



ПЛАТФОРМА НОВОЙ ШКОЛЫ

Программа
«Платформа для персонализированного
компетентностного образования в школе»



Структура

Платформа

LMS — система управления обучением

LCMS — инструмент для создания и управления учебным контентом

Организует учебный процесс, при этом не требуется 100% времени учиться на платформе

Помогает учителю и ученику разумно распределять время

Предоставляет инструменты обратной связи

Контент

Обеспечивает микс онлайн и офлайн образования

Увеличивает вовлеченность учеников

Даёт возможность ученикам выбирать задания и ставить личные учебные цели

Развитие универсальных компетенций через предметное содержание

Внедрение в школы

Бесплатное подключение школ к Платформе

Техническая поддержка пользователей

Методическое сопровождение школ и учителей

Предоставление методических материалов

Обучение педагогов

Организация переподготовки и повышения квалификации

Проведение тренингов для учителей и администрации

Оценка компетентностей

Предоставление онлайн-курсов, развивающих универсальные компетенции

Как устроен контент

Образовательный процесс строится по модульному принципу, идеи модулей понятны ученику

Все ученики понимают, что они будут изучать в течение года, могут выбрать интересные предметы и темы для глубокого изучения.

Материалы модулей соотнесены с ФГОС, педагоги легко адаптируют их к своей текущей программе.

В каждом модуле есть разные цели и группы заданий, из которых ученик может выбрать

Учителя задают минимальный уровень освоения модуля, основываясь на стандартах и экзаменах.

Ученики могут выбирать более «сильную» цель, если она им интересна.

Задания ставят перед учеником вопрос и предлагают техники решения

Мы не стремимся заменить все учебники и тренажеры. Учим по-разному работать с информацией и обогащаем учебники другими материалами.

Принципы создания

Мотивация ученика

Целеполагание — объясняем, зачем учить этот модуль, что даст ученику его освоение.

Социализация и геймификация — увлекают и поддерживают ученика.

Различные типы контента и механики заданий делают обучение разнообразным и адаптивным под разные типы личности.

Развитие навыков через предметные знания

Задания формулируются так, что, выполняя их, ученик развивает ряд универсальных компетентностей (гибких навыков).

Мы делим эти навыки на 7 групп:

1. Исследую мир
2. Открываю новое
3. Решаю проблемы (задачи)
4. Управляю собой
5. Понимаю себя
6. Действую в команде
7. Понимаю других

Больше чем ФГОС

Внутри модуля есть уровни:
2.0 — целевой, закрывает ФГОС.
3.0 — аналитический уровень, установление причинно-следственных связей
4.0 — углубленное познание темы; выделяет связи между несколькими областями знаний.

Межпредметные модули — вводим междисциплинарный подход.

Больше чем повторение и запоминание; задания требуют понимания, анализа и умения применять знания.

Разработка

Готово на 07.02.20

- 5–8 класс (1-3 четверти)
13 предметов
- Математика, алгебра, геометрия, русский язык, история, география, обществознание, биология, физика, технология, музыка, ОБЖ
- Система целей
- 205 модулей
- 5000 заданий
- 56 часов межпредметных модулей

Планы на 01.09.20

- 1 класс (1 и 2 четверти)
3 предмета
- 5–9 класс полностью
15 предметов
- Математика, алгебра, геометрия, русский язык, история, география, обществознание, биология, физика, технология, музыка, ОБЖ, литература, химия, информатика
- 710 модулей
- 14500 заданий
- 100 часов межпредметных модулей

В разработке учебных материалов задействованы:

- 11 авторских коллективов
- 5 докторов педагогических наук
- 4 профессора
- Кандидаты педагогических наук, практикующие педагоги
- Авторы популярных линеек учебников
- «Звёздные» авторы
- Победители всероссийского конкурс «Учитель года России»

Место платформы среди школьных цифровых решений

Электронные учебники

Источники информации и учебные тренажеры.

Могут быть свои для каждого региона, школы и учителя.

Сильные игроки:

Просвещение, Росучебник, Яндекс Учебник, ЯКласс.

Школьная Цифровая Платформа

Обеспечивает процесс обучения — составление и реализация планов, организация ежедневной работы ученика на и вне урока.

Электронные журналы

Диспетчеризация расписания, ведение списков, отсутствий и отметок.

