагает интеграцию в образовательной и игровой моделях смены следующих ключевых элементов:

* Творчество: дизайн-мышление. Культурные компетенции. Самоидентификация.
* Творческие процессы. Креативная среда. Креативный менеджмент.
* Технологии: глобальные тренды (интернет вещей, блокчейн, искусственный интеллект, нанотехнологии, роботизация и др.) Инженерное образование. Геймификация. IT-технологии.
* Коммуникации: глобализация и межкультурное общение. Социальное партнёрство и создание сообществ. Осознанное лидерство. Трансляция ценностей и исторического наследия.
* Наука и исследования: критическое мышление. Креативные исследования.
* Наука данных. Наука как тренд. Инновации.
* Экономика: цифровая среда. Урбанистика. Устойчивые бизнес-модели. Предпринимательство как образ жизни.
* Образование: образование в контексте устойчивого развития. Диджитализация образования. Геймификация образовательного контента для потребностей молодёжи.

***Методология***

• **Аджайл** (англ. agile — гибкий) — гибкий подход к управлению проектами. Представляет собой несколько определённых жёсткими дедлайнами этапов работы —спринтов. Аджайл позволяет команде постоянно оценивать результаты проделанной работы и получать отзывы от заказчика и других участников проекта. Такой подход позволяет оперативно вносить изменения в продукт при поступлении новых требований.

• **Диджитализация** — глубокая трансформация системы образования, подразумевающая использование цифровых технологий для оптимизации процессов, повышения эффективности и улучшения опыта взаимодействия с командой.

• **Коллаборация** (сотрудничество) — совместная деятельность (процесс) двух и более человек/организаций в какой-либо сфере для достижения общих целей, при которой происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия (консенсуса). Характеризуется наличием синергетического эффекта.

• **SCRUM (Скрам)** — гибкая методология ведения проекта, учитывающая потребности всех интересантов продукта и использующая итерационный подход, позволяющий в короткие сроки находить новые идеи, которые в дальнейшем реализуются и предоставляются пользователям, а также регулярно собирать информацию о проделанной работе и выявлять недоработки.

• **Социальное партнёрство** — способ взаимодействия и согласования интересов участников производственного процесса, основанный на равном сотрудничестве всех сторон.

• **Ориентация на глобальные тренды** — современные технологии, в том числе в образовании, и те изменения, которые стоят за ними.

• **Менторство** — система сопровождения, способ передачи знаний посредством предоставления обучаемому в разных видах модели действий и их корректировка посредством обратной связи.

***Используемые технологии***

1. **Кейсовая технология** (англ. Case Method, кейс-метод, метод конкретных ситуаций, метод ситуационного анализа) — технология обучения, использующая в качестве обучающей задачи реальные экономические, социальные и бизнес-ситуации. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

2. **Геймификация** — использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлечённость участников в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг, усилить лояльность клиентов.

3. **Дизайн-мышление** (англ. Design Thinking) — технология решения инженерных, деловых и прочих задач, основывающаяся на творческом, а не аналитическом подходе, ставящая в центр пользовательский запрос. Главной особенностью использования технологии дизайн-мышления в образовании, в отличие от аналитического мышления, является не критический анализ, а творческий процесс, в котором порой самые неожиданные идеи ведут к лучшему решению проблемы.

4. **Форсайт-технологии** (англ. foresight — взгляд в будущее) — формирование

представлений о будущем за счёт обработки мнений целевой аудитории. Является основным элементом многих технологий проектирования.

5. **Эдьютейнмент** (англ. edutainment — education (обучение) и entertainment

(развлечение) — любые развлекательные мероприятия, включающие образовательный компонент. Данная технология является симбиозом педагогики, психологии и информатики и является особым типом обучения, который основывается на развлечении и формировании первичного интереса к предмету с получением удовольствия от процесса обучения и стойким интересом к процессу обучения.

6. **Технология развивающего обучения** — принцип обучения на высоком уровне трудности, быстрыми темпами, ведущая роль отводится теоретическим знаниям. Стимулирование рефлексии обучающихся в различных ситуациях учебной деятельности.

7. **Технология адаптивного обучения** — разновидность технологии разноуровневого обучения, предполагает гибкую систему организации учебных занятий с учётом индивидуальных особенностей обучающихся. Центральное место в этой технологии отводится обучающемуся, его деятельности, качествам его личности. Особое внимание уделяется формированию у них учебных умений. Приоритет при использовании технологии адаптивного обучения отдаётся самостоятельной работе. Данная технология даёт возможность целенаправленно варьировать продолжительность и последовательность этапов обучения.

