**Авторская программа стажировки**

1. **Информационный блок программы:**
   1. **Курочкина Татьяна Владимировна**
   2. **Тема: «Событийные форматы работы со школьниками: использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события».**
   3. **Цель программы:** овладение стажерами формами и методами музейной педагогики, используемых в процессе организации и проведении образовательного события.
   4. **Задачи программы:**
2. Актуализация представлений стажеров о событийном подходе в образовании как условии реализации ФГОС.
3. Освоение  стажерами  теоретико-методологических основ музейной педагогики как потенциального средства реализации событийного формата в образовании.
4. Овладение стажерами формами и методами музейной педагогики, позволяющих эффективно организовать и провести образовательное событие, в том числе с использованием дистанционных технологий.
5. Вовлечение стажеров в деятельность по проектированию и разработке событий в урочной и во внеурочной деятельности с использованием форм и методов музейной педагогики, в том числе с использованием дистанционных технологий.
6. Предоставление возможности педагогам самостоятельно разработать систему показателей оценивания образовательных результатов в рамках события с учетом использования форм и методов музейной педагогики, а также самого образовательного события.
7. Организация внешней экспертизы результатов стажеров.
8. Создание условий для рефлексии и самооценки стажерами своей деятельности.

**1.5.Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры.**

Переход на новые федеральные государственные образовательные стандарты определил необходимость поиска педагогами новых способов деятельности, направленных на достижение новых образовательных результатов, на освоение школьниками разнообразных способов деятельности и личностную самореализацию.

В условиях внедрения ФГОС в педагогической среде актуализируется понятие «событийный подход». Данное понятие рассматривается как педагогическая технология организации и осуществления значимых событий в жизни школьного коллектива и отдельной личности.

В событийном подходе единицей проектирования выступает образовательное событие. Образовательное событие – это личностно-значимая ситуация осмысленной деятельности субъекта, осуществляемая через осознание образовательной проблемы и определение путей и способов её решения в информационно-образовательном пространстве. Это организация специальных условий для детского действия, полученный опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения новой, уже более высокой, цели. Со-бытие – это открытие смысла взаимодействия для каждого субъекта и общего обновленного смысла взаимодействующих в данном действии субъектов. Организация и реализация Событий – самостоятельная цель обучения и воспитания, которая заключается в насыщении жизни яркими, запоминающимися впечатлениями, вызывающими позитивный эмоциональный отклик в сознании детей, учителей и родителей.

Ключевыми особенностям построения образовательных событий являются следующие:

1. В ходе реализации образовательных событий используются современные образовательные технологии: проектного обучения, технологии деятельностного метода обучения, проблемного обучения, тренинги и др.
2. Образовательные события способствуют интеграции образовательной деятельности.
3. Образовательные события формируют эффективное образовательное пространство, направленное на формирование целостной, разносторонне развитой личности.
4. Образовательные события позволяют систематизировать, обобщить и свести знания в единую гармоничную картину окружающего мира.
5. Образовательные события способствуют повышению мотивации педагога к педагогической деятельности, а ребенка к обучению.
6. Образовательные события развивают творческое отношение к собственной деятельности, дают возможность адекватно ее оценивать, вырабатывать навыки саморазвития и самообучения.
7. Образовательные события способствуют успешной социализации личности.

Таким образом, образовательное событие является ресурсом соорганизации и кооперации деятельности субъектов образовательной практики и средство индивидуального развития.

Педагогическая практика показывает, что событийный подход является одним из перспективнейших направлений, разрабатываемых отечественной психологией и педагогикой в современных условиях реформирования системы образования. В МАОУ «Лицей № 56» событийный подход системно используется в организации внеурочной деятельности. На основе событийного подхода ежегодно с 2013 года организуется лицейский проект «День науки», который включает обязательное образовательное событие, основанное на формах и методах музейной педагогики.

Музей, как уникальный социальный институт, обладает большим образовательным потенциалом. Образовательная функция музея приобретает особую значимость и ценность, подтверждая высокую востребованность обществом его ценностных и информационных возможностей. Возникает вопрос о том, каким образом можно использовать ресурсы музея для проектирования и организации образовательных событий?