Частично интегрируются с Госуслугами.

Сильные игроки:

Барс, Эл Жур, Дневник.ру, NetSchool.

Школьные ERP (SMS)

School Management System. Обеспечение АХО, бухгалтерско-отчётной и кадровой деятельности.

В рамках экосистемы представлено Сбер Решениями.

Сильный игрок:

1С.

Трактовки методологии для платформы

Класс начинает и заканчивает модуль одновременно

Свой темп означает, что ребята пройдут модуль в разном объеме.

Ученик выбирает цель и понимает как ее достичь

В модуле должен быть обязательный базовый уровень, а также амбициозные цели, чтоб ученик мог изучить интересное поглубже. При этом цели и группы задач связаны - что из чего следует и как делать.

Мы боремся за внимание ученика

С соц. сетями, играми, интерактивными сервисами, поэтому используем их механики и приемы, оставаясь на светлой стороне мотивации.

Смешанное обучение а не только онлайн

Ученик не замыкается в платформе, он продолжает учиться в группе, рассказывать и объяснять, спорить с одноклассниками, работать с физическим миром.

Софты (УК) прокачиваются через предметные задания

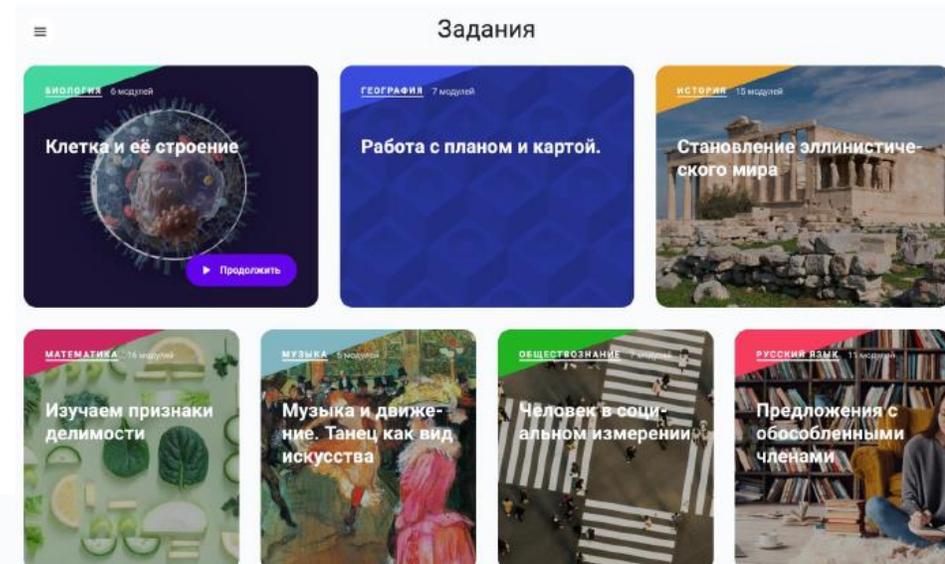
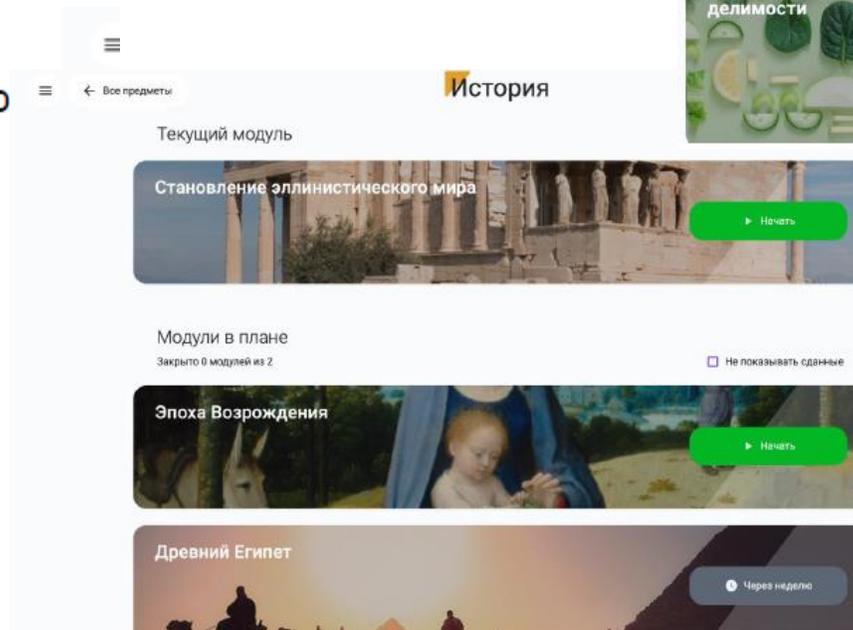
Для выполнения заданий нужно работать в группе, исследовать мир, выдвигать гипотезы, адаптировать решения.

