Муниципальное казенное учреждение «Центр развитие образования» муниципального образования город-курорт Геленджик

Описание

цифрового образовательного ресурса «Тьюпарк»

Авторы:

О.Ю.Валькова ,

руководитель МКУ «Центр развития образования»,

 Н.А.Капранова, к.п.н.,

 начальник отдела НМиППС

МКУ «Центр развития образования»

Томск –ЛУТ- 2019

Содержание

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Пояснительная записка | 3 |
| 2. | Основная часть | 5 |
|  | 2.1. | Актуальность | 5 |
|  | 2.2. | ЦОР «Тьюпарк» как ресурс для формирования тьюторской позиции педагогов | 5 |
|  | 2.3. | Дидактические и содержательно –методические требования | 6 |
|  | 2.4. | Программная и информационная части ЦОР «Тьюпарк» | 7 |
|  | 2.5. | Описание содержания игры «Тьюпарк» | 8 |
|  | 2.6. | Неигровые контексты онлайн игры «Тьюпарк» | 10 |
|  | 2.7. | Базовые принципы тьюторства в ЦОР «Тьюпарк» | 11 |
|  | 2.8. | Тестирование ЦОР «Тьюпарк» | 11 |
| 3. | Заключение | 13 |

Пояснительная записка

В последние годы профессиональный рост педагога стал одной из самых актуальных тем развития образования в нашей стране, а основополагающим фактором обеспечения реализации ФГОС является создание условий для развития, в том числе для саморазвития профессиональной компетентности педагогов.

Переход на новые образовательные стандарты ставит перед педагогом новые задачи обучения, воспитания и развития школьников, делает акцент на индивидуализацию образования. Современный учитель должен уметь проектировать образовательную среду ребенка, разрабатывать и реализовывать индивидуальные образовательные маршруты, индивидуальные образовательные программы развития с учетом личностных и возрастных особенностей обучающихся, работать с различными категориями учеников по различным направлениям, т.е. обладать тьюторскими компетенциями.

 Уверенное владение, использование и применение ИКТ, дистанционное обучение, онлайн обучение являются неотъемлемой частью современного образования. Информационно-коммуникационные технологии составляют базовый инструментарий учителя «новой» школы.

В современной образовательной ситуации только начинают складываться условия для субъектной позиции педагога при выборе форм и способов профессионального развития, и проблема повышения квалификации педагогов на основе современных образовательных технологий, на наш взгляд, достаточно актуальна.

Понимая значимость и актуальность обозначенных проблем, мы как методическая служба города Геленджика разработали инновационный проект, который нацелен на формирование тьюторской позиции педагогов посредством научно-методического сопровождения муниципальных тьюторов и методистов МКУ «Центр развития образования». Проект имеет статус краевой инновационной площадки, то есть одобрен экспертным сообществом края.

Педагоги, участвующие в проекте, обучаются в пространстве образовательной платформы «Тьюпарк», которая предполагает как традиционные формы научно-методического сопровождения (курсы повышения квалификации, семинары, конкурсы, открытые занятия и уроки и т.д.), так и инновационные формы (тьюториалы, сопровождение индивидуального образовательного маршрута, тьюторские конференции, цифровой образовательный ресурс «Тьюпарк» (далее- ЦОР «Тьюпарк»).

ЦОР «Тьюпарк» позволяет расширить возможности процесса обучения и при этом повышает его эффективность.

 Цель ЦОР «Тьюпарк»: формирование тьюторской позиции как фактор профессионального развития педагога.

Особенностью подобного обучения на основе ЦОР «Тьюпарк» является пошаговость, самостоятельная деятельность, наличие оперативной обратной связи, которые обеспечивают возможность дифференциации и индивидуализации обучения.

Сквозными технологиями самого проекта и ЦОР «Тьюпарк» можно считать:

-тьюторство (реализуется технология тьюторского сопровождения и обеспечивается взаимодействие по типу «тьютор-тьюторант»);

-геймификацию (ЦОР «ТЬЮПАРК» - «образовательная» онлайн игра является средством обучения в процессе формирования тьюторской позиции и выступает эффективным инструментом мотивации к развитию профессионального интереса);

-информационно-коммуникационную технологию (участие предусматривает пользование электронными образовательными ресурсами, в процессе прохождения онлайн игры участник приобретает определенные ИКТ компетенции).

Описание цифрового образовательного ресурса «Тьюпарк» разработано для представления на Восьмом Международном форуме «ЛЕТНИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЬЮТОРСТВА» 25-31 июля 2019 года в г.Томске.

