

МБОУ "Средняя общеобразовательная школа №11 с углубленным
изучением отдельных предметов Зеленодольского муниципального района
РТ"

Проект:

«Modern Innovative Student – MIS»
Современный Инновационный Ученик

Автор разработки:

Долганова Регина Раисовна
учитель начальных классов
МБОУ «СОШ №11 ЗМР РТ»

Зеленодольск, 2024 г.

Содержание программы

1. Пояснительная записка.....	стр. 3
1.1. Цели и задачи Программы.....	стр. 4
1.2 Планируемые результаты освоения Программы.....	стр.4
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	
2.1 Учебно-тематический план.....	стр.5-7
2.2 Программа курса.....	стр. 8
3. Разделы Программы.....	стр. 8-16
Заключение.....	стр.17
Используемая литература.....	стр. 18

Пояснительная записка

Понятие “**инновация**“ в переводе с латинского языка означает “обновление, новшество или изменение“. Это понятие впервые появилось в исследованиях в XIX веке и означало введение некоторых элементов одной культуры в другую. В начале XX века возникла новая область знания, инноватика - наука о нововведениях, в рамках которой стали изучаться закономерности технических нововведений в сфере материального производства.

Ученик в широком значении: тот, кто чему-то учится.

Современный ученик – это продвинутый пользователь ПК. Эти дети уверены в собственной исключительности, не могут без социального взаимодействия, живут сегодняшним днем. Они более мобильные, самостоятельные, имеют активную жизненную позицию.

Современный инновационный ученик – это продвинутый пользователь ПК, способный учиться обновлениям, новшествам и изменениям.

Инновационные технологии – это производство (изобретение) нового для системы образования компонента.

Инновационные технологии в образовании - это организация образовательного процесса, построенная на качественно иных принципах, средствах, методах и технологиях и позволяющая достигнуть образовательных эффектов, характеризуемых:

- усвоением максимального объема знаний;
- максимальной творческой активностью;
- широким спектром практических навыков и умений.

Целью инновационных технологий является формирование активной, творческой личности будущего специалиста, способного самостоятельно строить и корректировать свою учебно-познавательную деятельность.

Мы должны развить очень важные в современном обществе навыки:

умение самому разрабатывать план своих действий и следовать ему;

умение находить нужные ресурсы (в том числе - информационные) для решения своей задачи;

умение получать и передавать информацию, презентовать результат своего труда - качественно, рационально, эффективно;

умение использовать компьютер в любой ситуации, независимо от поставленной задачи;

умение ориентироваться в незнакомой профессиональной области.

Инновационные технологии предполагают:

- повышение уровня мотивации к учебному труду.
- формирование высокого уровня развития обучающихся на основе включения их в постоянную усложняющуюся деятельность.
- при активной поддержке учителя.
- постоянное повторение, систематизация знаний проговаривание вместе с учителем.
- ведущая роль – формирование доброжелательной атмосферы, создание позитивного отношения к учению посредством индивидуального отношения к каждому ученику.
- создание когнитивной схемы мышления.
- воспитание чувства собственного достоинства
- в основе- дифференциальный подход.
- хорошее знание теоретического материала успешность обучения.
- создание проблемной ситуации.
- работа с одаренными детьми.

1.1. Цели и задачи Программы

Цель программы: способствовать развитию познавательного интереса у учащихся, учить систематизировать и обобщать изучаемый материал, обсуждать и дискутировать.

Задачи программы:

- оптимизация учебно-воспитательного процесса;
- создание обстановки сотрудничества ученика и учителя;
- выработка долговременной положительной мотивации к обучению;
- тщательный отбор материала и способов его подачи.

Срок реализации программы: 1-4 класс.

Ценность программы заключается в том, что программа предназначена для организации внеурочной деятельности младших школьников по научно-познавательному направлению и направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, повышению уровня мотивации к обучению и познанию, ценностного отношения к знаниям.

1.2 Планируемые результаты освоения Программы

Повышение мотивации детей к трудным для них видам деятельности (за счет соединения движения, звука, мультипликации).

Улучшение речевого продуцирования.

Расширение кругозора школьников, развитие их познавательных процессов.

Повышение эффективности усвоения материала детьми (реализует принцип наглядности и доступности материала).

Повышение скорости запоминания (включаются три вида памяти детей: зрительная, слуховая, моторная).

Активизация и развитие высших психических функций, мелкой моторики рук.

Реализация индивидуального подхода с целью определения выбора индивидуального темпа, объема, сложности получаемой информации и времени обучения (построение индивидуального маршрута)

Возможность фиксирования содержания с многократным возвращением к нему, что позволяет легко реализовать принципы прочности, систематичности.

