

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Гимназия № 3» г. Перми

Рассмотрено на
заседании методического совета
Протокол № 1 от «2» сентября 2019 г.

Утверждено директором МАОУ «Гимназия
№3» г.Перми
Приказ № 140 от «2» сентября 2019 г.

Программа внеурочной деятельности

«Вебтрекинг «Цифровой кэшбэк»»

Авторы:
Богун О.Н.,
Сушек С.А.,
Бабилова О.А.,
Осипова С.Е.,
Бобыкина Т.И.,
Сатонина Н.С.,
Челухиди Т.Н.,
учителя МАОУ «Гимназия
№3» г. Перми

г. Пермь, 2019

Пояснительная записка

Образовательная программа разработана авторским коллективом педагогов конкурсного исследовательского проекта Вебтрекинг «Цифровой кэшбэк» как практика построения личной цифровой образовательной траектории.

Сегодня образование нацелено на индивидуализацию, которая предполагает, что активным в выборе содержания своего образования становится сам ребенок. Он выступает в качестве субъекта обучения. И задача индивидуализации – прежде всего помочь обучающимся освоить способы самостоятельного управления своей образовательной траекторией, в том числе и личной цифровой образовательной траекторией (вебтрек). Однако в действительности мы сталкиваемся с тем, что, с одной стороны, обучающиеся проявляют интерес к интернет-публикам, подпискам на блогеров, просмотрам видео, а с другой - мало мотивированы на самостоятельную продуктивную образовательную деятельность в открытом пространстве интернета, что, безусловно, снижает качество образования и ограничивает индивидуальное продвижение. Обилие хаотичных ресурсов и единичных IT-практик ещё больше усугубляет проблему.

Программа реализуется в рамках внеурочной деятельности, ориентирована на учащихся 9 классов гимназии. Проект направлен на решение такого комплекса проблем, как низкий уровень мотивации и отсутствие целенаправленного продвижения (понимания смысла, видения именно своих "зачем" и "как"), недостаточную развитость цифровой компетенции, умений последовательного выстраивания вебтрека (когда ресурсов много, они могут либо использоваться хаотично, несистемно, либо их использование оказывается неполноценным). Проект «Вебтрекинг «Цифровой кэшбэк»» направлен также на решение проблемы, связанной с отсутствием образовательных практик, направленных на формирование и развитие умений выстраивания своей цифровой образовательной траектории.

Цель программы: Построение обучающимися личной цифровой образовательной траектории.

Задачи программы:

1. Сформировать способы (умений) самостоятельного управления своей цифровой образовательной траекторией (вебтрек), умения развивать свой интерес с помощью интернета;
2. Освоить практики поиска и выделения необходимой информации, в том числе с помощью цифровых инструментов;
3. Развить умения научить этой практике других учащихся.

Ожидаемый образовательный результат реализации программы: у учащихся сформировано умение применять цифровые ресурсы и IT-практики для осуществления собственных образовательных потребностей.

В проекте участвуют обучающиеся 9-х классов.

Практика Вебтрекинг “Цифровой Кэшбэк”, рассчитанная на 28 часов и реализуемая во внеурочной деятельности, сможет стать тем образовательным инструментом, который поможет обучающимся выстроить личный вебтрек.

Вебтрек- личная цифровая образовательная траектория.

Кэшбэк - это способ мотивации, это то, что должно возвращаться в виде бонуса. Этот термин используется в сферах интернет-торговли, банковского дела и игорного бизнеса в качестве обозначения разновидности бонусной программы для привлечения клиентов и повышения их лояльности, это стимулирование клиента к осуществлению покупки.

Цифровой кэшбек - это площадка для организации практик личностного развития и индивидуального вебтрека.

Педагоги и старшеклассники, освоившие IT-практики в ходе марафона, выступают как помощники/ наставники/эксперты для учащихся младших классов. При таком подходе последние смогут выявлять и нарабатывать свои собственные техники, способы работы, необходимые в построении индивидуального вебтрека.

Программа рассчитана на 28 часов.