2.Основная часть

2.1.Актуальность

В условиях комплексной информатизации образования важно не только техническое оснащение средствами информационно-коммуникационных технологий, но и наличие полноценных цифровых образовательных ресурсов (ЦОР). Современное образование трудно представить без качественного обеспечения учебными электронными материалами. За последнее время их видовой состав пополнился такими новейшими педагогическими программными средствами, как электронные учебные пособия, средства компьютерного моделирования, Интернет-сайты, тренажеры, обучающие программы и другие образовательные ресурсы.

Мы определяем цифровой образовательный ресурс как продукт, используемый в образовательных целях, для воспроизведения которого нужен компьютер. Универсальной технологии создания ЦОР не существует. Каждый автор применяет собственную технологию.

Цифровой Образовательный Ресурс «Тьюпарк» -это онлайн игра, которую мы сами придумали, разработали техническое задание, а воплощать эту идею нам помогает Северо-Кавказская государственная гуманитарно-технологическая академия.

2.2. ЦОР «Тьюпарк» как ресурс для формирования тьюторской позиции педагогов

Сайт «Тьюпарк» создан по принципу тематического портала, является цифровым образовательным ресурсом, размещенным в сети Интернет.

Цифровой образовательный ресурс «Тьюпарк» представляет собой интерактивный мультимедиа продукт, направленный на достижение определенной дидактической цели и на решение конкретных учебных задач.

ЦОР «Тьюпарк» содержит мультимедиа-ресурсы различных авторов, объединенные темой «Тьюторство».

ЦОР «Тьюпарк» создан в форме образовательной онлайн игры со своими правилами, сюжетом, уровнями, системой бонусов, звуковыми эффектами и т.д. Зарегистрированные пользователи –геймеры разделены на две группы : тьюторы и тьюторанты.

Одним из главных качеств ЦОР «Тьюпарк» является его интерактивный характер: ЦОР предусматривает активное участие геймеров в процессе использования ресурса, обеспечен диалог и обратная связь.

Современные образовательные мультимедиа-ресурсы, используемые в обучении вопросы предлагают участвовать в ходе событий, происходящих на экране компьютера, выбирать последовательность изучения материала, выбирать темп изучения материала и уровень его сложности, чем достигается индивидуализация обучения.

ЦОР «Тьюпарк» имеет большой потенциал для формирования тьюторской позиции педагога и по своей сути является персонифицированным ресурсом для повышения квалификации педагогов, обеспечивает интеграцию ресурсов и индивидуализацию образовательного пространства.

ЦОР «Тьюпарк» можно также рассматривать как инструмент для формирования и функционирования сетевого социально-педагогического сообщества, которое объединяет учителей, интересующихся идеями тьюторства. ЦОР «Тьюпарк» обеспечивает педагогическое общение, при котором создаются условия профессионального развития педагогов в сфере индивидуализации образования (для развития мотивации и формирования тьюторской позиции) и благоприятный эмоциональный климат обучения.

Т.о. создана обучающая среда, которая не предопределяет формирование тьюторской позиции геймеров-тьюторантов, а способствует такому формированию. В процессе работы с современными образовательными мультимедиа-ресурсами, которыми наполнен ЦОР «Тьюпарк» изменяется личностная регуляция мыслительной деятельности: повышается субъективный уровень достижимости цели, перестраиваются механизмы контроля деятельности, трансформируется мотивация. Высокая степень мотивации определяет индивидуальное целеобразование.

2.3.Дидактические и содержательно –методические требования

ЦОР «Тьюпарк», на наш взгляд, отвечает следующим дидактическим требованиям:

1. Научность. В ЦОР «Тьюпарк» используются мультимедиа-ресурсы, имеющие достаточную глубину, корректность и научную достоверность изложения и содержания материала.

2.Доступность.Технические требования для использования ЦОР «Тьюпрак» минимальны. Степень теоретической и практической сложности, глубина изучения материала определяется самим геймером сообразно индивидуальным способностям и запросам.

3.Проблемность*.* К учебным проблемным ситуациям можно отнести прохождение тестов, написание эссе, выстраивание индивидуального образовательного маршрута.

4.Наглядность. Виды наглядности, использующиеся в ЦОР «Тьюпарк»:

-изобразительная, представленная в виде рисунков, фотографий;

-звукоизобразительная, включающая видео- демонстрирование со звуком;

-звуковая, передающая информацию только посредствам аудио воспроизведения;

-символическая и графическая, где используются карты, схемы, графики.

5. Сознательность, самостоятельность. ЦОР «Тьюпарк» на практике позволяет организовать разнообразные формы деятельности по самостоятельному извлечению знаний , создать условия для осуществления индивидуальной самостоятельной учебной деятельности, формировать навыки самообучения, саморазвития, самосовершенствования, самообразования, самореализации при четком понимании конечных целей, при этом прослеживается четкая модель деятельности геймера-тьюторанта.