Совершенно новый уровень реализации принципа научности с использованием нарисованных картинок, видеороликов, позволяющими демонстрировать реальные объекты, явления, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.

Подготовка детей к миру, построенному на цифровых технологиях.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Учебно-тематический план

№ п.п.	Тема	Кол-во часов	Виды деятельности
1.	Интеллект-карта	5	Определение ключевого понятия, знакомство с понятиями темы, определение количества секторов в соответствии с понятием первого уровня и наполнение первого сектора с содержанием первого, второго, третьего порядка по плану изучаемой темы.
2.	Кластер	4	Развивать системное мышление, научиться систематизировать не только учебный материал, но и свои оценочные

			суждения, вырабатывать и высказывать свое мнение, сформированное на основании наблюдений, опыта и новых полученных знаний, развивать навыки одновременного рассмотрения нескольких позиций, способности к творческой переработке информации.
3.	Облако слов	3	Изучать ключевые слова облака слов, которые относятся к теме урока, анализ текста (выделение ключевых слов), визуализация текста.
4.	QR код	4	Читать и составлять QR коды
5.	3d технологии	4	Развивать и совершенствовать навыки и умения анализировать изображения, развивать кругозор, личную инициативу, склонность к фантазии, эмоциональную отзывчивость, обеспечить возможность переживания радости творчества.
6.	Квест-игра	4	Искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

7.	Кейс-метод	5	Уметь отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию и уметь восстанавливать их.
8.	Парковый урок	2	Знать правила поведения в общественных местах и их соблюдение. Уметь организовывать работу в группе, подчиняться капитану, оказывать помощь и поддержку всем участникам. Уметь общаться, обращаться за помощью, выяснять необходимую информацию от людей. Уметь ориентироваться на местности, в том числе, в незнакомом месте.
9.	Резерв	2	
	Итого	33	

2.2 Программа курса

1. Определения понятия «Интеллект-карта». Стандартные карты. Скоростные карты. Мастер-карты. Мегакарты.
2. Определение понятия «Кластер». Блок-схемы. Бумажный кластер. Кластер с нумерацией слов для составления рассказа. Кластер с использованием отдельных или сюжетных картинок вместо записи слов. Групповые кластеры с использованием в каждой группе разных фрагментов одной темы с целью составления коллективного рассказа. Обратный кластер. Грамматический кластер.
3. Определение понятия «Облако слов». Облако слов из ключевых слов изучаемого текста.
4. Определение понятия «QR код». Составление QR кода.
5. Определение понятия «3d технологии». Смешанные иллюзии. Искусственные иллюзии. Геометрические иллюзии.
6. Определение понятия «Квест-игра». Линейный квест. Штурмовой квест. Кольцевой квест.
7. Определение понятия «Кейс-метод».
8. Определение понятия «Парковый урок». Проведение паркового урока.

3. Разделы Программы

3.1 Интеллект-карта. Интеллект-карта, ментальная карта, диаграмма связей, карта мыслей (по-английски — mind map) — метод может называться по-разному, но это всегда визуальное представление информации, отражающее системные связи между целым и его частями. Такая диаграмма строится вокруг центральной идеи, концепции, темы или проблемы, от которой отходят «ветви» со связанными идеями. С помощью ментальных карт можно структурировать любой материал — от простого списка литературы до учебного плана.

Автором методики в её современном виде и самого термина mind map считается британский психолог Тони Бьюзан, который показал интеллект-карту в телевизионном шоу в 1974 году. Однако корни подобного метода работы с информацией можно найти и в III веке нашей эры: греческий философ-неоплатоник Порфирий использовал графическую древовидную схему в комментарии к «Категориям» Аристотеля.

В чём преимущества интеллект-карт.

Метод интеллект-карт достаточно хорошо изучен, и его эффективность в обучении доказана исследованиями и опытом многих пользователей.

1. Процесс обучения становится осмысленным.

2. Информация лучше запоминается.

3. Сложные концепции проще воспринимаются.



3.2 Кластер. Кла́стер — объединение нескольких однородных элементов, которое может рассматриваться как самостоятельная единица, обладающая определёнными свойствами. Метод кластера может применяться практически на всех уроках, при изучении самых разных тем.

