

**Курс для школьников 5 - 9 классов  
“Учебный день в библиотеке”**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**АКТУАЛЬНОСТЬ**

Стремительные социально-экономические преобразования, модернизация и инновационное развитие (переход к 6 технологическому укладу, построение “цифровой экономики” и формирование “смарт-общества”), смена образовательных парадигм и переход к компетентностной схеме создает основу для все большей востребованности проектных технологий и методов в образовании. При этом в Концепции модернизации российского образования способность учащихся к самостоятельному решению проблем в различных сферах жизнедеятельности названа одним из важнейших результатов и показателей нового качества образования, отражающих современные международные стандарты. Этот показатель наряду с функциональной грамотностью, владением социальными и когнитивными компетенциями, способностью к широким обобщениям и умением решать практические задачи на основе интуиции и здравого смысла, входят в состав критериев международных сравнительных исследований уровня подготовки. Кроме того ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, а методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательных программ.

Проектные технологии создают основу для развития у школьников и студентов востребованных компетенций:

- **учебно-познавательной** (владение механизмами целеполагания, научного, системного и критического мышления, методами постановки задач и решения выделенных проблем, выдвижения гипотез),
- **информационной** (самостоятельный поиск, сбор и анализ данных),
- **индивидуальной** (инициативность, готовность к саморазвитию, самообразованию и совершенствованию, личностному и профессиональному росту, креативности и творческому самовыражению);
- **коммуникативной** (умение создавать проектные команды и работать коллективе единомышленников, навыки общечеловеческого и профессионального общения).

Современный образовательный процесс, основанный на системно-деятельностном подходе, немислим без широкого использования проектных технологий. Их применение способствует активизации познавательной деятельности школьников и студентов, развивает их творческую активность и раскрывает личностные особенности обучающихся, способствует формированию востребованных компетенций. Кроме того включение проектных технологий в образовательный процесс развивает у молодых людей активные навыки поисковой, исследовательской, аналитической работы, а также создает фундамент для демонстрации практической стороны теоретических дисциплин, и открывает перед ними новые возможности для формирования востребованных проектных идей, реализации прорывных проектов. В этом контексте важной задачей становится обеспечение условий для поддержки детских и молодежных проектов, являющихся основой для постиндустриальной экономики. С целью вовлечения в проектную деятельность важно организовать обучение школьников проектным методам, познакомить их с современными технологиями, помочь с подготовкой проектов для формирования цифрового портфолио.

Площадкой для проведения проектных занятий может стать **библиотека**, обеспечивающая эмоциональный и интеллектуальный выход за пределы привычного пространства образовательного учреждения (школа, образовательный комплекс) и вхождение в современную инфраструктуру проектной работы. Библиотека таким образом становится открытой площадкой для генерации идей и реализации проектных задумок.

**Урок в библиотеке** — вид школьного занятия, которое включается в план календарно-тематического планирования, но проводится не в классном пространстве, а в библиотеке. В основе библиотечных уроков лежит интегративный подход, утвержденный принципами ФГОС и активно применяемый в современном образовательном пространстве для формирования у учащихся комплексного восприятия учебного плана и дисциплин в частности.

Внедрение в образовательный процесс программы, знакомящей школьников 5 - 11 классов с проектными технологиями в неформальной обстановке библиотеки, поможет повысить качество образования, показать практическую сторону теоретических предметов в контексте выявления важных проблем, формирования востребованных проектных идей, реализации прорывных проектов, создания инновационных и мейкерских продуктов.

**Цель:** знакомство школьников с технологиями, инструментами и практикой проектной деятельности, приобретение ими проектных компетенций, необходимых для генерации идей и реализации собственного проекта с использованием инфраструктуры библиотек.

#### **Задачи программы:**

- Знакомство с проектными технологиями и изучение их методологических основ; обеспечение комплексом специальных знаний, необходимых для генерации проектных идей, реализации, презентации и продвижения проектов;
- Закрепление навыков командной работы, развитие коммуникативных компетенций через общение и сотрудничество со сверстниками, специалистами, экспертами.
- Освоение навыков / компетенций будущего: развитие проектного мышления, познавательных потребностей, креативности; повышение мотивации к творчеству и проектному сотрудничеству, кооперации в рамках реализации прорывных проектов; развитие коммуникативных умений и навыков;
- Формирование и присвоение образа будущего, развитие умения обучающихся прогнозировать свое личное и профессиональное развитие с учетом трансформации рынка труда, технологических и социокультурных трендов, создание индивидуальной образовательной, профессиональной и проектной траектории;
- Формирование способности к профессиональному самоопределению через реализацию индивидуального проекта;
- Осуществление профессиональных проб в формате проектной работы, профориентация и карьерное сопровождение;
- Сопровождение проектной работы с использованием комплекса цифровых инструментов;
- Помощь в разработке индивидуальных и командных проектов, представлении их на конкурсах и соревнованиях (проектных хакатонах), выставках и иных публичных мероприятиях.

#### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Реализация проекта направлена на:

- Формирование открытой среды для реализации проектной деятельности;
- Создание новых форматов активности и социального взаимодействия на базе библиотек;
- Формирование и развитие у участников проектных компетенций;
- Создание проектных команд, приобретение школьниками опыта коммуникации и проектного взаимодействия;
- Прохождение всех стадий по разработке и презентации проекта;
- Составление цифрового проектного портфолио.

**В качестве ожидаемого эффекта прогнозируется:**

- повышение учебной активности обучающихся;
- расширение мотивационно-смысловой основы обучения;
- рост функций самооценки и самоконтроля учебных достижений;
- повышение ИКТ – компетентности обучающихся;
- подтверждение обоснованности выбора обучающимися профиля обучения;
- получение опыта реализации проектов;
- формирование цифрового портфолио.

**Способы определения результативности:**

- педагогические наблюдения за активностью обучающихся в процессе усвоения программы, их инициативностью и устойчивостью интереса к различным видам деятельности;
- отчетность выполнения практических заданий;
- публичное представление результатов самостоятельной деятельности, презентации проектов, участие в выставках / ярмарках проектов, защита проектов.

В соответствии с ФГОС, при организации проектной деятельности обучающихся важно соблюсти баланс образовательного и продуктового результата. Первый связан с освоением современных технологий, практической интеграцией знаний и навыков, получением актуальных универсальных и прикладных компетенций; организацией работы в команде, пониманием способов организации проектной работы; психолого-педагогическим сопровождением личностного и профессионального самоопределения, вхождением в контекст профессии, знакомством с рынком труда, а также ценностями и нормами трудовой деятельности. Фактический (продуктовый) результат (в каких бы формах он не был представлен - творческий объект или акт, опытный образец, программа, устройство, прототип, новые знания, оформленные в статье, презентации, докладе и пр.) должен акцентировать внимание школьников на потребительском назначении продукта труда или того изделия, которое они получили в рамках реализации проекта (его потребительской стоимости).

В ходе решения системы проектных задач у обучающихся должны быть сформированы следующие **способности**:

1. рефлексировать (выявлять проблему; актуализировать задачи; анализировать реализованное, видеть риски, трудности, ошибки);
2. целеполагать (ставить и удерживать цели);

3. планировать (составлять план своей деятельности, контролировать ход работы, отслеживать этапы проекта);
4. моделировать (представлять способ действия в виде модели-схемы, выделяя существенное и главное);
5. проявлять инициативу при поиске способа (способов) решения задачи;
6. вступать в коммуникацию (взаимодействовать с другими членами проектной команды, наставниками, экспертами при решении задачи, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других).

В результате освоения учебной программы **обучающийся должен знать:**

- ключевые понятия, связанные с проектной деятельностью (проект, классификация и типология проектов, вехи и этапы проектной работы, “гибкие технологии”, ресурсы, техники планирования и тайминга и пр.)
- способы сбора, анализа и представления информации, необходимые для реализации проекта;
- методы, используемые при выполнении разных этапов проектов (шаблоны, матрицы, схемы и пр.);
- цифровые и аналоговые инструменты проектной работы (сайты, программы, приложения и пр.);
- современные тренды, оказывающие серьезное влияние на содержание проектной работы (VUCA-мир, четвертая промышленная революция, шестой технологический уклад, глобальная трансформация рынка труда и пр.).

В результате освоения учебной программы **обучающийся должен уметь:**

- уметь ориентироваться в информационном пространстве, использовать различные источники информации, методы исследования и обработки полученной информации;
- находить данные, необходимые для постановки проблемы / выдвижения гипотезы;
- видеть актуальные проблемы и предлагать сценарии для их решения;
- анализировать окружающую действительность для установления взаимосвязей и выявления дефицитов, требующих устранения посредством реализации различного рода проектов;
- генерировать идеи и методы решения задач;
- ставить цель, составлять и реализовывать план проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и условий;
- индивидуально и в команде проводить разработку проекта с использованием освоенных технологий и доступных материалов;
- распределять работу при коллективной деятельности, расставлять проектные роли, организовывать групповое взаимодействие с целью реализации проекта;
- оформлять результаты проектной деятельности и представлять полученные результаты.

## ФОРМЫ РАБОТЫ

Метапредметный курс “Учебный день в библиотеке” предполагает практико-ориентированное обучение с решением кейсовых задач.

**Основа:** предметная область “Технология”.

Ключевым методом обучения в данном элективном курсе является *метод проектов*. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся. Роль педагога состоит в кратком объяснении нового материала, связанного с изучением различных проектных технологий и практик, и в постановке проектной задачи, а затем консультировании слушателей в процессе выполнения ими практического задания (кейса).

Интегрированный характер содержания обучения предполагает построение образовательного процесса на основе использования межпредметных связей, осуществлять интеграционные связи между различными предметами.

