

ФОРМИРОВАНИЕ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ У СУБЪЕКТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ: ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ И СОЦИАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ

(из опыта реализации проекта на тему
«Инновационный образовательный startup
социально активной молодёжи «SAM» как альтернатива
потребительскому бродяжничеству в подростковой среде»)

*VII Открытая международная научно-практическая конференция
«Дорожная карта цифровой трансформации образования»
13.02.2020 года, 11.00, конференц-зал Дворца искусств
(г. Минск, ул. Козлова, 3)*

Слайд 1 Название учреждения, проекта, его руководителя и авторов

Здравствуйте! В рамках формирования цифровой грамотности субъектов образовательного процесса в Центре дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г. Минска реализуется проект «Инновационный образовательный startup социально активной молодёжи «SAM» как альтернатива потребительскому бродяжничеству в подростковой среде».

Слайд 2 Актуально (фото подростков в торговых центрах)

Мы не случайно обратились к данной теме, поскольку всё чаще сталкиваемся с ситуацией, когда вместо обучения и полезного досуга подростки выбирают времяпрепровождение в торговых центрах.

Слайд 3 Актуально (фото подростка, направления его времяпрепровождения, пирамида потребностей по Маслоу)

Они приходят сюда, как раньше выходили во дворы.

Здесь большинство из них проводит время за поглощением фаст-фуда, созданием селфи, общением в социальных сетях, что зачастую пагубно влияет на здоровье и, самое печальное, нивелирует творческий потенциал и стремление подростков к саморазвитию.

Слайд 4 Актуально (фото распродаж и акций со скидками в торговых центрах)

Усугубляет ситуацию и маркетинговая политика магазинов с их акциями и скидками.

Слайд 5 Проблемное поле (диаграммы результатов анкетирования подростков «Моё свободное время», «Частота посещения гипермаркетов», «Ежедневный расход времени подростков на потребительское бродяжничество»)

Согласно анкетированию по определению основных интересов подростков 32 % из них тратят на скитание по торговым центрам от 1 до 2-х часов в день, а 52 % - 3 и более.

Слайд 6 Проблемное поле (статистика противоправных действий, совершённых подростками на территории Ленинского района г.Минска в 2017 и 2018 годах, 9 месяцев 2019 года)

Статистика свидетельствует, что в связи с недостаточностью организованных форм досуга подростки совершают административные правонарушения и уголовные преступления.

Слайд 7 Проблемное поле (диаграммы результатов анкетирования подростков «Мотивы посещения подростками гипермаркетов», «В гипермаркете недостаточно», «Готовность променять гипермаркет на полезный досуг»)

Возникает вопрос, как дополнительное образование детей и молодёжи может повлиять на данную ситуацию? Детально изучив результаты вышеназванного опроса, мы пришли к выводу,

Слайд 8 Решение проблемы (цель проекта)

что альтернативным способом профилактики «безнадзорности и потребительского бродяжничества» подростков может служить продуктивная совместная деятельность педагогов и учащихся в рамках работы startup-лаборатории социально активной молодёжи «SAM» и создание её участниками нового мобильного приложения по организации досуга и занятости подростков.

Слайд 9 Задачи проекта

Для осуществления идеи проекта были определены конкретные шаги по внедрению startup-лаборатории в образовательное пространство нашего Центра.

Слайд 10 Сроки реализации проекта

Обозначены сроки и этапы реализации проекта:

- подготовительный: сентябрь - декабрь 2018 года;
- основной: январь 2019 года - май 2021 года;
- заключительный: июнь - сентябрь 2021 года.

Слайд 11 Структура и содержание деятельности startup-лаборатории «SAM» («Social Active Mobile»)

Разработана структура startup-лаборатории «SAM», которая имеет в своей основе два уровня.

Первичный уровень подразумевает создание оптимизированной программы «IT-start» на основе типовых программ дополнительного образования детей и молодёжи по техническому и естественно-математическому профилям, средних специальных и высших учебных заведений. На данном этапе были организованы набор учащихся и их обучение, в том числе дистанционное обучение на площадке Moodlecloud.com (мудл-клауд).