Форма работы при использовании данного метода может быть абсолютно любой: индивидуальной, групповой и коллективной. Она определяется в зависимости от поставленных целей и задач, возможностей учителя и коллектива. Допустимо перетекание одной формы в другую. Например, на стадии вызова, это будет индивидуальная работа, где каждый учащийся создает в тетради собственный кластер. По мере поступления новых знаний, в качестве совместного обсуждения пройденного материала, на базе персональных рисунков и с учетом полученных на уроке знаний, составляется общая графическая схема. Кластер может быть использован как способ организации работы на уроке, и в качестве домашнего задания. В последнем случае важно наличие у учащихся определенного опыта в его составлении. Применение кластера имеет следующие достоинства:

он позволяет охватить большой объем информации;

вовлекает всех участников коллектива в обучающий процесс, им это интересно;

дети активны и открыты, потому что у них не возникает страха ошибиться, высказать неверное суждение.

В ходе данной работы формируются и развиваются следующие умения:

умение ставить вопросы;

выделять главное;

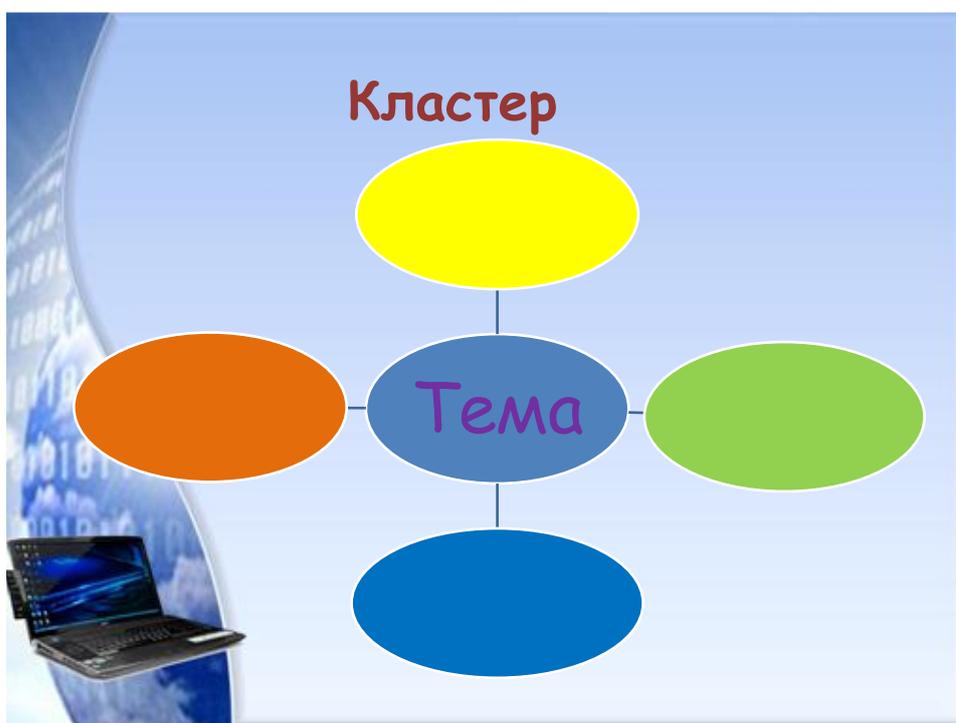
устанавливать причинно-следственные связи и строить умозаключения;

переходить от частных к общему, понимая проблему в целом;

сравнивать и анализировать;

проводить аналогии.

Прием кластера развивает системное мышление, учит детей систематизировать не только учебный материал, но и свои оценочные суждения, учит ребят вырабатывать и высказывать свое мнение, сформированное на основании наблюдений, опыта и новых полученных знаний, развивает навыки одновременного рассмотрения нескольких позиций, способности к творческой переработке информации.



3.3 Облако слов. <https://www.облакослов.рф/> Облако тегов (Облачные теги, Облако слов) — это форма визуализации данных, представляет собой набор ключевых слов и словосочетаний, написанных разными размерами шрифта и, иногда цвета.

Цели создания «облака слов»

1. Визуализация результатов работы
2. Освещение основных моментов выполненной работы
3. Представление информации и т.д.

Универсальные учебные действия

Личностные – умение самостоятельно делать свой выбор в мире мыслей, чувств и ценностей и отвечать за этот выбор

Регулятивные - умение организовать свою деятельность

Познавательные – умение логически мыслить

Коммуникативные - умение общаться, взаимодействовать с людьми

3.4 QR код. <http://qrcoder.ru/>

QR-код — это матричный двумерный код. В отличие от штрих-кода, который сканируется тонким лучом, он определяется датчиком или камерой смартфона, как двумерное изображение.