В настоящее время музей выполняет не только образовательно-развивающую, но и преобразовательно-созидающую функцию, направленную на преобразование посетителя из объекта воздействия музейной экспозиции в субъект социально-культурного творчества. В связи с новым пониманием сути взаимоотношений музея и посетителя возник термин «культурно-образовательная деятельность», подразумевающий образование в пространстве культуры. При этом понятие «образование» трактуется широко и предполагает развитие ума и интеллекта человека, его душевных и личностных качеств, ценностных отношений к миру. Теоретическую и методическую основу культурно-образовательной деятельности составляет музейная педагогика.

Музейная педагогика - это комплекс образовательных и воспитательных форм и методов, применяемых на практике, основывающихся на всестороннем использовании материалов музеев (разделы, экспозиции, архивные и исторические экспонаты и документы и т. д.), включая все формы краеведения. В музейной деятельности становится все более актуальной концепция коммуникационного подхода, основанная на диалоге между музеем, посетителем и внешней средой, причем в этот диалог включаются не толькореалии современной жизни, но и мнения, взгляды, суждения иныхисторических эпох.

Главным объектом музейной педагогики становятся культурно-образовательные аспекты коммуникации, то есть особый подход к происходящим в музее разнообразным диалоговым процессам, ставящий задачу участия в формировании свободной, творческой, инициативной личности, способной стать активным участником диалога.

Современная музейная педагогика – это разнообразие творческих, проектных, интерактивных, дистанционных форм и методов: Ночь музеев, Музейный дайвинг, музейные лаборатории, квесты, игры, виртуальные экскурсии, музейные проекты и др.

В условиях ФГОГС новые формы и методы музейной педагогики становятся эффективным средством реализации событийного формата, так как позволяют эффективно организовать и провести образовательное событие, став основой образовательного события или его элементом.

Использование форм и методов музейной педагогики в рамках образовательного события способствует:

- развитию эмоциональной сферы обучающихся;

- формированию способности проникать во внутренний мир (предназначение, историю, пользу, культурно-экономическое значение) предметов, постигать их истинную ценность;

- формированию конкретных знаний в области истории;

- повышению мотивации и эффективности учебной деятельности, самореализации каждого ребенка;

- воспитанию у учащихся чувства национального самосознания и любви к истории родного края, самостоятельность, инициативность.

Событийные форматы в образовании выводят на новый поиск форм и методов, которые дают возможность добиться планируемых образовательных результатов и провести комплексную объективную оценку сформированности универсальных учебных действий.

В организации образовательного события на основе форм и методов музейной педагогики мы используем технологию проектных задач, которая, помогает диагностировать метапредметные результаты. Проектная задача – это задача, в которой через систему или набор заданий целенаправленно стимулируется система детских действий, направленных на получение ещё никогда не существовавшего в практике ребёнка результата («продукта»), и в ходе решения которой происходит качественное самоизменение группы детей. Проектная задача устроена таким образом, чтобы через систему или набор заданий задать возможные «стратегии» её решения, она задаёт общий способ проектирования с целью получения нового (до этого неизвестного) результата. Таким образом, каждый обучающийся работает над решением как индивидуально, так и в коллективе, в процессе работы над проектной задачей проявляются самые разнообразные виды универсальных учебных действий. Уровень сформированности у обучающихся познавательных, коммуникативных и регулятивных действий можно оценить при помощи карт наблюдений.

Процесс формирования личностных результатов в рамках образовательного события отслеживается с помощью листов рефлексии, которые являются частью оценки индивидуальных достижений обучающихся и стать элементом Портфолио.

Важным инструментом формирования новых образовательных результатов становятся дистанционные технологии. Современный этап развития образования связан с широким использованием современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и возможностей, предоставляемых глобальной сетью Интернет.

Информация, помещенная на сайтах и порталах дает возможность пользователям работать в гипертекстовой среде. Школьник может самостоятельно, с учетом индивидуальных склонностей, мотиваций, способностей, мышления и уровня знаний формировать области и маршруты процесса усвоения знаний, получать, обрабатывать и передавать текстовую и графическую информацию, принимать активное участие в конференциях и дискуссиях.

Интернет служит средством развития активности школьника через участие в деятельности по созданию различных проектов (наполнение их содержанием, их графическое, звуковое, художественное оформление с использованием современных технических средств - фотоаппаратов, видеокамер и т. д.) и представлению (презентации) результатов работы с использованием компьютерных видеотехнологий.