6.Систематичность и последовательность обеспечивается поуровневым подходом и наличием определенных правил. Использование ЦОР «Тьюпарк» предполагается в режиме онлайн игры, которая состоит из 4—х уровней (теоретико-познавательного, практико-познавательного, операционального, рефлексивно-продуктивного).

7.Надежность. ЦОР «Тьюпарк» имеет достаточно сложную структуру и содержит различные типы информации: текстовую, визуальную, аудио и такие электронные издания контроля как тесты.

Соответствие цифрового образовательного ресурса содержательно-методическим требованиям обеспечивают:

-качество представленного в нем материала (большинство мультимедиа-ресурсов официально признаны и одобрены Межрегиональной тьюторской ассоциацией);

-приемлемость требований к уровню технической подготовки;

- возможность индивидуализации образования;

- нацеливание на достижение новых образовательных результатов (формирование тьюторской позииий).

2.4. Программная и информационная части ЦОР «Тьюпарк»

ЦОР «Тьюпарк» как программное средство учебного назначения можно представить в качестве системы, состоящей из двух подсистем:

* программной (программная часть). Технически онлайн игра представляет собой зарегистрированный в сети Интернет сайт. Сайт выполнен на языке разметки гипертекста (HTML) с элементами интерпретируемого скриптового языка программирования PHP, языка программирования JavaScript, используется портативный локальный сервер, имеющий многофункциональную управляющую программу и большой выбор подключаемых компонентов PHP - модулей –openserver 5.2.2.

*Проблемой стал выбор домена для расположения игры в сети. Рассмотрев все предложения с точки зрения соотношения «цена – объем» предоставляемых функций, нами был сделан выбор в пользу prowebhost). Но на этом домене стояло ограничение – сайт не должен содержать более 1 Гб информации. Расширяя возможности нашего ЦОР, вес сайта превысил заявленный объем, поэтому мы вынуждены были перейти на более дорогой домен .*

Администратором сайта является МКУ «Цент развития образования» г. Геленджика.

* информационной (содержательная часть). В информационную (содержательную ) часть входят:
* четко структурированные учебные материалы;
* иллюстрации, представленные всем спектром мультимедиа (графика, анимация, звук, видео);
* система диагностики и контроля (тестовые задания)
* дополнительные материалы (от нормативной базы до электронной библиотеки);
* сервисные средства (справка по работе с учебником, словарь, глоссарий и т.п.).

2.5. Описание содержания игры «Тьюпарк»

Действие игры «Тьюпарк» происходит в красивом парке - насыщенной образовательной среде.

«Тьюпарк» представляет собой зонированное пространство.

Зона

«Остров сокровищ»

Зона

«Аллея славы»

Зона

«Дендрарий»

Зона

«Терренкур»

1.Беседка

2.Озеро

3.Паутина

4.Скульптура «Сократ»

5.Клумба

6.Фонтан

7.Лондонский дворик

8.Кофейный автомат

1. уровень –

Остров «Тьюториум»

представлены видео -практики по различным направлениям тьюторского сопровождения

1. уровень –

Колесо обозрения

1. уровень –

Поляна КИПфера

1. Ромашковая поляна
2. Поляна роз
3. Аэростат

Представлен список мероприятий, печатных изданий для представления опыта

1. уровень –

Театр «Тьюскилс»

Основное игровое действие происходит в зоне «Терренкур», здесь геймеру-тьюторанту нужно пройти 4 уровня:

1 уровень - Остров «Тьюториум»

2 уровень- Колесо обозрения

3 уровень- Поляна КИПфера

4 уровень- Летний театр «Тьюскилс»

В Тьюпарке находятся различные садово-парковые композиции: Фонтан, Колесо обозрения, Аллея магнолий, Амфитеатр, Беседка, Озеро, Лондонский дворик и т.д. Под этими объектами расположены различные образовательные ресурсы, которыми можно воспользоваться в дистанционном режиме (электронная библиотека, информация о курсах повышения квалификации), а также информация о ресурсах, которыми можно воспользоваться очно (расписание ПДС «Школа тьюторов», открытых презентаций и т.д. ). Разработчиками предусмотрена онлайн-регистрация на участие в образовательных событиях.

Во время прогулки по «Тьюпарку», в процессе прохождения уровней игры игрок выполняет задания, отправляет подтверждение администратору (рефлексивное эссе, отзыв, сертификат и т.д.) и зарабатывает награду.