Основной задачей QR-кода является хранение большого объема информации при маленькой площади их размещения.

Огромный плюс QR-кода — это легкость в распознавании, а также простота создания.

Всё это позволяет с легкостью использовать их на уроках в школе

Примеры кодирования:

- Домашнее задание;
- Ссылку на дополнительную информацию по теме;
- Ссылку на видео;
- Расшифровку ответа на вопрос;
- Ссылку на аудиозапись;
- Ссылку на задание или викторину;
- Интерактивное задание;
- Ссылку на презентацию;

3.5 3D технологии. 3D технология существенно совершенствует процесс обучения по многим дисциплинам, к которым относятся такие непростые предметы как изобразительное искусство, математика, история итд.

Дополненная реальность и ее широкие возможности

- 3D лаборатория активно вводится в систему обучения, поскольку: помогает вовлечь обучающихся в научную и исследовательскую работу, делает процесс обучения интересным и понятным;
- стимулируют творческую деятельность каждого обучающегося;
- существенно повышает уровень подготовки специалистов.

Основными результатами при использовании 3D должны стать:

- умение воспринимать информацию;

- развитие пространственного воображения;
- повышает мотивацию к обучению;
- умение анализировать;
- облегчает систематизацию знаний;
- способствует усвоению большего объема информации, что положительно сказывается на результатах тестов и экзаменов.



3.6 Квест-игра. <https://www.learnis.ru/>

<https://www.Learnis.ru/675488/>

Квест - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, англ. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Структура квеста

1. Введение - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Задание - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.
4. Процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
6. Заключение - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

3.7 Кейс-метод. Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г.

В России данная технология стала внедряться лишь последние 3-4 года.

Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное его предназначение – развивать способность находить решение проблемы и учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика! Суть «кейс» - технологии заключается в создании и комплектации специально разработанных учебно-методических материалов в специальный набор (кейс) и их передаче (пересылке) обучающимся.

Каждый кейс представляет собой полный комплект учебно-методических материалов, разработанных на основе производственных ситуаций, формирующих у обучающихся навыки самостоятельного конструирования алгоритмов решения производственных задач. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе, в реальной жизни).

Кейс - технологии относят к интерактивным методам обучения, они позволяют взаимодействовать всем учащимся, включая педагога.

Высокая эффективность кейс-метода

- 1) развитие навыков структурирования информации;
- 2) освоение технологий выработки управленческих решений различного типа (стратегических, тактических);

- 3) актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;
- 4) эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;
- 5) разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;
- 6) стимулирование инноваций за счет синергетики знаний — развитие системного, концептуального знания;
- 7) повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения прикладных задач.

Возможности кейс - технологии в образовательном процессе:

- 1) повышение мотивации учения у обучающихся;
- 2) развитие интеллектуальных навыков у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности

Использование кейс-технологии имеет ряд преимуществ:

---У учащихся развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде.

---В жизни ребятам пригодится умение логически мыслить, формулировать вопрос, аргументировать ответ, делать собственные выводы, отстаивать свое мнение.

---Достоинством кейс- технологий является их гибкость, вариативность, что способствует развитию креативности.

Методы кейс – технологии достаточно разнообразны. Сегодня я хочу остановиться

При использовании кейс -технологии в начальной школе у детей происходит:

Развитие навыков анализа и критического мышления

Соединение теории и практики

Представление примеров принимаемых решений

Демонстрация различных позиций и точек зрения

Формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности.

Требования к содержанию кейса

1.Рассматривается конкретная ситуация, имеющая место в реальной жизни (основные случаи, факты).

2.Информация может быть представлена не полно, т.е. носить ориентирующий характер.

3. Возможно дополнение кейса данными, которые могут иметь место в действительности.

Результаты, возможные при использовании «Кейс-метода»:

1. Усвоение новой информации
2. Освоение метода сбора данных
3. Освоение метода анализа
4. Умение работать с текстом
5. Соотнесение теоретических и практических знаний



3.8 Парковый урок. <https://padlet.com/reginadolganova6/pgthdt7l3n9n6ec>

Это уроки без пространственных границ, строгих цепей и программ, жестких графиков, этапов, без непосредственной власти возвышающегося над учениками учителя, без «театра одного актера», контроля и результата «здесь» и «сейчас». Трофика урока (то, что кормит мысль, чувства, организм) должна быть необходимой, разнообразной, достаточной и доступной. Ребенок реагирует на все, что его окружает, поэтому важно, чтобы он находился среди обращенных к нему живых лиц и приветливых глаз, а не затылков и спин. Уроки в концепции средового подхода это уроки новой управленческой теории. «Парковый урок» Суть "обучения вне стен классной комнаты". Возможность на практике, в конкретной ситуации, применить имеющиеся знания и навыки, самим породить, выработать новое знание, получить опыт, в полном смысле