8. **Технология проектного обучения** — технология, в основе которой лежат идеи Дьюи об организации учебной деятельности по решению практических задач, взятых из повседневной деятельности. Каждый обучающийся получает возможность реальной деятельности, в которой он может не только проявить свою индивидуальность, но и обогатить её. Проект реализуется, когда есть потребность в чём-то новом или в усовершенствовании чего-то уже существующего. Если известно, как можно удовлетворить эту потребность, то проект не нужен (нужно просто реализовать известный (стандартный) способ действий). Проект нужен тогда, когда осознаётся потребность в чём-то, но те, у кого эта потребность возникла, не знают, что и как нужно сделать, чтобы её удовлетворить. В таком случае говорят, что существует проблема. В широком смысле проект сегодня понимается как особый способ постановки и решения проблем.

9. **Технология дистанционного обучения** — когда обучающийся может овладевать знаниями дома, на рабочем месте или в специальном компьютерном классе, получив учебные материалы.

1. **Предполагаемые результаты**

1. **Формирование soft-компетенций** (англ. Soft Skills — гибкие навыки, мета-компетенции) — это эмоциональные и коммуникативные качества, освоение которых позволяет достигать успеха в реализации замысла в любой существующей практике, а также реализовать новую, ранее не возникавшую. К их числу относят способности к коммуникации, лидерству, кооперации, дипломатии, выстраиванию отношений; командные, публичные навыки, умения презентовать свои идеи, креативно решать открытые задачи, в том числе социального плана. Данные компетенции в современном мире рассматриваются в качестве важного образовательного результата наряду с профессиональными компетенциями.

2. **Формирование hard-компетенций** (англ. Hard Skills — жёсткие навыки) — технические, профессиональные навыки, которым можно научить и можно измерить. Примеры hard-компетенций: знание иностранного языка, владение компьютерными программами, вождение автомобиля.

3. **Формирование 4К-компетенций** — коммуникация, креативность, командное решение проектных задач, критическое (системное) мышление. Данная модель оценки успешности образовательного процесса по ключевым компетенциям в научной литературе также называется Давосскими компетенциями или Компетенциями-2020.

*Коммуникация* — тип активного взаимодействия между объектами любой природы, предполагающий информационный обмен. Это двусторонний процесс, подразумевающий как возможность быть услышанным, так и возможность услышать собеседника.

*Креативность* — уровень творческой одарённости, способности к творчеству,

составляющий относительно устойчивую характеристику личности; способность создавать принципиально новые идеи, отклоняющиеся от традиционных или принятых схем мышления.

*Командное решение проектных задач* — процесс совместной деятельности двух и более людей или организаций в какой-либо сфере для достижения общих целей, при котором происходит обмен знаниями, обучение и достижение согласия (консенсуса). Умение быть командным игроком, работать на общий результат, понимать свою роль и вклад в общее дело.

*Критическое мышление* — система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам. Комплексное решение проблем и когнитивная гибкость.

4. **Формирование культурных компетенций** (англ. Cultural Quotient, CQ) —

компетенции, обеспечивающие развитие, жизненный успех, социальную адаптацию личности, способствующие решению профессиональных задач, задач социального участия и личностного роста вне зависимости от конкретного направления профессиональной деятельности, способность адаптации и эффективной работы в различных культурах.

5. **Когнитивные способности** — психические процессы в человеческом организме, которые направлены на приём и обработку информации, а также на решение задач и генерирование новых идей. Это такие познавательные способности, как мышление, пространственная ориентация, понимание, вычисление, речь, обучение, способность рассуждать и пр. Способность к рефлексии — привычка внутренней оценки ситуации благодаря сохранению отстранённости от происходящего, различению себя как субъекта и процесса реализации замысла.

***Количественные критерии эффективности процесса***

1. Количество участников смены
2. Количество привлечённых профессиональных кадров и созданных рабочих мест.
3. Количество образовательных часов.
4. Количество созданных проектов/продуктов.
5. Количество созданных онлайн-ресурсов.
6. Количество публикаций в медиа и СМИ.
7. Количество внутренних партнёров из бизнеса, НКО, образовательных институтов.
8. Количество участников-победителей республиканских, федеральных и международных профильных конкурсов по тематике смены.

