

## **1. Тема инновационного проекта**

«Центр как ресурсная площадка по организации сетевых образовательных событий в дистанционном формате»

## **2. Актуальность проекта для развития системы образования, соответствие ведущим инновационным направлениям развития образования Краснодарского края.**

Существенной характеристикой современного образования является его тенденция к открытости. Тяготение современного образования к диверсификации (многоформенности и многоуровневости) заставляет обратиться к таким формам открытого образования, как дистанционные образовательные события (конкурсы, викторины, квизы, игры и т.д.). Закон «Об образовании в РФ» гласит: «Образование, в т.ч. и дополнительное, есть единый целенаправленный процесс обучения и воспитания, осуществляемый в интересах человека, направленный на профессиональное и творческое развитие».

2020 год вошел в историю как переломный год для всего человечества. Современное мировое сообщество столкнулось с неизученной ранее болезнью - COVID - 19, кардинально изменившей жизнь людей, повлиявшей, практически, на все виды их деятельности. В кратчайшие сроки пандемия заставила пересмотреть стандартные формы организации деятельности, тем самым подтолкнув к поиску, освоению и внедрению новых, непривычных форм профессионального общения, работы, обучения.

Перед обществом остро встал вопрос: как и при помощи чего учить детей в условиях введенных ограничительных мер? Ведь образовательный процесс должен был продолжаться. И он продолжился, но в совершенно иной форме - в режиме дистанционного обучения, с использованием современных информационно-коммуникационных технологий и сети интернет: мобильные приложения-мессенджеры, ZOOM и т.д. Данная форма обучения стала, по многим причинам, непростым испытанием для всех: образовательных организаций всех типов и видов, воспитанников и учащихся, родителей.

В то же время, стоял и второй, не менее важный, вопрос: как организовать внеурочную и досуговую деятельность детей в условиях дистанционного обучения?

Образовательные организации дополнительного образования муниципального образования городской округ город-курорт Сочи, как и другие ОДО Краснодарского края, взяли на себя решение данной проблемы: в социальных сетях, мобильных приложениях-мессенджерах выкладывались, в большей степени, видео-занятия, онлайн мастер-классы. Но этого, на наш взгляд, было недостаточно. Возникла необходимость сохранения

воспитательной составляющей образования, расширения охвата и масштабности при организации и проведении мероприятий в новом формате. Начался поиск идей, инструментов и механизмов реализации, как это сделать.

Согласно Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, одними из приоритетных инновационных направлений являются развитие дистанционных и мобильных форматов образования, усиление воспитательного потенциала дополнительного образования детей через включение в коллективные общественно полезные практики.

Следуя этому, муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи (далее – ЦДОНП) решило использовать, ставшую наиболее популярной и часто используемую при дистанционном обучении, интернет-платформу ZOOM как инструмент организации воспитательных тематических массовых досугово-развлекательных и образовательных мероприятий познавательной направленности для учащихся образовательных организаций общего и дополнительного образования муниципального образования городской округ город-курорт Сочи, других ОО Краснодарского края в условиях ограничительных мер, связанных с пандемией COVID - 19.

В течение нескольких месяцев 2020-2021 учебного года в соответствии с календарем образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры, был организован и проведен ряд тематических интеллектуально-познавательных онлайн-викторин (игр) с использованием платформы ZOOM.

Изначально онлайн-мероприятия предназначались для учащихся образовательных организаций общего и дополнительного образования муниципального образования городской округ город-курорт Сочи. Однако в последствии, к участию в тематических играх подключились и образовательные организации других муниципальных образований Краснодарского края, в частности, муниципального образования город-курорт Геленджик.

На наш взгляд, это показало, что, несмотря на существующую критику со стороны противников дистанционного обучения, **актуальной** стала возможность увеличения охвата участия учащихся в воспитательных тематических массовых мероприятиях, расширения диапазона участников из других муниципальных образований Краснодарского края, именно с внедрением дистанционных ресурсов. Помимо этого, благодаря использованию платформы ZOOM в качестве ресурса для организации такого рода мероприятий для детей, появилась уникальная возможность создания сетевого

взаимодействия между образовательными организациями всех типов и видов Краснодарского края.

Таким образом, учитывая ведущие инновационные направления развития образования Краснодарского края, реализация проекта «Центр как ресурсная площадка по организации сетевых образовательных событий в дистанционном формате» позволит решить, на наш взгляд, как минимум, следующие задачи для достижения целей развития дополнительного образования:

- обновление содержания, технологий и форматов дополнительного образования детей для удовлетворения индивидуальных запросов и решения задач социального и технологического развития территорий, повышения качества дополнительного образования;

- обеспечение равного доступа к качественному дополнительному образованию обучающихся, независимо от образовательных потребностей, места проживания и социального положения;

- увеличение охвата дополнительным образованием через расширение контингента участников из разных территорий Краснодарского края;

- цифровая трансформация дополнительного образования детей;

- усиление воспитательного потенциала дополнительного образования детей через включение в сетевые образовательные события в дистанционном формате;

- развитие сетевого взаимодействия между образовательными организациями общего и (или) дополнительного образования Краснодарского края.

### **3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.**

3.1. Конвенция ООН о правах ребенка.

3.2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

3.3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р.

3.4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года.

3.5. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседаний президиума при Президенте РФ.

3.6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный заседанием проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г.