Использование дистанционных технологий в проектировании и проведении образовательного события позволят обучающимся эффективно пользоваться возможностями сети: ресурсами, электронной почтой, посетить чат, форум, принять участие в электронном голосовании, пользоваться машинами поиска, получить из сети музыкальный, графический или видеофайл, подписаться на список рассылки и т.д.

Учащиеся должны знать: виды электронных адресов, способы доступа в Интернет, принципы поиска информации, иметь представление о гипертексте. Самое главное - школьники должны быть информированы о структуре и содержании образовательных ресурсов сети, практически ориентироваться «на виртуальной местности», понимать, чем и как может Интернет помочь их образованию и уметь применять эти возможности в повседневной учебной деятельности.

Использование образовательных Интернет-ресурсов создает условия для создания единого информационно-образовательного пространства, обеспечивает пользователям доступ к отечественным и зарубежным источникам информации, предоставляет разным группам учащихся возможность выбора формы обучения и уровня образования, открывает новые перспективы для индивидуализации обучения, выбора профессии, позволяет существенно улучшить формы открытого образования и использование дистанционных технологий обучения в режиме online.

В связи с этим меняется и роль педагога. Педагог становится не единственным источником знаний, а проводником ученика в мире информации, выполняя роли тьютора, модератора, фасилитатора в условиях новой информационно-образовательной среды школы.

**2. Содержательный блок программы**

Программа стажировки «Событийные форматы работы со школьниками: использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события» может быть использована в профессиональной подготовке учителей – предметников, педагогов дополнительного образования.

**2.1. Автор для проведения стажировки имеет следующее необходимое оборудование:**

1. Документально-методический комплект стажера: раздаточный материал, методические рекомендации, диагностический материал.

2. Документально методический комплект руководителя стажировки: дидактический материал, мультимедийная презентация, фото и видео материалы, опросники.

3. Фонд школьного музея (документы, экспонаты).

4. Материально-техническое обеспечение:

- лекционный зал, снабженный компьютером и мультимедийным оборудованием для презентаций;

- рабочие станции стажеров и руководителя, объединенные в локальную компьютерную сеть, с возможностью работы с мультимедиа, доступом к учебному серверу и выходом в Интернет;

5. Программные средства обеспечения курса:

- Интернет-браузеры: Yandex, Google Chrome.

- Офисные программы: MS Office 2007-2013, Google Docs.

- Мультимедийный проигрыватель: Windows Media Player (VLC или другой)

**2.2. Программа стажировки учителей «Событийные форматы работы со школьниками: использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события».**

В рамках программы стажеры смогут:

1. Расширить и углубить видение содержательного и технологического аспектов проблемы использования событийного формата в образовании.
2. Переосмыслить роль музея и функций музейной педагогики в современной образовательной системе.
3. Познакомиться с опытом проектирования и проведения образовательных событий в МАОУ «Лицей № 56» .
4. Развить навыки использования дистанционных технологий в образовательном процессе.
5. Овладеть способами проектирования и проведения образовательных событий с использованием форм и методов музейной педагогики:

* разработать замысел, определить проблематику, продумать название события;
* определить категорию участников;
* разработать технологический инструментарий проведения события (с учетом дистанционных технологий);
* «наполнить» содержание события с учетом использования форм и методов музейной педагогики;
* разработать проект системы оценивания образовательных результатов в рамках события.
* представить проект образовательного события.

6. Проанализировать и оценить результаты собственной деятельности с учетом преодоления возможных затруднений в новой деятельности.

Результаты проектной деятельности стажеров будут представлены ими на круглом столе в рамках форума-обсуждения результативности совместной работы участников стажировки.

Программа предусматривает применение следующих технологий обучения: ИКТ, групповые технологии, игровые технологии, технология дистанционного обучения. В рамках программы пройдут практические семинары-практикумы, мастер-классы, погружения, лаборатории, открытые занятия, экскурсии, форум.

Различные формы организации деятельности стажеров создадут реальные условия делового общения, обеспечат интерактивную деятельность, в ходе которой слушатели максимально включатся в творческий процесс, сумеют сформировать собственную деятельностную позицию.