***Качественные критерии эффективности процесса***

1. Экспертное заключение по программам образовательных модулей.
2. Качество продукта/практического результата (инновационность, технологичность, востребованность, доступность, финансовая эффективность, релевантность трендам будущего).
3. Наличие востребованного онлайн-контента (динамика охвата и посещаемость).
4. Качество знаний и компетенций (аккредитация, экспертиза, аттестация, конкурс).
5. Участие в грантовых конкурсах программ на различных уровнях.
6. Наличие внешних инвестиций.
7. Уровень партнёрских коммуникаций (количество и предмет соглашений).

**Приложение № 2**

**Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)**

**Государственное автономное учреждение дополнительного образования Республики Саха (Якутия)**

**Центр отдыха и оздоровления детей «Сосновый бор»**

**ОСНОВНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ОНЛАЙН-ЛАГЕРЯ**

**г. Якутск, 2020 год**

**1. Общая информация**

 В условиях всемирной пандемии, когда все вынуждены оставаться дома в связи с распространением коронавирусной инфекции во всем мире, возникает проблема занятости школьников в каникулярное время. Сообщество детских лагерей ищет новые пути реализации и проведения своих запланированных смен. В настоящих рекомендациях мы предлагаем одно из решений – проведение виртуального лагеря в период вынужденного карантина и самоизоляции – ОНЛАЙН-ЛАГЕРЬ.

 Виртуальный IT-лагерь - это практичный выход для родителей и детей одновременно: первые получают свободное время, вторые - погружаются в виртуальный мир новых компьютерных навыков, открывают в себе скрытые таланты, учатся создавать программы и игры. Это идеальная возможность для ребенка провести время весело, интересно, с пользой. А самое главное — ребенок получит новый опыт работы с компьютером и поймет, что компьютер не только игрушка, а рабочий инструмент для создания проектов.

Онлайн-смены имеют все преимущества: ежедневные творческие задания, каждый день — новый проект (иногда несколько проектов), мастер-классы и комментарии к проектам от профессионалов своего дела, обретение нового общения, возможность выиграть путевку в настоящий лагерь. Более того, родители могут участвовать в заданиях вместе с детьми.

1. **Основные положения**

***Каким образом?***

Для участия вполне достаточно будет онлайн связи по телефону, необязательно иметь компьютер или планшет. Мобильной мощности интернета вполне хватит для занятий. Тренинги и занятия можно проводить на платформах Zoom и What`s app, где участники могут свободно видеть и общаться друг с другом и организаторами, в том числе кураторы смены, педагоги, вожатые. Платформы бесплатные, их легко можно скачать как на телефон, так и на компьютер. Также для участников лагеря предусмотрен чат в What`s app, где проходит проверка заданий и дается информация по организационным моментам. Необходимо соблюдать гигиенические требования к режиму образовательной деятельности, установленные СанПиН. Отдельный чат What`s app можно создать для родителей, где всегда можно ответить на интересующие вопросы, дать консультацию и получить обратную связь. Для совместной работы можно использовать также канал в Telegram (выкладывать задания и записи эфиров, чат для общения ребят между собой) и Instagram (участники выкладывают готовые проекты).

За несколько дней до начала необходимо родителям дать информацию о предстоящей смене, возможно организовать чат-конференцию по организационным, техническим моментам и необходимым настройкам.

***Команда смены***

Основная команда организаторов онлайн-смены состоит из методистов, кураторов, педагогов, вожатых, а также интересных лиц, привлекаемых для различных мероприятий, также необходимо иметь SMM-специалиста для медиаосвещения смены.

***Форматы работы***

Аудио и видео-лекции

Творческие задания

Мастер-классы

Тренинги

Игра

Общения, встречи с интересными людьми

Эксперименты

Марафоны

Квесты

Конкурсы

Групповые огоньки

Вебинары

***Примерные количество дней и распорядок***

Количество дней онлайн-смены - от 7-10 дней

Примерный распорядок дня

 08:30 — Зарядка

08:45 — Информационный сбор отряда/академии

10:00 — Занятия по выбранному направлению

12:00 — Факультативный урок

14:00 — Мастер-классы от ведущих спикеров

15:00 — Отрядное время

19:00 — Вечернее мероприятие

21:30 — Отрядный огонек

***Основные трендовые направления***

Школа блогера

TikTok

Развитие памяти и мышления

IT-микс: программирование, создание игр и веб-сайтов, игровой дизайн

Робототехника

Game-дизайн

3D-моделирование и 3D-печать

Фото и видео лаборатория

Анимация и мультипликация

Языковые марафоны

Театр и творчество

Лидерство

Спорт и танцы