- 3.7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 года №2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- 3.8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- 3.9. Приказ Минпросвещения России от 17.03.2020 г. №104 «Об организации образовательной деятельности в организациях, реализующих образовательные программы начального общего, основного общего и среднего общего образования, образовательные программы среднего профессионального образования, соответствующего дополнительного профессионального образования и дополнительные общеобразовательные программы, в условиях распространения новой коронавирусной инфекции на территории Российской Федерации».
- 3.10. Письмо Министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края от 19.03.2020 г. №47-01-13-5732/20 «О направлении методических рекомендаций».
- 3.11. Письмо Министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края от 30.04.2020 г. №47-01-13-8427/20 «Об организации образовательной деятельности».
- 3.12. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи.
- 3.13. Положение об организации образовательного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи.

#### **4. Проблема инновационной деятельности. Степень теоретической и практической проработанности проблемы.**

В настоящее время перед обществом и, непосредственно, отраслью образования стали открываться новые «горизонты» для формирования и организации инновационных форм обучения, досугово-развлекательной деятельности детей. Научно-технический прогресс, развитие современных информационно-коммуникационных технологий внесли,

на наш взгляд, неоспоримый вклад в возникновение так называемого смешанного формата образования. И, вероятно, оно таковым и останется.

В то же время, появление новых форм обучения и досугово-развлекательной деятельности детей выявило ряд проблем. К одной из них можно отнести отсутствие возможности организации и проведения в традиционном, привычном формате воспитательных массовых досугово-развлекательных мероприятий с участием детей. Возникла необходимость поиска альтернатив.

За решение данной проблемы взялись специалисты в области информационно-коммуникационных технологий, программисты. Результатом стало появление таких интернет-ресурсов, как РЭШ («Российская электронная школа»), МЭШ («Московская электронная школа»), которые оказали значительную методическую и практическую помощь при организации дистанционного обучения в режиме действующих ограничительных мер. Тем не менее, изучив предлагаемый данными платформами материал, можно увидеть, что он может использоваться, в основном, при организации образовательного процесса по учебным предметам.

Организацию образовательной массовой досугово-развлекательной деятельности детей с использованием дистанционных ресурсов (онлайн-викторины, онлайн-игры) взяли на себя различные интернет-порталы, но, к сожалению, участие в них детей, в большинстве случаев, возможно при условии внесения денежного взноса (в том числе, за получение наградного материала), на коммерческой основе.

Отдельно хочется отметить интернет-платформу по проведению тематических онлайн-викторин «Виквиз» ([viquiz.ru](http://viquiz.ru)), который, действительно, предлагает широкий спектр онлайн-мероприятий различной направленности. Однако, их содержание, формулировка вопросов предлагаемых заданий рассчитано, как минимум, на детей только старшего возраста или взрослых. Основной формой заданий является тест, а отсутствие момента соревновательности, вероятнее всего, несет снижение мотивации к участию.

Флагманом в решении описываемой проблемы стал, на наш взгляд, интернет-проект «Всероссийская историческая интеллектуальная игра «1418». Масштабность этого мероприятия звучит в самом названии. Тем не менее, изучив содержание этого проекта, можно увидеть, несмотря на его значимость, важность, зрелищность, техническое сопровождение и транслирование, необходимость реализации в целях сохранения исторически важных событий и дат, укрепления гражданско-патриотической позиции среди детей и молодежи, некоторые, на наш взгляд, недочёты:

- узкая предметная направленность (только исторический характер игры);
- возрастные ограничения участников (14-18 лет);

- тестовый формат предлагаемых заданий (выбор верного варианта из предложенных).

Исследовав опыт уже действующих форм организации и проведения досугово-развлекательных мероприятий с использованием современных информационно-коммуникационных средств и технологий, муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи разработало, внедрило и апробировало систему организации и проведения сетевых образовательных событий с применением элементов геймификации в дистанционном формате.

## **5. Цель инновационного проекта**

**Целью проекта** является разработка организационно-технологического обеспечения для проведения сетевых образовательных событий в дистанционном формате, создание организационной модели.

## **6. Задачи инновационного проекта**

- 6.1. разработать и внедрить систему открытых и доступных тематических образовательных событий в дистанционном формате;
- 6.2. повысить степень мотивации к участию в сетевых образовательных событиях, используя дистанционный формат и элементы геймификации;
- 6.3. реализовать способы увеличения процента вовлеченности и создания сетевого (в том числе партнерского) взаимодействия образовательных организаций через включение в сетевые образовательные события в дистанционном формате;
- 6.4. способствовать методической и информационной поддержке проекта;
- 6.5. создать сетевое взаимодействие образовательных организаций дополнительного образования в рамках реализации проекта;
- 6.6. трансформировать стандартные механизмы реализации модели гражданско-патриотического воспитания детей и молодежи;
- 6.7. создать устойчивое направление дополнительного образования с применением дистанционных образовательных технологий в условиях нестабильной эпидемиологической обстановки.

## **7. Обоснование идеи, приемы и механизмы ее реализации в рамках инновационного проекта**

Время настолько стремительно мчится вперед, что современному обществу необходимо суметь подстроиться под его темп. Нужно признать, что дети, в отличие от взрослых, делают это успешнее. Интернет, виртуальный мир, хотим мы этого или не

хотим, с невероятной скоростью поглощают детей в свою «пучину». Представители педагогического сообщества, родители пока видят в этом больше «минусов», чем «плюсов». Но если задуматься, то возникает вопрос: почему так происходит?