Программа включает в себя следующие этапы:

ТАКТ 1. ПОДГОТОВКА

ШАГ 1: информационно-ознакомительный блок (1 час)

Проходит первая встреча участников проекта. Участие всех девятиклассников обязательно. Классные руководители и учащиеся старших классов («бывалые») знакомят учащихся 9 классов с проектом Вебтрекинг «Цифровой Кэшбэк». Участникам проекта выдаётся индивидуальный лист «Мой вебтрек».

ШАГ 2: блок самостоятельной работы (3 часа)

Участники проекта самостоятельно работают с первым модулем индивидуального листа «Мой вебтрек»: заполняют два блока «Мои интересы» и «Цифровые технологии и IT-практики» в «Карте моих интересов и возможностей», для выявления интересов обучающихся и составления списка цифровых ресурсов и IT-практик, которые учащиеся уже используют.

Результатом этого этапа станет фиксация интересов и список используемых учащимися интернет-ресурсов и IT-практик.

ТАКТ 2. ТРЕНИНГ

ШАГ 1. МАСТЕР-КЛАССЫ И ГРУППОВАЯ РАБОТА (1 час)

Тренинг проводится в один день. Количество мастер-классов (примерное) – 8, длительность каждого мастер-класса 10 минут, переходы осуществляются по звонку, участники проекта передвигаются группами по 10 человек согласно маршрутному листу.

Участники проекта посещают «вертушку» мастер-классов от продвинутых («бывалых») учащихся и учителей гимназии. По итогам учащиеся заполняют второй модуль вебтрека (какие цифровые ресурсы можно использовать для дальнейшего развития своего интереса/интересов).

В результате этого этапа учащиеся знакомятся с другими возможными вариантами использования IT-ресурсов и фиксируют их в индивидуальном листе «Мой вебтрек». После прохождения мастер-классов учащиеся выделяют интерес, который хотят преобразовать в умение, и ресурс, с помощью которого можно это реализовать. И фиксируют это на стикере, который размещают на общем поле (доске) в соответствии со сферой интересов.

Учащиеся расходятся в группы по 10 человек

Группы формируются по следующим основаниям:

1 тип групп – кто точно определился с содержанием своего вебтрека; Эти группы формируются согласно выбранной сфере интересов, где обсуждают, как прокачать свои интересы с помощью цифровых технологий.

2 тип групп – кто не выбрал конкретное направление своего вебтрека;

3 тип групп – кто не определился с замыслом.

Далее группы возвращаются на общую площадку, где презентуют результат работы.

Заключительная часть этого шага - домашнее задание: составить индивидуальный планинг, который зафиксировать во втором модуле вебтрека. (Детям выдается техническое задание по составлению вебтрека, в котором прописываются критерии оценки: конкретность, масштабность, реализуемость, логичность).

ШАГ 2. ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ

Участники проекта в индивидуальном режиме консультируются с педагогами по составлению индивидуального вебтрека (консультативное бюро)

ШАГ 3. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЗАМЫСЛОВ ВЕБТРЕКОВ

Участники проекта представляют свои замыслы в группах в соответствии с техническим заданием, получая рекомендации педагогов, специалистов и «бывалых».

ТАКТ 3. ЧЕЛЛЕНДЖ

Учащиеся в течение двух недель осуществляют свой вебтрек и готовят представление результатов своей деятельности с экспертной оценкой выбранного ресурса и своих действий.

В течение этого времени продолжает свою работу консультативное бюро (консультации с учителем или «бывалым»)

Для всех участников после недели работы в проекте организуется контрольная точка «Веблаб», где учащиеся рассказывают, что сделали, будут ли менять замысел. Мероприятие проходит в формате групповой работы. Работу каждой группы координирует педагог и приглашенный специалист.

Участники проекта продолжают работать с индивидуальным вебтреком с учетом рекомендаций.

ТАКТ 4. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛОЩАДКИ CashbackMarket

CashbackMarket является контрольным мероприятием и проходит в два дня: в первый день организуются презентации результатов реализации веб-треков и консультации для ведущих воркшопов, во второй день - проведение воркшопов и планирование следующего шага вебтрека.

На контрольном мероприятии присутствуют семиклассники, специалисты.