Только собрав определенное количество наград, можно перейти в следующую парковую зону, т.е на следующий уровень.

В игровом мире «Тьюпарк» участнику предстоит изучить теорию по вопросу индивидуализации в образовательном процессе, увидеть и отнестись к существующим тьюторским практикам, построить свой индивидуальный маршрут развития и внедрения собственной тьюторской практики, представить другим геймерам свой опыт. В игре имеются отдельные объекты, несущие различные функции и отображаемые копками, ссылками или иконками:

* «Дерево достижений» - личный кабинет геймера. «Дерево» - на нем появляются птички Тью и нотки, эти символы отражают мониторинг успешности выполнения заданий игры, «корзина» - инструментарий.
* «Сундук» - личный кабинет тьютора, который можно заполнить кристаллами разного цвета, прикрепив различную информацию или документы:

- информацию о проведении тьюториала - Зеленый,

- описание техники проведения тьюториала - Синий,

- рефлексивный журнал тьютора - Красный,

- иные документы тьютора - Желтый.

* «Скворечник» - ссылка на форум
* «Сова» - оффлайн-консультации
* «Птичка Тью» - награда за выполненное задание, появляются на каждой ветке дерева достижений в процессе игры (количество указано в правилах к каждому уровню)
* «Гвоздь» - этой иконкой отмечены объекты, обязательные для посещения
* «Нота» - награда за посещение тьюториала (ноты активирует тьютор, при активации нота мерцает и издаёт звуки пения птиц);
* «Свиток «Правила игры» - правила игры для всех уровней
* «Фотоаппарат» - заявка для посещения образовательного события

Зона «Аллея славы» -отражается информация о геймерах, получивших высокую оценку собственной тьюторской деятельности

Зона «Дендрарий»- отражается успешность прохождения уровней всеми игроками. В процессе игры ведется мониторинг деятельности педагогов посредством использования элементов геймификации, что позволяет своевременно оказать методическую консультацию и поддержку тьюторантам.

Зона «Остров сокровищ»- зона для тьюторов

2.6. Неигровые контексты онлайн игры «Тьюпарк»

Онлайн игра состоит из четырёх уровней, которые должен преодолеть геймер-тьюторант. Игровой контекст ЦОР «Тьюпарк» представлен в следующих реальных неигровых действиях:

1 уровень – теоретико-познавательный – выявление познавательных и профессиональных интересов педагогов, изучение теоретических основ процесса индивидуализации, тьюторского сопровождения, технологий открытого образования.

2 уровень - практико-познавательный- знакомство с существующими практиками тьюторского сопровождения и технологиями открытого образования в муниципальной системе образования и за её пределами.

3 уровень- операциональный. Проектирование индивидуального маршрута, позиционное самоопределение, освоение технологий открытого образования, приемов, осуществление пробы тьюторского действия.

4 уровень - рефлексивно-продуктивный -рефлексивное управление, описание собственной деятельности, диссеминация.

Переход на каждый последующий уровень возможен после прохождения соответствующих контрольных точек (тесты, рефлексивные эссе, презентации индивидуального образовательного маршрута и собственной тьюторской практики и другие) посредством обратной связи.

В онлайн-игре предусмотрена возможность социальных коммуникаций в разделе «Форум». Кроме того, в игре расположен «Личный кабинет», который даёт возможность педагогу накапливать полезные методические материалы, а также системно подготовить электронный портфолио учителя, отвечающий новым требованиям аттестации педагогических работников**.**

Для геймера в Тьюпарке предусмотрена возможность:

* перехода на другой уровень после выполнения определенных заданий,
* накопление своих достижений в форме сертификатов, дипломов и т.д.,
* общения между собой на форуме,
* получения игровых бонусов,
* демонстрации своих наработок,
* возможность оставить заявку на образовательное событие.

2.7.Базовые принципы тьюторства в ЦОР «Тьюпарк»

ЦОР «Тьюпарк» основан на базовых принципах тьюторства.

1)Предусмотрено сопровождение геймера-тьюторанта геймером-тьютором, на основе самоопределения.

2) На первых двух этапах игры создана избыточная образовательная среда:

-предложены различные образовательные ресурсы (лекции, книги, записи вебинаров, курсы ПК и т.д.), с помощью которых можно познакомиться с историей тьюторства, тьюторской позицией в образовании, вопросами открытого образования, индивидуализации и т.д.;

-предлагаются образовательные практики по различным направлениям тьюторского сопровождения, с которыми тьюторант может познакомиться в ходе освоения тью позиции.

3) Организована рефлексия способа и результативности своей образовательной деятельности (предусмотрены рефлексивные задания на каждом уровне игры).