Ответить, на наш взгляд, на него можно другим вопросом: а может потому, что им неинтересно? Может быть взрослым, «бывшим» детям другого времени, попытаться представить себя современными детьми и вникнуть в корень проблемы? И почему бы не использовать в образовательной деятельности (не только в организации учебного процесса по предметам), а именно, в организации воспитательной работы и массовых мероприятий, то, что так нравится нашим детям – интернет, превратив его из «врага взрослых» в своего помощника?

Обозначив эти вопросы, у нас родилась мысль создания такого инновационного образовательного продукта, который бы приносил детям удовольствие и вызывал интерес, при этом, оставаясь образовательно необходимым и полезным.

Ни для кого не секрет, что ОДО, в большинстве случаев, являются «генераторами» идей организации внеурочной и досуговой деятельности детей. Ввиду нестабильной эпидемиологической обстановки, традиционный формат их проведения трансформировался в тот, о котором образовательное сообщество либо слышало, либо немного видело - онлайн-формат (дистанционный формат), когда детские творческие работы (рисунки, фотографии поделок, видеоролики (или ссылки на их размещение) с исполнением художественных номеров и т.д.) стали направляться на адреса электронной почты (либо в мобильные приложения-мессенджеры) организаторов конкурсов, фестивалей, выставок, акций и т.д.

Говоря об интеллектуально-познавательных формах мероприятий (квесты, квизы, викторины, игры, брейн-ринги и т.д.), можно было заметить, что с анонсами об их проведении дела обстояли сложнее. Другими словами, они могли оказаться на грани исчезновения. Конечно, этого допускать было нельзя. Но пути решения нашлись неожиданно.

Перед организациями дополнительного образования муниципального образования городской округ город-курорт Сочи была поставлена задача: придумать идеи и организовать новогодние досуговые мероприятия для детей города в дистанционном формате.

На тот момент платформа ZOOM была уже известна и широко использовалась в образовательном процессе. И тогда инициативная группа ЦДОНП решила на использование ZOOMа в качестве инструмента проведения городского интеллектуально-познавательного онлайн-мероприятия, выбрав форму викторины как наиболее

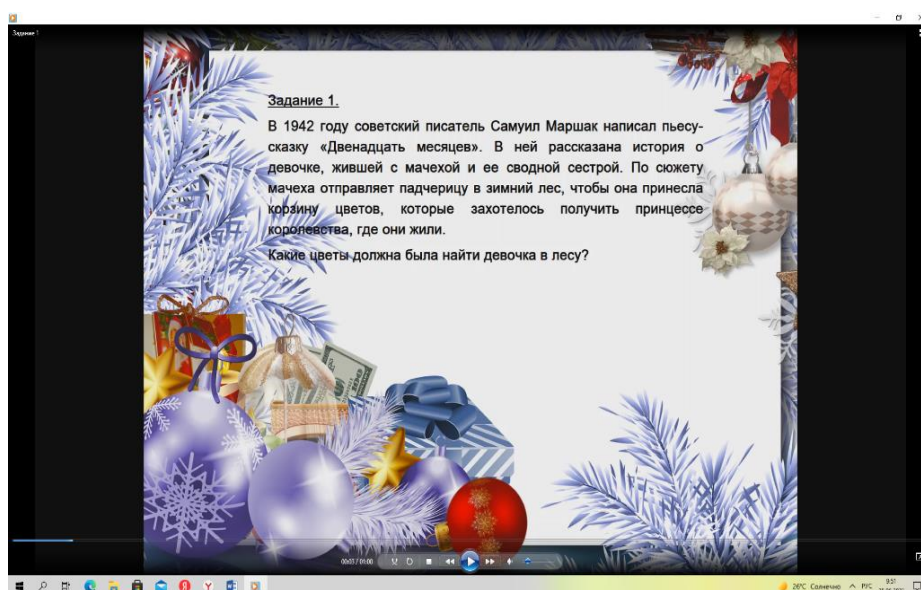
подходящей, в которой бы дети, действительно, что-то делали. Помимо этого, нужно было предложить такой материал, который мог создать хотя бы виртуальную атмосферу праздника.

В ходе подготовки выстроился определенный алгоритм проведения мероприятия с учетом следующих аспектов:

1. Соблюдение новых требований СанПиН при организации обучения в дистанционном формате.
2. Ограниченное время бесплатного использования платформы ZOOM.
3. Соблюдение Закона РФ №273-ФЗ «Об образовании» в части общедоступности и его бесплатности.
4. Внедрение и использование геймификации как мотивирующего элемента.
5. Формирование механизма контроля, учета, оценивания получаемых ответов к заданиям.
6. Сохранение эффекта соревновательности и поощрения победителей и призеров.
7. Прямой эфир и наличие ведущего.

Следующим шагом при создании концепции проведения мероприятия стал подбор форм предлагаемых заданий, которые бы были интересны участникам. В результате сформировалась модель онлайн-викторины (игры), в которой использовались следующие формы:

1. Традиционное задание «вопрос-ответ», но с использованием мультимедийной основы.





2. Задание-тест, где нужно выбрать из предложенных вариантов ответов (слов, чаще картинок или фотографий, др.) один верный.