ШАГ 1. ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ РЕАЛИЗАЦИИ ЧЕЛЛЕНДЖА

Мероприятие предполагает представление участниками проекта результатов реализации челленджа в соответствии с техническим заданием (время представления, критерии представления, наличие рефлексивного текста, перспективы реализации вебтреков, умение ответить на вопросы по содержанию вебтрека, умение задать содержательный вопрос другим участникам). Презентация проходит в группах по 10 человек, сформированных по желанию участников. Педагоги, семиклассники и специалисты дают рекомендации по представлению

своего вебтрека в формате воркшопа для учащихся 7 класса. Исходя из рекомендаций и желания детей формируется команда ведущих воркшопов.

ШАГ 2. КОНСУЛЬТАЦИИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВОРКШОПОВ (консультативное бюро)

Участие добровольное, за исключением тех, кто проводит воркшопы. Для ведущих выдается техническое задание (продолжительность воркшопа, презентация способов освоения умения, организация деятельности семиклассников по составлению индивидуального вебтрека, наличие рефлексивного задания).

ШАГ 3. ПРОВЕДЕНИЕ ВОРКШОПОВ

Участники проекта - учащиеся 9 классов - проводят воркшопы для учащихся 7 классов.

Участники этих воркшопов оценивают представленные результаты.

ШАГ 4. РЕФЛЕКСИЯ

Участники проекта заполняют рефлексивный модуль (составляют рефлексивный текст) своего вебтрека.

ШАГ 5. ПЕРСПЕКТИВА

После проведения мастер-классов участники проекта планируют следующий шаг вебтрека в рамках интерактивной площадки, для чего определяют свой образовательный интерес для вебтрекинга.

Учебно - тематическое планирование программы

Вебтрекинг «Цифровой кэшбэк» как практика построения личной цифровой образовательной траектории, в т.ч. при коллективном взаимодействии

Название модуля	Объем	Сроки проведения	Планируемые действия
<p>ПОДГОТОВКА информационно-ознакомительный блок (1 час)</p> <p>блок самостоятельной работы (3 часа)</p>	4 часа	Сентябрь, 1 неделя	<p>Проходит первая встреча участников проекта. Участие всех девятиклассников обязательно. Классные руководители и учащиеся старших классов («бывалые») знакомят учащихся 9 классов с проектом Вебтрекинг «Цифровой Кэшбэк». Участникам проекта выдаётся индивидуальный лист «Мой вебтрек».</p> <p>Блок самостоятельной работы (3 часа)</p> <p>Участники проекта самостоятельно работают с первым модулем индивидуального листа «Мой вебтрек»: заполняют два блока «Мои интересы» и «Цифровые технологии»</p>

			<p>и IT- практики» в «Карте моих интересов и возможностей», для выявления интересов обучающихся и составления списка цифровых ресурсов и IT-практик, которые учащиеся уже используют.</p> <p>Результатом этого этапа станет фиксация интересов и список используемых учащимися интернет-ресурсов и IT-практик.</p>
<p>ТРЕНИНГ</p> <p>Мастер-классы и групповая работа (2 часа)</p> <p>Индивидуальные консультации (3 час)</p> <p>Презентации замыслов вебтреков (2 часа)</p>	7 часов	Сентябрь, 2 неделя	<p>Тренинг проводится в один день. Количество мастер-классов (примерное) – 8, длительность каждого мастер-класса 10 минут, переходы осуществляются по звонку, участники проекта передвигаются группами по 10 человек согласно маршрутному листу.</p> <p>Участники проекта посещают «вертушку» мастер-классов от продвинутых («бывалых») учащихся и учителей гимназии. По итогам учащиеся заполняют второй модуль вебтрека (какие цифровые ресурсы можно использовать для дальнейшего развития своего интереса/интересов).</p> <p>Участники проекта в индивидуальном режиме консультируются с педагогами по составлению индивидуального вебтрека (консультативное бюро)</p> <p>Участники проекта представляют свои замыслы в группах в соответствии с техническим заданием, получая рекомендации педагогов, специалистов и «бывалых».</p>
ЧЕЛЛЕНДЖ	10 часов	Сентябрь, 3-4 неделя	<p>Учащиеся в течение двух недель осуществляют свой вебтрек и готовят представление результатов своей деятельности с экспертной оценкой</p>