слова - прожить его, а потом переосмыслить произошедшее через участие в групповых обсуждениях. «Парковый урок». Цель: формирование модели «мобильный ученик», воспитание активных, компетентных, толерантных, успешных учащихся, способных к самообразованию и самореализации. Планируемые результаты такого обучения: Знание правил поведения в общественных местах и их соблюдение. Умение организовать работу в группе, подчиняться капитану, оказывать помощь и поддержку всем участникам. Умение общаться, обращаться за помощью, выяснять необходимую информацию от людей. Умение ориентироваться на местности, в том числе, в незнакомом месте. Навык функционального чтения, умение читать информацию разного вида. Навык поиска информации в Интернете. Навык совместной работы в коллективном документе. Создание карты, нанесение метки на карту по его адресу. Навык краткого описания объектов. Навык работы с фотографиями: фотографирование,

Парковый урок

<https://padlet.com/reginadolganova6/pgthdt7l3n9n6ec>

<https://padlet.com/reginadolganova6/unrqh>

1. Подготовительный

2. Дистанционный

3. Урок в парке

4. Заключительный

Этапы "Паркового урока"

The slide features a blue background with a laptop and binary code on the left. The title 'Парковый урок' is in red. Two blue links are provided. A circular diagram in the center shows four stages: 1. Подготовительный (green arrow), 2. Дистанционный (green arrow), 3. Урок в парке (red arrow), and 4. Заключительный (orange arrow), all surrounding a central red circle labeled 'Этапы "Паркового урока"'. A small image of a laptop is visible in the bottom left corner of the slide.

публикация.

Заключение

Опыт современного российского образования располагает широчайшим арсеналом применения педагогических инноваций в процессе обучения. Эффективность их применения зависит от сложившихся традиций в общеобразовательной организации, способности педагогического коллектива воспринимать эти инновации, ее материально-технической базы.

Новые образовательные стандарты вводят новое направление оценочной деятельности – оценку личных достижений. Это связано с реализацией гуманистической парадигмы образования и личностно-ориентированного подхода к обучению. Для общества становится важным объективировать личные достижения каждого субъекта образовательного процесса: обучающегося, преподавателя. Введение оценки личных достижений обеспечивает развитие следующих компонентов личности: мотивации саморазвития, формирования позитивных ориентиров в структуре Я-концепции, развитие самооценки, волевой регуляции, ответственности.

При грамотном применении современных образовательных технологий повышается эффективность обучения, культура урока, формируются интерес к предмету, а значит, образование младших школьников становится качественным, отвечающим требованиям новых образовательных стандартов.

Используемая литература

1. <https://infourok.ru/sovremennye-i-innovacionnye-tehnologii-nachalnogo-obshego-obrazovaniya-4402840.html>
2. <https://infourok.ru/statya-kvesttehnologii-vidi-kvestov-3405849.html>
3. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2017/11/23/avtorskaya-rabochaya-programma>
4. <https://infourok.ru/statya-kvesttehnologii-vidi-kvestov-3405849.html>
5. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2021/03/31/innovatsionnoe-obuchenie>
6. Алмазова И.Г. Современные технологии начального образования: учебное пособие / И.Г. Алмазова, Е.В. Долгошеева, С.Н. Числова. – Елец : ЕГУ им. И.А. Бунина, 2019. – 94 с.
7. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. — Москва : Наука, 2014. 32 с.
8. Кульбякина Л.Я. Выбор метода обучения. / Л.Я.Кульбякина // Начальная школа. – 2002. — № 2. – С.110.
9. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К. Селевко. – В 2 т. – Т.1.– Москва : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с
10. <https://nsportal.ru/shkola/estestvoznaniye/library/2020/02/21/parkovyy-urok-kak-sredstvo-ekologicheskogo-vozpitanija>
11. Ф.-Й. Кайзер, Х. Камински, Методика преподавания экономических дисциплин (основы концепции, направленной на активизацию процесса обучения), Москва, Вита пресс, 2007, С. 182
12. <https://padlet.com/reginadolganova6/pgthdt713n9n6ec>
13. <https://www.облакослов.рф/>
14. https://innovedu-journal.ru/wp-content/uploads/2020/07/enzh_innovacionnye-tehnologii-v-obrazovanii_№13-2020.pdf