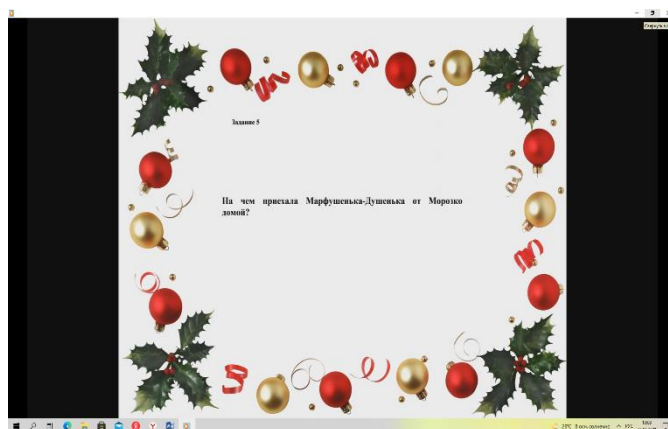
## Новогодние традиции разных стран



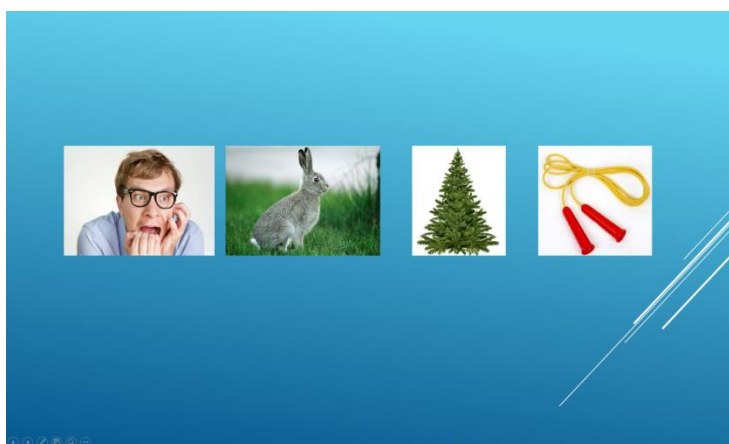
В какой европейской стране люди находят новогодние подарки не под ёлкой, как у нас, а на подоконнике?

- Италия
- Швейцария
- Германия

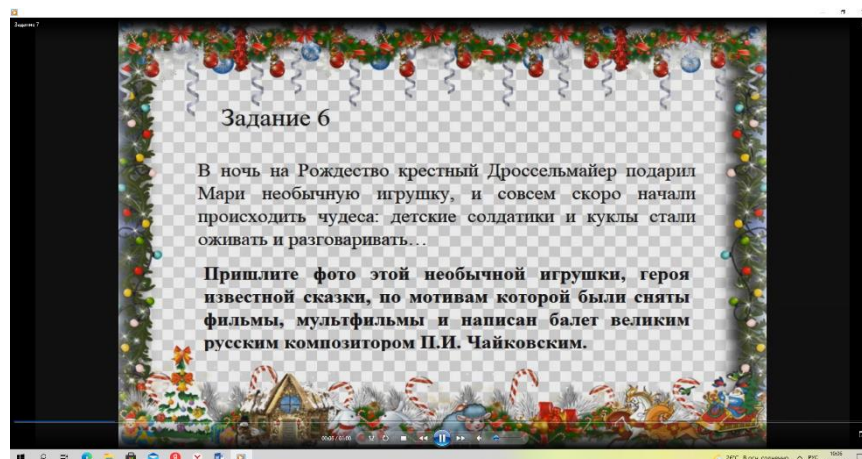
3. Задание (-я) с использованием просмотра фрагмента художественного (анимационного) фильма с выходящим из него вопросом.



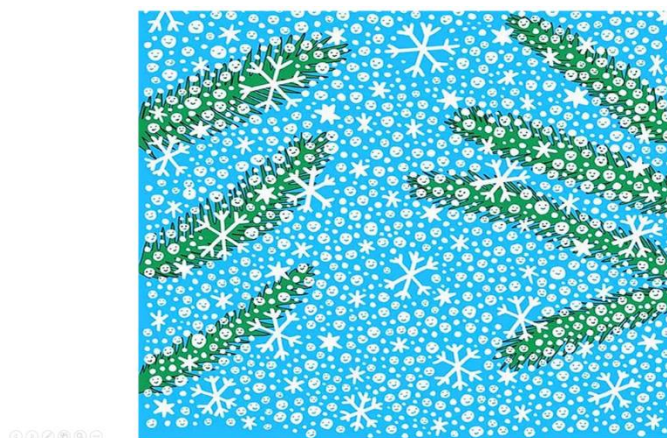
4. Задание-расшифровка, направленное на развитие ассоциативного и логического мышления, состоящее из набора фотографий (картинок) (например, угадать зашифрованный в картинках фрагмент песни и т.д.)



5. Задание с поиском ответа в сети интернет (например, по предложенному на экране описанию «ЧЕГО-ТО» найти в интернете и прислать фотографию «ЭТОГО»).



6. Задание на внимательность с использованием материалов сети интернет.