4)Организована постановка цели субъектом образовательной деятельности относительно выявленных проблем или задач.

5) Предусмотрено создание «карты» ресурсов среды.

6) Организовано проектирование следующего шага движения

Геймер-тьюторант имеет возможность:

1. Выбора образовательного маршрута, получения помощи в его реализации (создание своего индивидуального образовательного маршрута совместно с тьютором).
2. Самоопределиться с профессиональным интересом.
3. Осваивать содержание игры в своем произвольном темпе.
4. Изучать содержание материалов игры в различных формах.
5. использовать помощь тьюторов и координаторов игры.
6. Самостоятельно определиться со своим личным результатом в проекте, остановиться на любом уровне игры или дойти до конца.
7. Выбрать варианты представления своего опыта работы.

Внедрение игровых элементов в инновационную деятельность позволяет организовать процесс деятельности, в котором личность имеет возможность стать субъектом своей деятельности, бесконфликтным и эффективным образом осваивать новую педагогическую позицию.

2.8.Тестирование ЦОР «Тьюпарк»

Тестирование ЦОР идет на каждой фазе производства, чтобы итоговый продукт совпадал с намеченными дидактическими целями. Также важно техническое тестирование программы, направленное на выявление программных ошибок.

В настоящее время происходит итоговое тестирование ЦОР (проводится в экспериментальных группах под непосредственным наблюдением разработчиков):

* проверяется работа всех функциональных модулей в реальном режиме (не наблюдается ли зависаний программы, насколько быстро она работает и.т.п.);
* выявляются не замеченные ранее неточности в изложении программной реализации;
* оценивается эффективность организации интерфейса ЦОР.

Таким образом, активное использование ЦОР приводит к изменению в содержании образования, технологии обучения и отношениях между участниками образовательной деятельности.

Заключение

В результате использования данного ресурса педагоги смогут повысить уровень квалификации в контексте индивидуализации образовательного процесса, освоить новую тьюторскую позицию, реализовать свою тьюторскую практику в педагогической деятельности, освоить технологии открытого образования, обобщить опыт на образовательных событиях различных уровней.

Степень сформированности тьюторской позиции (на основе использования ЦОР «Тьюпарк») определяется тремя уровнями :

1)Элементарный (репродуктивный)–низкий: педагог владеет общими понятиями в области тьюторского сопровождения, знаком с историей возникновения тьюторства в России и за рубежом, имеет представление о технологиях открытого образования, знаком с тьюторской практикой, представленной в муниципалитете (прошел 1 уровень онлайн игры ).

2)Адаптивный–средний: педагог имеет индивидуальный образовательный маршрут, позиционно самоопределился, освоил технологию (элементы технологии) открытого образования( прошел 1 ,2, 3 уровни онлайн игры).

3)Продуктивный –высокий: педагог совершает тьюторское действие, включен в деятельность тьюторского сообщества, обобщает и распространяет опыт (прошел 1,2,3,4 уровни онлайн игры).

ЦОР «Тьюпарк» был разработан методистами Центра развития образования г.Геленджика под цели и задачи краевого инновационного проекта, нацеленного на повышение уровня профессионального мастерства педагогов в концепции индивидуализации образования по теме: «Формирование тьюторской позиции на основе технологии геймификации как фактор профессионального развития в условиях научно-методического сопровождения педагогов муниципальной системы образования».

За текущий период апробации ( с января 2019 года ) ЦОР «Тьюпарк» показал себя как жизнеспособный эффективный ресурс, способствующий формированию тьюторской позиции готовый к внедрению и использованию в педагогическом сообществе на уровне муниципалитета. Геймеры-тьюторанты успешно осваивают технологии открытого образования, ИКТ; во взаимодействии с геймерами-тьюторами определились с выбором индивидуального образовательного маршрута, разрабатывают тьюторские проекты и практики.

Перспективы развития ЦОР «Тьюпарк»:

-в наполнении новыми образовательными ресурсами;

-в усложнении и модернизации онлайн игры, обновлении интерфейса ;

-в масштабировании (в июне 2019 года Институт развития образования Краснодарского края (г.Краснодар) присвоил МКУ «Центр развития образования» (г.Геленджик) статус Краевого ресурсного центра по теме «Научно-методическое сопровождение профессионального роста педагога на основе формирования тьюторской позиции» в целях развития сетевого сообщества территориально-методических служб Краснодарского края (г.Геленджик, г. Сочи, Курганинский район, Мостовский район, Павловский район, Гулькевичский район, Апшеронский район);

-в адаптации использования в качестве самостоятельного модуля программы повышения квалификации по направлению «Тьюторство в образовании».