			<p>выбранного ресурса и своих действий.</p> <p>В течение этого времени продолжает свою работу консультативное бюро (консультации с учителем или «бывалым»)</p> <p>Для всех участников после недели работы в проекте организуется контрольная точка «Веблаб», где учащиеся рассказывают, что сделали, будут ли менять замысел. Мероприятие проходит в формате групповой работы. Работу каждой группы координирует педагог и приглашенный специалист.</p> <p>Участники проекта продолжают работать с индивидуальным вебтреком с учетом рекомендаций.</p>
<p>ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛОЩАДКИ CashbackMarket</p> <p>Презентация результатов реализации челленджа (1 час) Консультации для проведения воркшопов (2 часа) Проведение воркшопов (2 часа) Рефлексия (1 час)</p>	7 часов	Октябрь, 1-2 неделя	<p>CashbackMarket является контрольным мероприятием и проходит в два дня: в первый день организуются презентации результатов реализации веб-треков и консультации для ведущих воркшопов, во второй день - проведение воркшопов и планирование следующего шага вебтрека.</p> <p>На контрольном мероприятии присутствуют семиклассники, специалисты.</p>

Описание оценочных процедур

Качественная характеристика: каждый участник демонстрирует уровень овладения умением из перечня предложенных.

Количественная характеристика: 80% учащихся создали вебтрек, из них не менее 20% продемонстрировали свои умения в воркшопах, разнообразие образовательных ресурсов, которыми воспользовались учащиеся в рамках реализации веб-треков.

Результаты заносятся в диагностическую карту (срез на начало проекта и на конец).

Результат	Продукт или действие в рамках которых будет проявлен результат	Критерии результативности
1. Повышение мотивации использования цифровых ресурсов в образовательных целях	Защита результатов реализации вебтреков, проведение воркшопов	демонстрация в рефлексии личностной заинтересованности, личного отношения наличие и качество нового замысла вебтрека наличие предложений о проведении воркшопов (мастер-классов)
	Запросы на проведение консультаций	Количество запросов
	Деятельность учащихся на очных мероприятиях проекта	Количество активных участников (количество желающих самостоятельно выступить, активность участия в обсуждении) Наличие детской инициативы
2. Умения адекватно подбирать ИТ - ресурсы, необходимые для решения поставленной задачи с в заданное время	Защита замыслов вебтреков	1. Конкретность в выборе ресурсов 2. Логичность подбора ресурсов 3. Реализуемость замысла вебтрека (временной масштаб, доступность и т.д.) 4. Достаточность ресурсов
3. Умение рефлексировать результаты и эффективность реализации индивидуального проекта	Защита результатов реализации вебтрека	1. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых и реальных результатов, конкретность выводов 2. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых/полученных результатов и средств их достижения, конкретность выводов 3. Демонстрация в рефлексии личностной заинтересованности, личного отношения

Оценочные материалы для проведения экспертной оценки:

1. Индивидуальные карты, заполненные учащимися;
2. Рефлексивные листы;
3. Критерии для оценки вебтрекингов, созданных учащимися. На основании критериев отмечаются лучшие ИТ-практики, рекомендованные для самообразования учащихся.

Форма индивидуального листа «Мой вебтрек»

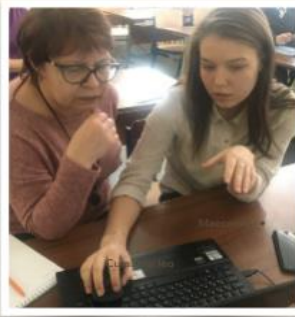
Человека делает образованным лишь его собственная внутренняя работа, иначе говоря, собственное, самостоятельное обдумывание, переживание, перечувствование того, что узнает от других людей или из книг.
Рубакин Н. А.

Образование не есть только школьное дело. Школа дает лишь ключи к этому образованию. Внешкольное образование есть вся жизнь! Всю жизнь должен человек себя образовывать.
Луначарский А. В.