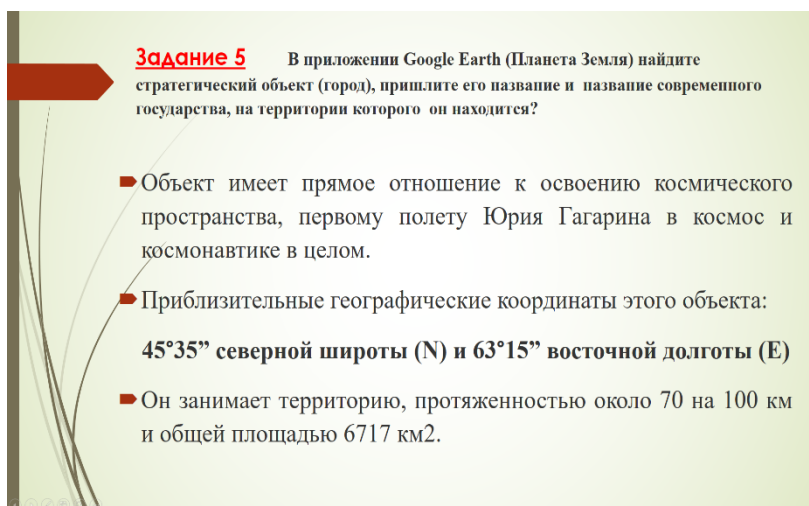


Инструментами контроля и учета получаемых ответов участников изначально были электронная почта и мобильное приложение WhatsApp. Проведя анализ организации онлайн-мероприятия, выяснилось, что такой способ оказался неудобным и времязатратным при определении победителей и призеров. Поэтому в этих целях стал использоваться чат платформы ZOOM.

Апробировав на практике мероприятие в новом формате, учитывая его воспитательную составляющую и возможность решения проблемы недостаточного охвата детей в условиях нестабильной эпидемиологической обстановки, инициативная группа ЦДОНП продолжила организацию воспитательных массовых тематических мероприятий

в дистанционном формате в соответствии с календарем образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры.

При организации и проведении следующих тематических онлайн-мероприятий была внедрена новая форма задания – практическая поисковая деятельность с использованием интернет-приложения Google Earth («Планета Земля»), что, на наш взгляд, является уникальным.



**Задание 5** В приложении Google Earth (Планета Земля) найдите стратегический объект (город), пришлите его название и название современного государства, на территории которого он находится?

- Объект имеет прямое отношение к освоению космического пространства, первому полету Юрия Гагарина в космос и космонавтике в целом.
- Приблизительные географические координаты этого объекта:  
**45°35" северной широты (N) и 63°15" восточной долготы (E)**
- Он занимает территорию, протяженностью около 70 на 100 км и общей площадью 6717 км<sup>2</sup>.

Хочется отметить, что, несмотря на сложности «переключения» с традиционной формы обучения на обучение с использованием новых информационных и мобильных технологий, стала вырисовываться система сетевых образовательных событий в дистанционном формате, направленная, в первую очередь, на вовлечение в них максимально возможного количества как детей разного возраста, так и детей различных категорий, в том числе, состоящих на всех видах профилактического учета.

Положительным эффектом внедрения и апробации стало включение в сетевые образовательные события представителей общего и дополнительного образования образовательных организаций как муниципального образования городской округ город-курорт Сочи, так и, в последствии, других территорий Краснодарского края (11 команд и 66 участников муниципального образования город-курорт Геленджик). Это позволяет, в дальнейшем, уйти от традиционного понимания сетевого взаимодействия между образовательными организациями муниципального образования, Краснодарского края и перейти к его новой форме, используя дистанционный формат.

Важным аспектом такой модели сетевых образовательных событий является его **доступность**.

Во-первых, участие в таких сетевых образовательных событиях (онлайн-играх) абсолютно **бесплатно** для всех участников.

Во-вторых, участники **не используют личный трафик** (что было изначально при организации дистанционного обучения), так как оборудование (ПК или ноутбук, интерактивная доска и др.), подключенное к сети Интернет, предоставляется им непосредственно образовательной организацией, в которой они учатся.

В-третьих, данная модель позволяет принимать участие детям в таких мероприятиях независимо от их местонахождения: не нужно никуда ехать и использовать дополнительное финансирование на организацию поездки.

Следуя актуальным направлениям развития образования и соответствию вопросам государственной политики, при выборе тематики сетевых образовательных мероприятий в дистанционном формате было решено остановиться на гражданско-патриотической направленности.

Ключевые даты и события, приуроченные к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры, являющиеся основанием для организации сетевых образовательных событий в дистанционном формате на 1 этапе внедрения инновационного проекта (варьирование при выборе дат на последующих этапах):

- 9 декабря - День героев Отечества
- 27 января – День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады
- 23 февраля – День защитника Отечества
- 12 апреля – День космонавтики
- 9 мая – День победы советского народа в Великой Отечественной войне

Таким образом, совершенствуя организационно-технологический опыт сопровождения и проведения подобных мероприятий, может сформироваться такой инновационный продукт, который, на наш взгляд, позволит решить проблему охвата дополнительным образованием путем внедрения системы сетевых тематических образовательных событий в дистанционном формате, усилив, тем самым, и его воспитательный потенциал.

## Приемы реализации идеи инновационного проекта

1. Формирование нормативно-правовой базы, регламентирующей организационно-технологическое сопровождение сетевых образовательных событий, **целевую аудиторию** на муниципальном и региональном уровнях

2. **Выбор тематики в соответствии с направленностью и выстраивание алгоритма организации сетевых образовательных событий, определение цикличности их проведения ???**

3. Привлечение максимально возможного количества участников из разных территорий Краснодарского края в целях увеличения охвата дополнительным образованием детей

4. Тьюторское сопровождение инновационного проекта

5. Создание сетевого взаимодействия между образовательными организациями Краснодарского края, используя дистанционный формат

## Механизмы реализации идеи инновационного проекта

**Выбор платформы ZOOM как наиболее понятного и популярного интернет-ресурса при технологическом сопровождении сетевых образовательных событий**