В рамках стажировки формируется «Банк творческих идей», аккумулирующий результаты деятельности стажеров (проекты). Каждый стажер получит возможность использовать «Банк творческих идей» в своей педагогической практике. Интерактивный метод «Ящик горячих вопросов» позволит каждому стажеру предложить для обсуждения и рассмотрения вопросы, возникшие в ходе проведения стажировки.

Данная программа состоит из трех уровней подготовки.

На первом уровне у стажеров возникает представление об инновации – «Значимость событийного формата в современной системе образования. Формы и методы музейной педагогики как средство реализации событийного формата».

Второй уровень программы предполагает изучение инновации – «Что представляет собой образовательное событие с использованием форм и методов музейной педагогики: проекты, модели, технологии, в том числе с применением дистанционных технологий. Как реализуется это направление в ОУ».

Третий уровень – внедрение инновации – «Как я смогу реализовать это новшество в школе, как обеспечить эффективность инновационного процесса?»

Программа стажировки состоит из 24 учебных часов. Из них

- Лекции - 0 ч

- Практические занятия - 7 ч

- Стажерская проба - 13 ч

- Оценочное событие - 4 ч

2.3. **Учебный план стажировки**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки | Количество часов | | | |
| лекция | Практическое занятие | Стажерская проба | Оценочное событие |
| **Тема № 1. Событийный подход в образовании как условие реализации ФГОС (7 часов)** | | | | | |
| 1. | Событийность - инновационный подход в образовании. |  | 1 |  |  |
| 2. | Образовательное событие: признаки и характеристика. |  | 1 |  |  |
| 3. | Образовательное событие в урочной и во внеурочной деятельности |  | 1 |  |  |
| 4. | Роль педагога в образовательном событии. |  |  | 1 |  |
| 5. | Проектирование образовательных событий: этапы, принципы построения. Разработка подходов к оценке образовательных событий. |  |  | 2 | 1 |
| **Тема № 2. Музейная педагогика как средство реализации событийного формата в образовании (11 часов)** | | | | | |
| 4. | Роль и место музея в современной системе образования. |  | 1 |  |  |
| 5. | Использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события. |  | 1 | 1 |  |
| 6. | Музейная лаборатория как содержательный элемент образовательного события. |  |  | 1 |  |
| 7. | Понятие экскурсия. Интерактивная экскурсия. Виртуальная экскурсия. |  |  | 2 |  |
| 8. | Музейные проектные задачи. |  |  | 1 |  |
| 9. | Проектирование события с использованием форм и методов музейной педагогики. |  |  | 2 |  |
| 10. | Разработка системы оценивания эффективности образовательного события. |  |  | 1 | 1 |
| **Тема № 3. Использование дистанционных технологий в организации и проведении образовательного события (4 часа)** | | | | | |
| 11. | Вариативность применения дистанционных технологий в рамках образовательных событий. |  | 1 |  |  |
| 12. | Возможности сети Интернет в событийном формате. |  | 1 |  |  |
| 13. | Использование технологии Google-сайт в организации и проведении образовательного события. |  |  | 1 |  |
| 14. | Особенности использования сервиса Google Docs. |  |  | 1 |  |
| **Тема № 4. Круглый стол по результатам стажировки «** **Событийные форматы работы со школьниками: использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события »**  **(2 часа)** | | | | | |
| 15. | Представление результатов проектной деятельности участников стажировки. Самооценка результативности обучения стажеров. Внешняя оценка деятельности стажеров. Рефлексия.  Оценка программы стажировки. |  |  |  | 2 |
|  | **Итого: 24 часа** |  | 7 | 13 | 4 |

**Содержание**

**Тема № 1. Событийный подход в образовании как условие реализации ФГОС (7 часов).**

Феномен событийности в образовании. Образовательное событие как инструмент формирования новых образовательных результатов. Отличительные особенности образовательного события.

Событийные форматы в урочной и во внеурочной деятельности. Изменение роли педагога в рамках событийного формата: педагог как проектировщик образовательных событий и как тьютор внутри образовательного события.

Принципы построения образовательных событий. Этапы проектирования. Способы оценки эффективности образовательного события.