Moodlecloud.com (Мудлклауд, по-английски клауд - облако, то есть это облачный сервис) - это бесплатная площадка для организации онлайн-курсов с численностью учащихся не более 50 человек, ответвление от полноценного программного обеспечения Мудл, которое установлено в МГИРО и НИО.

Вторичный уровень предполагает непосредственную разработку мобильного приложения.

Слайд 12 Перечень социальных партнёров

Такой масштабный проект требует немалых интеллектуальных, технических и финансовых вливаний, поэтому важным звеном является поиск социальных партнёров среди высших учебных заведений, ИТ-компаний, учреждений культуры и общественных организаций.

Слайд 13 Перечень социальных партнёров (БГУИР, БПВТ)

Налажено сотрудничество с учреждением образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники», члены первичной организацией БРСМ, волонтерского и молодежного центров которого оказывают консультативную и практическую помощь в создании приложения, выступая в роли тьюторов нашего проекта.

Также в рамках реализации проекта достигнута договорённость с сотрудниками Белорусского Парка высоких технологий по созданию приложения.

Слайд 14 Названия объединений по интересам и районного клуба молодого избирателя «За нами будущее»

Интеллектуальным ядром startup-лаборатории стали учащиеся объединений по интересам «АйТиМир», «Юный блогер», «Компьютерный дизайн», члены районного клуба молодого избирателя «За нами будущее».

Слайд 15 Макет стартовой страницы мобильного приложения

Ребята предложили рабочее название мобильного приложения – «Highlight» (*Хайлайт - ярко освещенный, значимый*) и его основную идею. В чём её суть? Виртуальный герой Дэн предлагает подросткам выбрать определенную социальную активность: «Досуг» или «Работу».

Слайд 16 Социальные активности мобильного приложения

В категории «Досуг» представлены объекты активных либо более спокойных видов отдыха. При выборе пользователем **категории** «Работа» Дэн укажет, где подросток Ленинского района сможет поработать.

Слайд 17 Перечень объектов возможного трудоустройства подростков

Объектами трудоустройства подростков выступают наши школы, УП «Зеленстрой» и магазины района.

В ходе использования мобильного приложения Хайлайт пользователь будет накапливать специальные единицы измерения собственной социальной активности – лайты, позволяющие при определенных условиях совершить их обмен на реальную экскурсию, поход в кино, театр, музей. Уровень накопления лайтов будет отражаться в углу экрана в специально созданном для этого виртуальном объекте Лайтхаузе («маяке»).

Слайд 18 Перечень направлений деятельности

В настоящее время ведётся работа по расширению числа социальных партнёров и спонсоров. Началась реализация составленной образовательной программы и разрабатывается курс занятий по финансовой грамотности. Готовится информация о рабочих местах для подростков.

Участниками лаборатории уже собрана информация по объектам культуры и спорта района. Происходит набор новых участников. Ребята работают над созданием основных графических объектов и дизайна страниц мобильного приложения.

Слайд 19 Скриншот сайта ЦДОДиМ «Маяк» г.Минска

Активно ведётся информационно-рекламная деятельность по продвижению идей проекта. Так, на главной странице нашего сайта уже размещена карта «Где провести свободное время в Ленинском районе?», составленная на основе собранных ребятами материалов.

Слайд 20 Рабочие материалы районной акции «Дорогами добрых дел»

Важным направлением проекта является проведение акций и конкурсов, призванных привлечь внимание учащихся к изучению малой родины: «Дорогами добрых дел», «Патриот.by».

Слайд 21 Рабочие материалы районной акции «Дорогами добрых дел»

Данные мероприятия не только напрямую способствуют формированию цифровой грамотности учащихся школ Ленинского района столицы, но и выполняют важную информационно-накопительную функцию,

Слайд 22 Рабочие материалы районной акции «Дорогами добрых дел»

поскольку разработанные участниками экскурсионные маршруты и презентации положены в основу разработки мобильного приложения «Highlight» (Хайлайт).