**Включение элементов геймификации в сетевые образовательные события в целях мотивации и увеличения охвата участников**

**Формирование и подписание договорных форм правовых отношений между участниками сетевого взаимодействия**

**Диссеминация опыта среди педагогической общественности Краснодарского края в дистанционном формате (в форме вебинаров)**

**Организация и проведение подготовительных организационно-лекторных онлайн-встреч с учащимися, предваряющих участие в сетевых образовательных событиях**

**Определение пилотных ресурсных площадок, осуществляющих организационно-технологическое сопровождение сетевых образовательных событий в дистанционном формате, в муниципальных образованиях Краснодарского края**

Возвращаясь к началу реализации модели организационно-технологического сопровождения сетевых образовательных событий в дистанционном формате, был выстроен следующий **алгоритм** организации:

- основываясь на календаре образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры, осуществляется выбор темы сетевого образовательного события;

- формирование заданий с тщательным подбором времени выполнения каждого (в зависимости от сложности, длительность варьируется) с учетом ограниченной продолжительности бесплатного сеанса конференции ZOOM;
- составление проектной организационной документации (положение, приказ) и сценария проведения;
- издание нормативного документа муниципального уровня, регламентирующего порядок организации и проведения сетевого образовательного события;
- рассылка нормативного документа в образовательные организации общего и дополнительного образования с дальнейшим его размещением в открытом доступе на официальном сайте ЦДОНП;
- формирование базы заявок участников и определение их количества;
- направление ссылок участникам для технического (организационного) подключения и подключения к самому сетевому событию.

## **8. Новизна инновационного проекта**

В чем же заключается **новизна** нашего инновационного проекта?

Следуя целям и задачам новой Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, педагогическим сообществом ведется активный поиск альтернатив традиционному подходу в образовании.

Представленное мероприятие по сути телекоммуникационный проект, т.к. это совместная игровая деятельность учащихся – партнеров, организованная на основе компьютерной телекоммуникации, направленная на достижение результата.

Внедрение проекта организационно-технологического сопровождения сетевых образовательных событий для детей в дистанционном формате позволит, на наш взгляд, изменить традиционный подход к реализации моделей воспитания детей и молодежи, используя дистанционную форму и элементы геймификации, как новый, дополнительный инструмент, способствующий формированию гражданско-патриотической личности.

В дальнейшем, распространяя свой опыт, расширяя охват и «географию» участников, обеспечивая активное развитие сетевого взаимодействия образовательных организаций общего и (или) дополнительного образования Краснодарского края, может появиться уникальная возможность создания единой модели сетевого образовательного событийного пространства в дистанционном формате, которая, на наш взгляд, позволит усилить воспитательный потенциал дополнительного образования.



## 9. Критерии и показатели (индикаторы) эффективности инновационного проекта

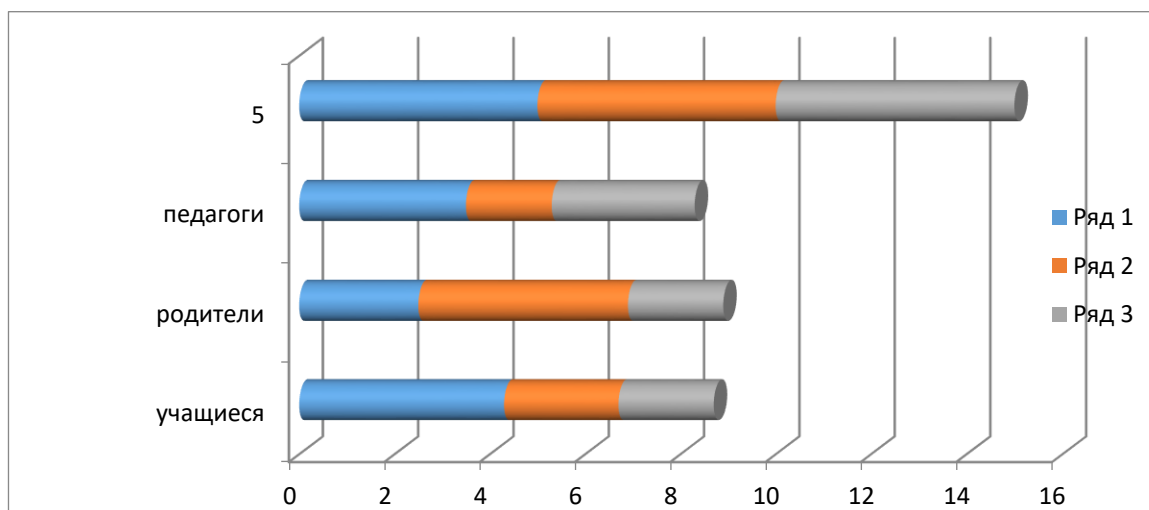
Дистанционный формат предложенного мероприятия формирует:

- опыт осуществления деятельности в форме умений действовать по образцу;
- опыт творческой деятельности в форме умений принимать нестандартные решения в проблемных ситуациях;
- опыт познавательной деятельности.

По итогам организационно-технологического сопровождения сетевых образовательных событий с применением элементов геймификации в дистанционном формате рабочей группой ЦДОНП был проведен анализ, в результате которого выявились следующие показатели эффективности данного инновационного проекта:

- заинтересованность образовательных организаций в участии учащихся, вылившаяся в достаточно высокий, на наш взгляд, процент участников: в первом онлайн-мероприятии охват участников составил 120 чел. (20 команд);
- увеличение количества участников в 1,5 – 2 раза при последующей организации сетевых образовательных событий: охват составил 228 чел. (38 команд);
- расширение состава участников сетевых образовательных событий учащимися других территорий Краснодарского края (в частности, МО город-курорт Геленджик – 66 чел., 11 команд);
- положительные отзывы и комментарии со словами благодарности участников и руководителей команд в социальных сетях.