Постоянная обратная связь

Ученик не делает задания в пустоту. Желательно он вообще ничего не делает в пустоту, везде получает реакцию системы. При этом важно чтобы учитель не погряз в домашней работе.

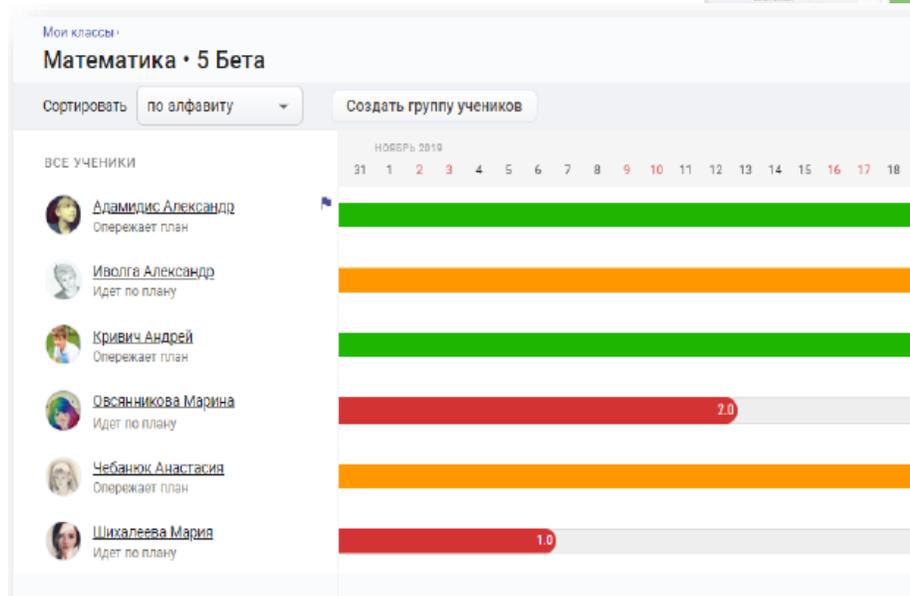
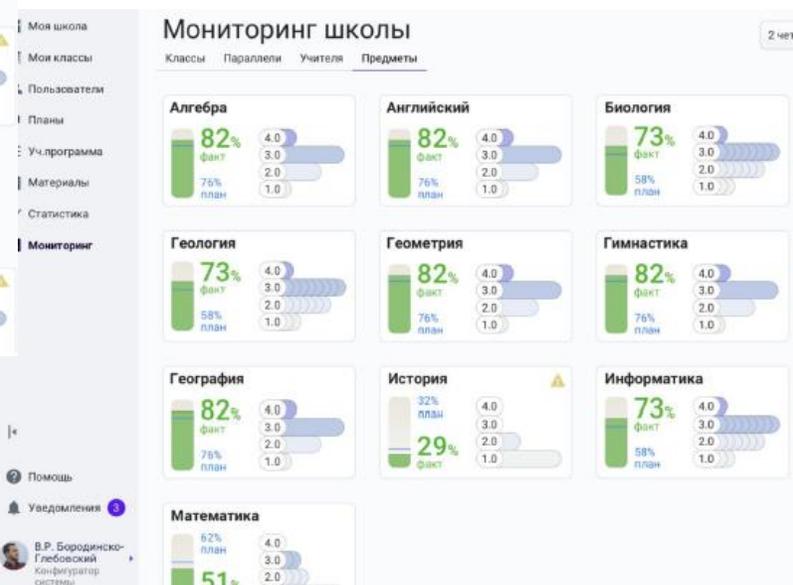
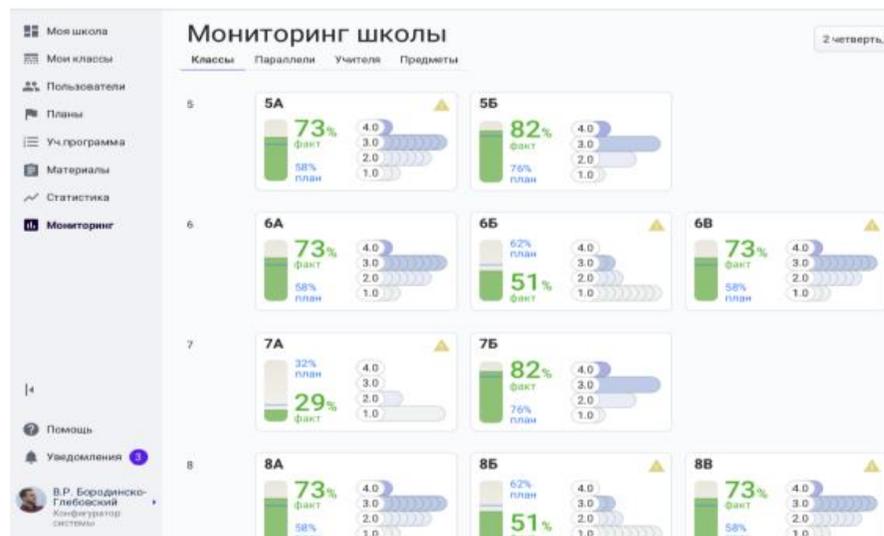
Ученики