Кормление с ложки в далёкой перспективе может научить нас только тому, какая форма у самой ложки.
Е. М. Фостер

Я могу предложить вам простую формулу успеха: сначала всё до конца продумать, а затем до конца же осуществить.
Эдди Риккенбейкер

Безграмотными в XXI веке будут не те, кто не умеет читать и писать, а те, кто не умеет учиться, разучиваться и перучиваться.
Эвлин Тоффлер




Технологии – это всего лишь инструмент.

Билл Гейтс,
основатель корпорации Microsoft

МАОУ «ГИМНАЗИЯ №3»
ГОРОДА ПЕРМИ


ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ЛИСТ «МОЙ ВЕБТРЕК»



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ ДЛЯ 9-Х КЛАССОВ «ЦИФРОВОЙ КЭШБЭК»

2019 г.

NB!



Вебтрек - личная цифровая образовательная траектория.
Кэшбэк - это способ мотивации, это то, что должно возвращаться в виде бонуса.
Цифровой кэшбек - это площадка для организации практик личностного развития и индивидуального вебтрека

ТАКТ 1. ПОДГОТОВКА. УСТАНОВОЧНАЯ ВСТРЕЧА

ТАКТ 2. ТРЕНИНГ
 . МАСТЕР-КЛАССЫ,
 . ГРУППОВАЯ РАБОТА,
 . ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ,
 . ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЗАМЫСЛОВ ВЕБТРЕКОВ

ТАКТ 3. ЧЕЛЛЕНДЖ. РЕАЛИЗАЦИЯ СВОИХ ЗАМЫСЛОВ.

ТАКТ 4. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛОЩАДКИ CashbackMarket:
 . ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ РЕАЛИЗАЦИИ ЧЕЛЛЕНДЖА,
 . КОНСУЛЬТАЦИИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ВОРКШОПОВ,
 . ПРОВЕДЕНИЕ ВОРКШОПОВ,
 . РЕФЛЕКСИЯ,
 . ПЕРСПЕКТИВА

МОЙ ВЕБТРЕК

КАРТА МОИХ ИНТЕРЕСОВ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИТ-ПРАКТИКИ, КОТОРЫЕ Я ИСПОЛЬЗУЮ

МОИ ИНТЕРЕСЫ

ЗАМЫСЕЛ

1) интерес/ проблема

2) цифровой ресурс

3) форма планинга

4) планируемый результат

Консультативное бюро:

результаты челленджа:

CashbackMarket
проведение воркшопа:

рефлексия и перспективы:

Техническое задание

1. Пройти опрос по ссылке.
2. Заполнить 1 модуль листа «Мой вебтрек».
3. Выбрать умение, над формированием которого вы планируете работать в ближайшие две недели и IT-ресурс, с помощью которого вы это будете реализовывать свой замысел.
4. Составить индивидуальный планинг, который зафиксировать во втором модуле вебтрека.
5. Подготовиться к презентации своего замысла по предложенным критериям:
 - Конкретность в выборе ресурсов
 - Логичность подбора ресурсов
 - Реализуемость замысла вебтрека (временной масштаб, доступность и т.д.)
 - Достаточность ресурсов
6. Подготовиться к защите результатов реализации вебтрека по предложенным критериям:
 1. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых и реальных результатов, конкретность выводов
 2. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых/полученных результатов и средств их достижения, конкретность выводов
 3. Демонстрация в рефлексии личностной заинтересованности, личного отношения

Диагностическая карта

ФИО _____

этап оценивания	умение оценивания	критерии оценивания	баллы от 0-10
Защита замыслов вебтреков	1. Умения адекватно подбирать IT - ресурсы, необходимые для решения поставленной задачи с в заданное время	1. Конкретность в выборе ресурсов 2. Логичность подбора ресурсов 3. Реализуемость замысла вебтрека (временной масштаб, доступность и т.д.) 4. Достаточность ресурсов	
Защита результатов реализации вебтрека	2. Умение рефлексировать результаты и эффективность реализации индивидуального проекта	1. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых и реальных результатов, конкретность выводов 2. Наличие в рефлексии выводов, содержащих соотнесение ожидаемых/полученных результатов и средств их достижения, конкретность выводов 3. Демонстрация в рефлексии личностной заинтересованности, личного отношения	