## 10. Диагностические методики и методы, позволяющие оценить эффективность проекта





По результатам проведенных сетевых образовательных событий было проведено анкетирование среди учащихся, педагогической и родительской общественности.

В исследовании приняли участие 25 респондентов. Опрос проводился через электронную форму анкеты (приложение 2), направленную на электронные адреса ОО участников.

Основная масса опрошенных, 24 человека, положительно относится к таким дистанционным образовательным мероприятиям.

## 11. Разработанные инновационные продукты

В течение 5 календарных месяцев 2020 – 2021 учебного года управлением по образованию и науке администрации муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края совместно с муниципальным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи были организованы и проведены 3 тематических массовых досугово-развлекательных мероприятия познавательной направленности в условиях действия ограничительных мер с использованием платформы ZOOM для учащихся образовательных организаций общего и дополнительного образования муниципального образования городской округ город-курорт Сочи, других территорий Краснодарского края:

№ п/п	Наименование тематических массовых досугово-развлекательных мероприятий познавательной направленности	Возраст участников	Принадлежность участников к муниципальному образованию Краснодарского края	Количество команд-участниц	Общее количество участников
1.	Городская онлайн-викторина «Новогодний серфинг»	7-12 лет	МО ГО город-курорт Сочи	20	120
2.	Открытая интеллектуально-познавательная онлайн-викторина «Один в поле»	13-17 лет	МО ГО город-курорт Сочи	27	162
			МО город-курорт	11	66

	не воин!», посвященная Дню защитника Отечества		Геленджик		
3.	Открытая интеллектуально- познавательная онлайн- викторина «Поехали!», посвященная 60-летию первого полета человека в космос	13-17	МО ГО город-курорт Сочи	20	120

## 12. План реализации инновационного проекта на 2022 – 2024 г.г.

№ п/п	Задачи	Наименование мероприятия	Срок реализации	Полученный (ожидаемый) результат
<b>Этап 1. Конструирование и запуск системы сетевых образовательных событий</b>				
1.	Определить и выбрать тематику, целевую аудиторию сетевых образовательных событий	Заседание инициативной группы по сопровождению сетевых образовательных событий	до 15.01.2022	Перечень (список) тематических сетевых образовательных событий гражданско- патриотической направленности
2.	Создать алгоритм организации сетевых образовательных событий	Разработка и определение форм, информационной наполняемости заданий сетевых образовательных событий	в течение 2022 года	Модель организации сетевого образовательного события
3.	Формирование нормативно-	Разработка положений, проектов	В течение 2022 года	Нормативно- правовая

	правового обеспечения сетевых образовательных событий	приказов, регламентирующих организацию сетевых образовательных событий		документация
4.	Апробация и внедрение сетевых образовательных событий	Организация и проведение сетевых тематических образовательных событий	18.02.2022 – 21.02.2022 г.г., далее – до конца 2022 года в соответствии с выбранными датами календаря знаменательных событий и дат	Анализ вовлеченности, количественного охвата участников, степени организации (анкетирование)
<b>Этап 2. Расширение спектра участников сетевых образовательных событий с включением ОО других муниципальных образований Краснодарского края</b>				
5.	Диссеминировать опыт организации сетевых образовательных событий	Организация и проведение вебинаров по ознакомлению педагогической общественности Краснодарского края с опытом проведения сетевых образовательных событий	в течение 1 квартала 2023 года	Увеличение и расширение состава участников из числа учащихся других МО Краснодарского края
6.	Создать сетевое взаимодействие между ОО Краснодарского края	Формирование и подписание договорных форм правовых отношений между участниками сетевых образовательных событий	в течение 2023 года	Список ОО Краснодарского края, участников сетевых образовательных, событий, сетевого взаимодействия (партнерства)

Этап 3. Подведение итогов и анализ работы по реализации проекта				
7.	Администрирование портала	Стабильное обновление содержания мероприятия	в течение 2023 года	Создание нового формата проведения мероприятия
8.	Трансляция опыта	Организация и проведение тематических вебинаров и семинаров	в течение 2023 года	Расширение социального партнерства. Выработка стратегии дальнейших действий.

**13. План сетевого взаимодействия с образовательными организациями по теме инновационного проекта**

№ п/п	Форма сетевого взаимодействия	Тема мероприятия	Наименование организации	Муниципалитет
1.	Вебинар на платформе ZOOM	Методическое и информационное сопровождение сетевых образовательных событий в дистанционном формате	образовательные организации общего образования, ОДО	МО ГО город-курорт Сочи, МО город-курорт Геленджик
2.	Онлайн-игра	Формы сетевого образовательного события на примере онлайн-игры среди педагогической общественности	образовательные организации общего образования, ОДО	МО Краснодарского края
3.	Вебинар на платформе ZOOM	Информационная наполняемость сетевых образовательных	образовательные организации общего	МО Краснодарского края

		<p>событий.</p> <p>Взаимодействие между</p> <p>ОО</p> <p>в подготовительных</p> <p>этапах формирования</p> <p>сетевых</p> <p>образовательных</p> <p>событий</p>	образования, ОДО	
--	--	---	------------------	--

#### **14. Практическая значимость и перспективы развития инновационного проекта**

**Практическая значимость** данного инновационного проекта заключается в том, что создание единой модели сетевого образовательного событийного пространства в дистанционном формате позволит:

- учащимся увидеть интернет-пространство не только как средство социального общения и развлечений, но и как инструмент для получения интеллектуально-познавательной информации с применением элементов геймификации, которая будет способствовать развитию гражданско-патриотической личности;

- образовательным организациям общего и (или) дополнительного образования перейти на новый, цифровой формат реализации плана воспитательной (организационной-массовой) работы;

- использовать данную модель как инструмент по выявлению уровня гражданско-патриотического воспитания детей и молодежи в муниципальных образованиях Краснодарского края, принимающих участие в сетевых образовательных событиях в дистанционном формате.

