

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»)

*Ветрова Галина Николаевна,
заместитель директора по учебно-методической работе,
Положечко Ольга Владимировна,
заведующий учебно-методическим кабинетом,
Солтанова Ксения Викторовна,
методист отдела интеллектуального развития и творчества
ГУО «Центр дополнительного образования
детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»*

Наше общество и деловая жизнь в высшей степени цифровизованы. Это стремительное развитие информатизации влечёт за собой радикальные социальные изменения и существенным образом изменяет практически все стороны жизни [2].

Цифровизация становится неотъемлемым элементом развития и системы образования. Но учреждения дополнительного образования детей и молодёжи только делают первые шаги, чтобы стать цифровыми. При этом оцифровка преподавания и обучения в них не может быть достигнута только путём покупки компьютеров, планшетов или интерактивных досок.

Цифровизация системы дополнительного образования детей и молодёжи должна включать в себя создание новых, более эффективных процессов преподавания и обучения, воспитания с использованием современных информационных технологий.

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» (рис.1).



Рис. 1

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. 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.

Усугубляет ситуацию и маркетинговая политика магазинов с их акциями и скидками. 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 (рис. 2). Статистика свидетельствует, что в связи с недостаточностью организованных форм досуга подростки совершают административные правонарушения и уголовные преступления (рис. 3).



Рис. 2



Рис. 3

Возникает вопрос, как дополнительное образование детей и молодёжи может повлиять на данную ситуацию? Детально изучив результаты вышеназванного опроса, мы пришли к выводу, 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 (рис. 4).



Рис. 4

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

Обозначены сроки и этапы реализации проекта:

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

Разработана структура startup-лаборатории «SAM», которая имеет в своей основе два уровня (рис. 5).

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 был организован набор учащихся и их обучение, в том числе дистанционное обучение на площадке Moodlecloud.com¹.



Рис. 5

Вторичный уровень предполагает непосредственную разработку мобильного приложения (рис. 6).

¹ 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, отвлечение от полноценного программного обеспечения Мудл, которое установлено в МГИРО и НИО.



Рис. 6

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.

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.

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

Ребята предложили рабочее название мобильного приложения – «Highlight»² и его основную идею.

В чём её суть?

Виртуальный герой Дэн предлагает подросткам выбрать определённую социальную активность: «Досуг» или «Работу» (рис. 7). В категории «Досуг» представлены объекты активных либо более спокойных видов отдыха. При выборе пользователем «Работа» Дэн укажет, где подросток Ленинского района сможет поработать. Объектами трудоустройства подростков выступают наши школы, УП «Зеленстрой» и магазины района (рис. 8).



Рис. 7

² Highlight - ярко освещенный, значимый



Рис. 8

В ходе использования мобильного приложения «Highlight» пользователь будет накапливать специальные единицы измерения собственной социальной активности – лайты, позволяющие при определённых 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 Lighthouse («маяке»).

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. 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 (рис. 9).