Слайд 23 Перспективы реализации проекта

В дальнейшем планируется его загрузка в официальные каталоги приложений PLAY MARKET (плэй маркет) и APP STORE (эп стор), доработка в соответствии с отзывами и предложениями пользователей.

При условии возникновения устойчивого интереса к мобильному приложению, оно будет усовершенствовано так, чтобы охватить не только Ленинский район, но и весь город.

Также в перспективах функционирования приложения:

- создание новой социальной активности «Дополнительное образование»;
- распространение приложения среди родителей учащихся и добавление в него элемента обратной связи.

Логичным продолжением проекта станет разработка интерактивной обучающей игры по финансовой грамотности с рабочим названием «Стоп скидки» (*чтобы научить ребят экономить семейный бюджет и разбираться в предлагаемых на скидках товарах*).

Слайд 24 Предполагаемые результаты реализации проекта

Мы предполагаем, что внедрение в образовательную практику startup-лаборатории «SAM» и разработка мобильного приложения будет эффективным для формирования цифровой грамотности учащихся, их родителей и педагогов.

Также сами подростки смогут в творческой форме обратить внимание общественности на проблему «потребительского бродяжничества».

А для родительской общественности это ещё и даст возможность осуществить мониторинг местонахождения и времяпрепровождения своих детей.

Слайд 25 Картинки «Дополнительное образование - IT-технологии»

Кроме того, ребята получают бесценный опыт и определённые профессиональные навыки, импульс к дальнейшему изучению современных IT-технологий и получению востребованной профессии в будущем.

Слайд 26 Фото культурно-досуговых мероприятий в торговых центрах

После реализации проекта планируется сохранение партнёрских отношений с ближайшими гипермаркетами в части организации на их территориях различных культурно-массовых мероприятий.

Слайд 27 Новизна: перечень направлений положительного эффекта деятельности startup-лаборатории «SAM»

Мы надеемся, что такая совместная деятельность педагогов и подростков по принципу «Равный создаёт для равного» будет способствовать сокращению числа противоправных действий, совершаемых на территории Ленинского района, притоку новых учащихся в наш Центр и повышению результативности участия в конкурсном движении технической направленности.

НОВИЗНА проекта состоит в самой идеи перенаправления отрицательной энергии потребления и бродяжничества подростков на созидательную деятельность. Мы понимаем, что в современном образовании мобильное приложение активно используют многие и уже давно. Но используют для помощи в изучении предметов. Мы же хотим его создать интеллектом и руками самих детей и использовать в целях воспитания и профилактики бродяжничества других детей. Дети сами создают продукт для других детей в целях профилактики.

Слайд 28 Название и фото учреждения, startup-лаборатории «SAM», девиз «Моделируй будущее уже сегодня», и адрес сайта ЦДОДиМ «Маяк» г.Минска

Сегодня мобильные приложения захватывают практически все сферы быта - от работы до досуга и даже личной жизни. А такой их потенциальный пользователь, как подросток, не представляет своего обычного дня без телефона и мобильных приложений. Предоставив подросткам возможность получить в короткий промежуток времени важную и нужную информацию об отдыхе и трудоустройстве, мы очень надеемся, что мы моделируем их правильное и здоровое будущее уже сегодня.

Благодарим за внимание.

Уважаемое жюри и коллеги! На слайде указан адрес официального сайта нашего учреждения. Предлагаем вам зайти на наш сайт, на главной странице которого расположен слайдер «Где провести свободное время в Ленинском районе?». Здесь размещена карта Ленинского района, на которую нанесены значки, обозначающие объекты досуга района. Нажав на любой из значков, пользователь переходит в окно определённого объекта. В окне расположена фотография и краткая информация об объекте, а, также, адрес сайта данного учреждения или организации. Нажав на адрес, пользователь попадает на сайт выбранного объекта и получает всю информацию о нём.