#### **Перспективы развития инновационного проекта:**

- дальнейшее технологическое совершенствование транслирования сетевого образовательного событийного пространства: поиск и использование новых интернет-платформ (помимо ZOOMa), изменение форм и условий предлагаемых заданий с использованием современных информационно-коммуникационных и мобильных технологий;

- расширение перечня направленностей при выборе и организации тематических сетевых образовательных событий в дистанционном формате с последующим их включением в реализацию концепции воспитательной работы;

- использование данной формы организации сетевых образовательных событий как одного из механизмов при определении уровня успешности и результативности реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ социально-гуманитарной, гражданско-патриотической направленностей в организациях дополнительного образования Краснодарского края.

## **15. Обоснование наличия необходимых ресурсов для выполнения задач инновационного проекта. Материально-техническая база**

**Материально-техническая база**, необходимая для внедрения инновационного проекта, включает в себя:

- наличие современного оборудования (персональный компьютер, (ноутбук) с подключенной веб-камерой), имеющего лицензионное программное обеспечение, доступ к высокоскоростному интернету, установленную интернет-платформу ZOOM;

- наличие такого же оборудования, а также, по возможности, интерактивных досок (мультимедийных экранов) у образовательных организаций, изъявивших желание принять участие в реализации инновационного проекта.

### **Необходимые ресурсы для выполнения задач инновационного проекта:**

- наличие специалиста (иного сотрудника) в области информационно-коммуникационных технологий, ответственного за технологическое сопровождение и транслирование сетевых образовательных событий в дистанционном формате;

- наличие специалиста-тьютора в области гражданско-патриотического воспитания;

Для формирования заданий тематических сетевых образовательных событий в дистанционном формате используются:

- материалы и факты, заимствованные из достоверных источников (в том числе сайтов) сети интернет, Wikipedia, районной библиотеки;

- мультимедийные материалы (фрагменты художественных и анимационных фильмов, музыкальные материалы, др.) сети Интернет;

- приложение Google Earth («Планета Земля»).

На момент участия в конкурсе, организационно-технологическим сопровождением сетевых образовательных событий занималась инициативная группа ЦДОНП (заместитель директора по организационно-массовой работе, педагог-организатор, 2 педагога

дополнительного образования), являющаяся победителями и призерами всероссийских конкурсов методических разработок внеклассных и воспитательных мероприятий, в том числе в дистанционном формате.

Ссылки на размещение проведенных сетевых образовательных событий

1. <https://youtu.be/io7AtN7nJqY> - интеллектуально-познавательная викторина (игра) «Поехали!», посвященная 60-летию первого полета человека в космос
2. <https://youtu.be/z5X-ZOMEpcc> - интеллектуально-познавательная викторина (игра) «Один в поле не воин!», посвященная Дню защитника Отечества



**Анкета**

по итогам участия в сетевых образовательных событиях с применением элементов геймификации в дистанционном формате, проведенных муниципальным бюджетным учреждением дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования «Новое поколение» г. Сочи

1. Участвовали ли Вы в интеллектуально-познавательных викторинах (играх) в дистанционном формате ранее? **(да/нет)**
2. Чем, на Ваш взгляд, данная форма мероприятия лучше традиционной?  
\_\_\_\_\_
3. Было ли Вам интересно участвовать в онлайн-мероприятии и чем вызван интерес?  
**(да/нет)**  
\_\_\_\_\_
4. Какие формы заданий Вам больше всего понравились? (можно отметить несколько):
  - а). Традиционное задание «вопрос-ответ»
  - б). Задание-тест, где нужно выбрать из предложенных вариантов ответов (слов, чаще картинок или фотографий, др.) один верный
  - в). Задание с использованием просмотра фрагмента художественного (анимационного) фильма с выходящим из него вопросом
  - г). Задание-расшифровка, направленное на развитие ассоциативного и логического мышления, состоящее из набора фотографий (картинок) (например, угадать зашифрованный в картинках фрагмент песни и т.д.)
  - д). Задание с поиском ответа в сети интернет (например, по предложенному на экране описанию «ЧЕГО-ТО» найти в интернете и прислать фотографию «ЭТОГО»)
  - е). практическая поисковая деятельность с использованием интернет-приложения Google Earth («Планета Земля»)
5. Принимая участие в мероприятиях, была ли Вами получена новая, полезная информация? **(да/нет)**
6. Хотели бы Вы, чтобы такие сетевые образовательные события с применением элементов геймификации в дистанционном формате проводились в течение всего учебного года, участниками которых были бы учащиеся из разных территорий Краснодарского края? **(да/нет)**
7. Что, на Ваш взгляд, было не так? Что бы Вы хотели добавить в организацию данных мероприятий в дальнейшем?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_