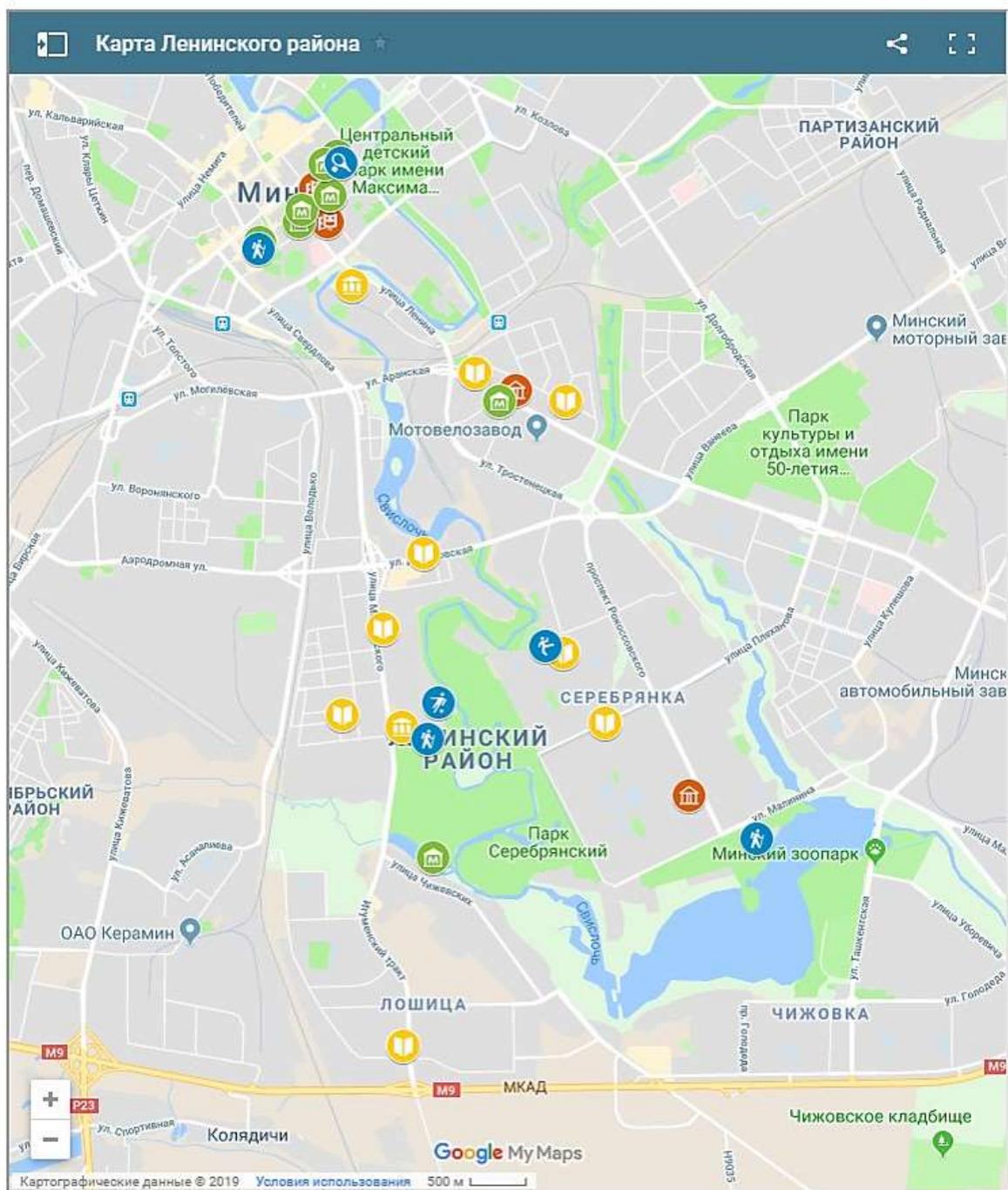


Рис. 9

Важным направлением проекта является проведение акций и конкурсов, призванных привлечь внимание учащихся к изучению малой родины: «Дорогами добрых дел», «Патриот.by». Данные мероприятия не только напрямую способствуют формированию цифровой грамотности учащихся школ Ленинского района столицы, но и выполняют важную информационно-накопительную функцию, поскольку разработанные участниками

экскурсионные маршруты и презентации положены в основу разработки мобильного приложения «Highlight».

В дальнейшем планируется его загрузка в официальные каталоги приложений PLAY MARKET и APP STORE, 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 (рис. 10):