### Проектный день в библиотеке (занятие 1 раз в месяц, 4 блока по 40-60 минут):

- **теория:** лекции, знакомящие с современными проектными и производственными технологиями;
- **практика:** практикумы, мастер-классы, воркшопы, упражнения, работа с шаблонами и матрицами, деловые и ролевые игры, карточные проектные игры, мастер-классы с привлечением представителей инновационной инфраструктуры, технологических компаний, стартапов;
- **командная работа над проектным заданием** с использованием ресурсов и фондов библиотеки;
- **закрепление:** викторины, игры; работа с ресурсами библиотеки (каталоги, библиотечные фонды, мультимедиа), самопроверка и взаимопроверка; консультации по индивидуальному проекту.

### Организация учебного процесса

Предусматривается организация учебного процесса в двух взаимосвязанных и взаимодополняющих формах:

- **урочная форма**, в которой педагог объясняет новый материал, консультирует обучающихся в процессе выполнения ими практических заданий, направляет их в рамках командной работы над проектным заданием, проверяет уровень освоения проектных технологий с помощью ролевых, деловых, карточных проектных игр, викторин, тестов;
- **внеурочная форма**, в рамках которой обучающиеся после уроков (дома или в библиотеке) самостоятельно изучают основные и дополнительные материалы, знакомятся с рекомендуемой литературой, выполняют практические задания; индивидуально или в команде работают над реализацией проекта.

### Дополнительные формы взаимодействия:

- ознакомительные экскурсии;
- встречи со специалистами инновационной инфраструктуры города Москвы (ЦМИТ, детский технопарк, фаблаб и пр.);
- встречи с представителями технологических компаний;
- работа с партнерами: музеи, галереи, архивы, МФЦ и пр.

- экспертные сессии;
- консультации;
- конкурсы проектов, соревнования, хакатоны;
- выставки проектов, форумы инноваций;
- подготовка и участие в независимых городских и федеральных формах оценки уровня накопленных компетенций.

### **Интеграция с субъектами инфраструктуры города Москвы**

Реализация проекта предполагает взаимодействие с существующими субъектами инфраструктуры города Москвы:

- библиотеки, музеи, выставочные залы, архивы и пр.;
- детские технопарки;
- центры молодежного инновационного творчества, расположенные на базе образовательных организаций (школ, колледжей, ВУЗов и системы дополнительного образования), технопарков и представительствах работодателей;
- ИТ-полигоны при колледжах и вузах;
- проект Департамента информационных технологий “Умный город” (ВДНХ).

### **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

В процессе реализации программы используются следующие **виды контроля**:

- **входной контроль** (срок проведения, форма): анкетирование, профориентационная и педагогическая диагностика (начало проектной работы).
- **текущий контроль** (формы контроля знаний, умений и навыков учащихся в процессе обучения): алгоритмизация действий обучающихся (наблюдение за соблюдением правил и логики действий при работе над индивидуальными и групповыми проектами); создание проблемных, затруднительных заданий; контроль игровых ситуаций.
- **промежуточный контроль** (формы контрольных занятий в течение учебного года): деловые и ролевые игры.
- **итоговый контроль** (формы контрольных занятий в конце учебного года): защита проектов и презентация проектов, формирование цифрового портфолио проектов, фиксация накопленных компетенций.

### **ЦИФРОВАЯ ИНФРАСТРУКТУРА**

Программа предполагает использование разнообразных наглядных средств обучения: матрицы, шаблоны, настольные и карточные проектные игры; электронные средства обучения (компьютер, медиапроектор).

Фиксация всех проектных мероприятий будет проходить с использованием сервисов электронной платформы “Реактор” (<https://reactor.su>). Эта электронная система призвана помочь в организации и сопровождении проектных работ школьников, зафиксировать их достижения, сформировать цифровое портфолио реализованных проектов и накопленных компетенций.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Программа курса построена по концентрическому принципу, когда отдельные части учебного материала повторяются обучающимися на постоянно расширяющемся углубленном уровне. В центре каждого года обучения - реализация проекта.

№	Тема	Количество часов
1	Знакомство с проектной площадкой (библиотекой). Профорientационное тестирование	4
2	<i>“Стань первопроходцем VUCA-мира”</i> . Современные вызовы и тренды. Проектные компетенции	4
3	<i>“Стань знатоком проектной работы”</i> . Знакомство с основами проектной работы.	4
4	<i>“Стань виртуозом креатива”</i> . Инструменты и техники генерации проектных идей	4
5	<i>“Стань мастером управления временем”</i> . Планирование и техники тайминга	4
6	<i>“Стань проектным профи”</i> . Ресурсы и площадки для воплощения идей (библиотеки, музеи, детские технопарки, ЦМИТ и пр.).	4
7	<i>“Стань шефом презентаций”</i> . Основные инструменты для работы с презентациями	4
8	<i>“Стань руководителем своего стартапа”</i> . Продвижение проекта. Программы и конкурсы проектов школьников	4
9	<i>“Ярмарка проектов”</i> . Выставка проектов. Очная презентация и защита проектов	4
	<b>ВСЕГО</b>	<b>36</b>