- Планируют модуль: выбирают задания и уровень, которого хотят достичь
- Внутри модуля работают с заданиями (онлайн и офлайн), отправляют на проверку и получают обратную связь от учителя
- Внутри заданий могут отправлять учителю вопросы и комментарии
- Управляют своим временем с помощью расписания и календаря
- Получают бейджи за достижения



Платформа Учителя

- Создают или модифицируют модули, наполняют их заданиями и тестами
- Формируют учебные планы и персональные траектории для учеников
- Назначают сроки
- Проверяют задания, выполненные учениками
- Проходят обучение на платформе



Создание контента

Конструктор заданий

- Поддерживаем создание в WYSIWYG редакторе и импорт SCORM пакета.
- Тесты с разными формами проверки — само-, авто-, учителем.
- Интеграции с внешними ресурсами и интерактивными заданиями.
- Тегирование заданий, в том числе по навыкам.

Конструктор модулей

- При создании модулей автор указывает метаинформацию (тема, проблемный вопрос, и т. д.) и создает систему целей.
- К каждой цели привязывается набор заданий, их вариативность и критерии достижения целей.
- Задания могут быть опциональными, обязательными или проверочными.

Платформа

Геймификация

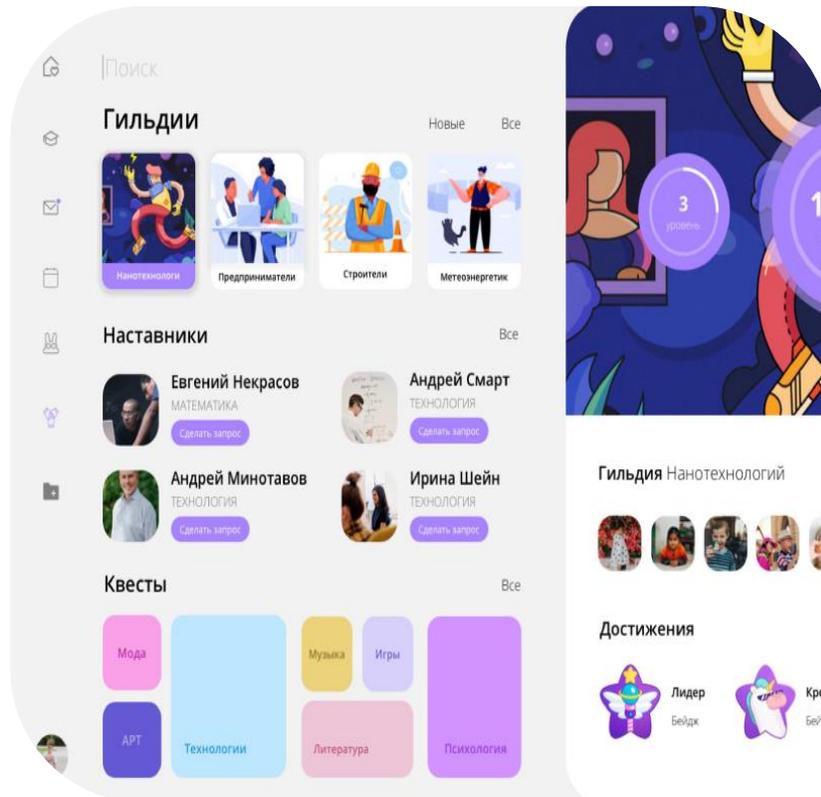
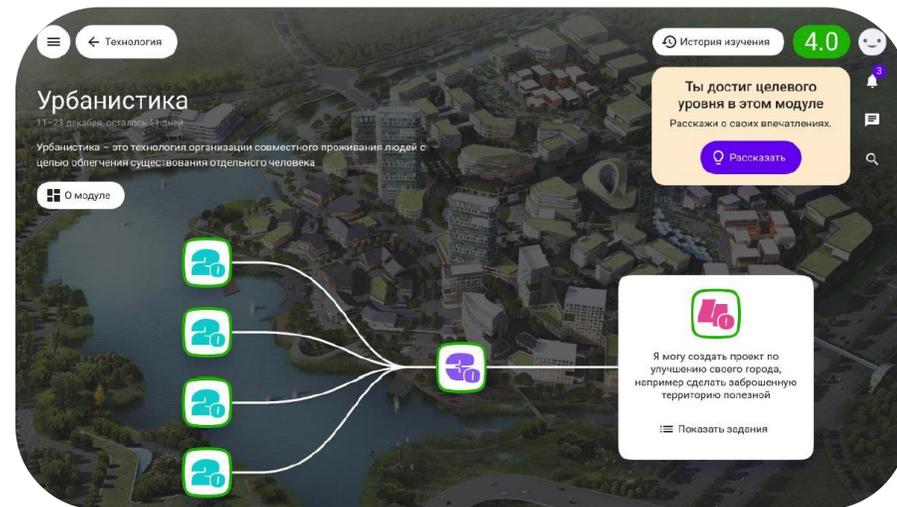
Сотрудничество с Gamification Laboratory

Гильдии

Объединяют учеников для изучения профессий будущего

Виртуальные менторы, живые встречи и общение с лучшими экспертами

Совместные задания для развития навыков, коммуникаций и коллаборации



Текущий статус

Статистика

16 школ

2500 учеников на платформе

На платформе разработано более 6 тыс. модулей,
из них:

- 417 авторских модулей по методике ПМО
- 5,740 модулей разработали учителя (UGC)

Банк заданий содержит 84 тыс. заданий и постоянно пополняется

В среднем около 1600 учеников еженедельно планируют себе персональные траектории в рамках модулей

Планы на 01.09.20

100 школ и новые регионы

Заходим в начальную школу

Контент на 9 класс

Полностью 15 предметов

Региональный охват и критерии отбора

Логистика < 4 ч

IT оснащенность/ Готовность обеспечить IT инфраструктуру

GR поддержка (заинтересованность Губернатора и Министерства Образования)

Социально-экономическое положение

Готовность региона к софинансированию

Регионы апробации

Республика Татарстан
Калужская область
Липецкая область
Новгородская область
Нижегородская область

Регионы присутствия фонда (потенциальные)

Республика Башкортостан
Красноярский край
Воронежская область
Алтайский край
Ульяновская область
ХМАО - Югра
Калининградская область
Ярославская область
Тамбовская область
Московская область

Региональный охват и критерии отбора

требования к заявке от региона:

1. не менее 20 школ в регионе. Проект стартует на 5 классах в 2020\2021 уч.году;
2. каждый ученик пилотных классов должен быть оснащен планшетом. Для этого возможно задействовать региону нацпроект «образование». Необходимое количество планшетов : $20*3*30=1800$ штук;ъ
3. высокоскоростной интернет в Школе – не менее 100 Мбит;
4. регион обеспечивает за свой счет не менее 3-4 системных администраторов со 100% занятостью, для сопровождения платформы.

Срок для принятия решения о запуске с 2020/2021 года – 15.03.2020.

Регион должен подтвердить готовность удовлетворить требования, официальным письмом.

Уровень GR и PR поддержки