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

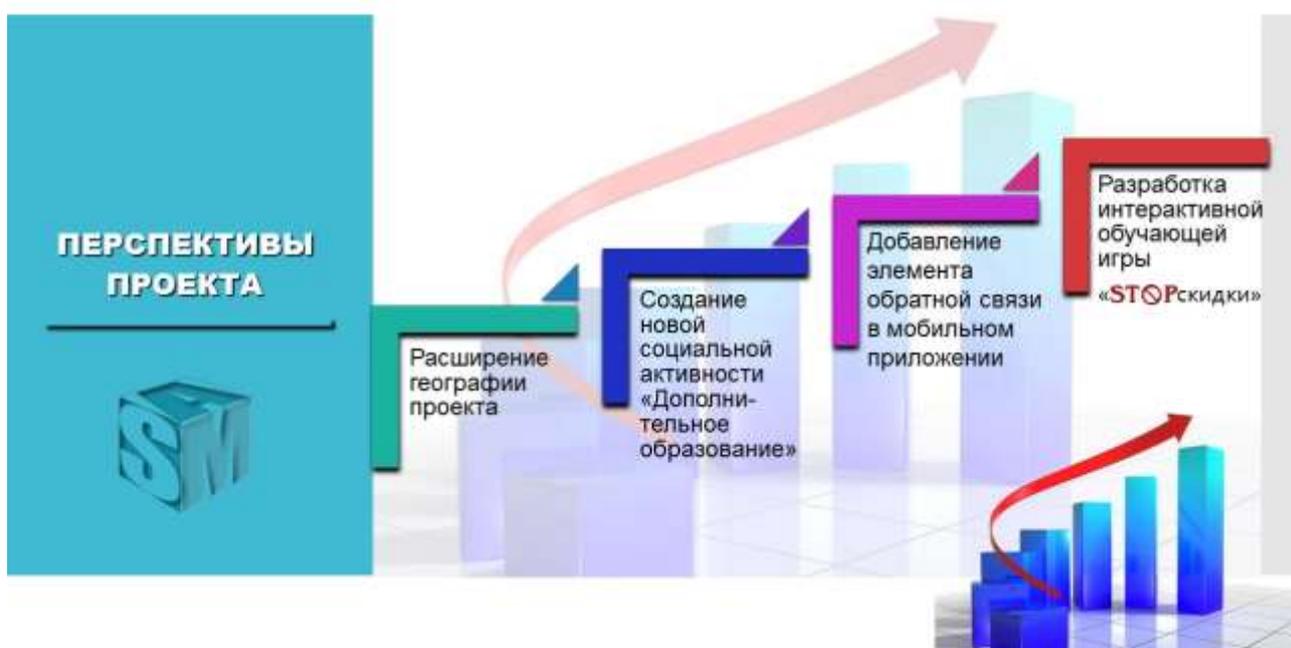


Рис. 10

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).

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

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

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 (рис. 11) состоит в самой идее 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.

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 (рис. 12).



Рис. 11



Рис. 12

Список использованных источников

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании : с изм. и доп. по состоянию на 21 сент. 2016 г. – Минск : Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь, 2016. — 400 с.

2. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года [Электронный ресурс]: постановление Министерства образования Республики Беларусь от 24.06.2013 г. // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <https://edu.gov.by/statistics/informatizatsiya-obrazovaniya/>.

3. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь: постановление Министерства образования Респ. Беларусь, 15 июля 2015 г., № 82 / Нац. реестр правовых актов Респ. Беларусь. – Минск: Амалфея, 2015.

4. Концептуальные подходы к развитию системы образования Республики до 2020 года и на перспективу до 2030 года [Электронный ресурс]: приказ Мин. обр. Респ. Беларусь, 29.11.2017 г., № 742 // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <http://edu.gov.by/sistema-obrazovaniya/glavnoe-upravlenie-professionalnogo-obrazovaniya/prof-obr/respublikanskyi-sovet-direktorov-uchrezhdeniy-professionalno-tekhnicheskogo-i-srednego-spetsialnogo-/>

5. Лунева Е. В., Фомичев К. А. Молодёжь в информационном обществе: монография / Е. В., Лунева, К. А., Фомичёв. – Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2014. – 136 с.

6. Цифровая трансформация образования [Электронный ресурс]: сб. мат. 2-й Межд. науч.-практ. конф., Минск, 27 марта 2019 г. / отв. ред. А. Б. Бельский. – Минск: ГИАЦ Минобразования, 2019. – Режим доступа: http://dtconf.unibel.by/doc/Conference_2019.pdf.