**Тема № 2. Музейная педагогика как средство реализации событийного формата в образовании (11 часов).**

Роль и место музея в современной системе образования. Изменение функций музея. Концепция коммуникационного подхода в музееведении. Музейная педагогика как средство формирования предметных, метапредметных и личностных результатов.

Современные формы и методы музейной педагогики. Музейная лаборатория. Интерактивные и виртуальные экскурсии. Музейные проектные задачи.

Проектирование образовательного события с использованием форм и методов музейной педагогики. Составление карты оценивания уровня сформированности результатов: предметных, метапредметных и личностных. Представление результатов.

**Тема № 3. Использование дистанционных технологий в организации и проведении образовательного события (4 часа).**

Основных виды дистанционных технологий и возможность их применения в образовательном процессе. Образовательные возможности Интернета в рамках событийного формата.

Использование технологии Google-сайт в организации и проведении образовательного события как средства реализации информационного взаимодействия участников образовательного события.

Особенности использования сервиса Google Docs.

**Тема № 4. Круглый стол по результатам стажировки «Событийные форматы работы со школьниками: использование форм и методов музейной педагогики в организации и проведении образовательного события » (2 часа).**

Представление результатов проектной деятельности участников стажировки. Оценка результативности обучения стажеров (самооценка).

Обсуждение программы стажировки, перспектив деятельности по реализации событийного формата в образовании.

Внешняя оценка результатов деятельности стажеров.

**3.Способы оценки стажировки**

**3.1. Внешняя оценка результатов стажеров**

Внешняя оценка результатов стажеров осуществляется по следующим параметрам:

1. Разработка стажером проекта образовательного события с использованием форм и методов музейной педагогики.
2. Публичное представление стажером (группой стажеров) проекта во время круглого стола, завершающего стажировку.
3. Представление системы оценивания результативности образовательного события.

Стажёры смогут получить рецензию руководителя стажировки, отзывы педагогического сообщества на сайте образовательного учреждения, где будут размещаться результаты деятельности стажеров. Стажеры также смогут оценить достижения друг друга.

Критерии оценки эффективности деятельности стажировочной площадки:

- полнота выполнения основных мероприятий, заявленных в учебном плане;

- удовлетворенность потребителей услуг стажерской площадки (на материале круглого стола и опроса слушателей);

- качество программно-учебного обеспечения стажерской практики;

- качество ведения отчетной документации по стажировке (дневник стажера, комплексный отчет, учебный план, проекты слушателей);

- масштаб распространения инновационного опыта на основе стажировок (на основе информации от учебных заведений слушателей по завершении ими данной образовательной программы).

* 1. **Самооценивание.**

В начале программы стажировки будет проведено установочное занятие c анкетированием стажёров. По итогам анкетирования, слушатели сумеют оценить уровень владения материалом и понять своё личное отношение к рассматриваемым вопросам, что создаст мотивацию к дальнейшему взаимодействию участников стажировки.

По итогам каждого дня стажеры будут заполнять рефлексивные карты, что также позволит им определить результативность их деятельности, а также затруднения в новой педагогической деятельности.

В конце программы стажировки педагоги снова ответят на вопросы анкеты и смогут сделать вывод об эффективности курса для каждого слушателя в отдельности и построить индивидуальную траекторию дальнейшего саморазвития.

Самооценивание стажерами своих результатов также проводится во время обсуждения результативности собственной деятельности в рамках стажировки, в условиях финального оценочного события.

**Анкета для самооценки  учителя**

0 - не имею представления о теоретико-методологических основах по организации  образовательного события с использованием форм и методов музейной педагогики;

1 - имею некоторые представления;

2 - имею некоторые знания и умения, однако их недостаточно, чтобы успешно внедрить знания в данной области;

3 - имею знания и умения, которых, скорее всего, будет достаточно;

4 - имею знания и умения, достаточные для успешной организации такого образовательного события.

|  |  |
| --- | --- |
| **Перечень профессиональных знаний и умений стажера** | ***Оценка*** |
| Знания: |  |
| 1.Теории  и методики организации образовательного события |  |
| 2. Форм и методов музейной педагогики |  |
| 3. Механизмов оценивания эффективности и результативности |  |
| 4. Дистанционных образовательных технологий |  |
| Умения проектировать образовательное событие с использованием форм и методов музейной технологии |  |