

ОТЧЕТ ПО ИННОВАЦИОННОЙ РАБОТЕ

«Метапроектное обучение как средство обновления содержания образовательного процесса»

МБОУ СОШ с углубленным изучением английского языка №12

города Пятигорска (сентябрь – декабрь 2015)

Научный консультант: Тарасенко Валентина Николаевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры западноевропейских языков и культур ФГБОУ ВПО «ПГЛУ», директор института интегрированных программ высшего и послевузовского образования

Место работы: ФГБОУ ВПО «ПГЛУ»

Организаторы: Пономарева А.С., директор МБОУ СОШ №12; Дмитриева Н.П., заместитель директора по УВР

Тема направления инновационной деятельности МБОУ СОШ №12:
«Метапроектное обучение как средство обновления содержания образовательного процесса»

Сроки работы: начало: *январь 2015г* - окончание: *декабрь 2017*

Мета – за, через, над – метадеятельность, метазнания, метаспособы, метаумения – иногда это называют универсальными знаниями, иногда мыследеятельностью. Понятие метапредметное обучения прочно обосновалось в современном образовании. Важнейшей задачей ФГОС является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам, осваивающим науки и иностранный язык, умение учиться, способность к самостоятельной работе, а следовательно, способность к саморазвитию и самосовершенствованию. В настоящее время необходимым становится знание о том, как и где знания применить, интегрировать или создать.

Современное отечественное образование с одной стороны характеризуется коренным поворотом к человеку как к высшей ценности, с другой стороны, в связи с социально-экономической ситуацией в России, возникает усиление практикоориентированной составляющей. Ситуация грозит новым отчуждением человека от высших базовых ценностей культуры и от тех, кто должен их присвоить. Это противоречие может быть снято, если сместить акценты в сторону личности обучающегося. Одним из путей, способных вывести образование из создавшейся ситуации может быть

метапроектное обучение, источником которого является традиционное проектное обучение.

За период с 01.09.2015 по настоящее время в рамках инновационной площадки МБОУ СОШ №12 были разработаны и успешно реализованы на практике:

1. Квест-игра «В поиске сокровищ», которую разработали и провели учителя английского языка Королёва Е.И., Гергель М.А., Аленко А.А. Так в процессе игры «По Лермонтовским местам», участники преодолевают сложные и нестандартные ситуации, развивают взаимопонимание, учатся принимать решения, распределять зоны ответственности, а также продолжают больше узнавать о достопримечательностях родного города.

2. Деловая игра «Модель ООН», разработанная и проведённая учителем информатики Швелидзе Е.И. и учителем русского языка Уваровой Т.А. Ученики 10х классов рассмотрели, с какими проблемами сталкиваются люди в различных регионах мира, и на что они возлагают надежды; определили, какие навыки и какая модель способствуют развитию международного сотрудничества, а также узнали, как ООН могла бы улучшить жизнь народов мира.

3. Интегрированный урок-проект «Запас прочности человека», подготовлен и проведён учителем биологии Кузнецовой М.И. Проект помог учащимся 8 а класса расширить знания о прочности человеческой основы, способствовал созданию в представлении школьников общей картины мира с его единством и многообразием свойств живой и неживой природы, применимости законов физики к живым организмам, установлению межпредметных связей физики, биологии, химии для формирования материалистических убеждений учащихся.

4. Сетевая ролевая игра «Глобальный вопрос», участниками которой стали старшеклассники под руководством учителя информатики Швелидзе Е.И. Игра «Глобальный вопрос» получила поддержку Комиссии Российской Федерации по делам ЮНЕСКО и впервые прошла на российском уровне. Участниками игры стали команды из 5 человек – учащиеся 9-11 классов общеобразовательных организаций. Игра «Глобальный вопрос» разработана экологическим движением с целью содействия формированию глобального экологического мышления и глобальной экологической ответственности. По отдельности каждый человек знает, как сохранять природу, как ей не навредить. Но когда в дело вступают интересы целых государств, вопрос встает совсем по-другому. Зачастую самые экологически воспитанные люди живут в самых экологически неблагополучных странах. Решить это несоответствие и призвана игра «Глобальный вопрос». Команда – отдельное виртуальное государство, которому надо управлять страной, ее ресурсами, решать повседневные и глобальные вопросы. Игра проводится по направлениям: политическое, экономическое, экологическое, социальное и культурологическое, поскольку именно эти направления составляют основу

жизнедеятельности любого общества. Команда заняла 2 место, школьники приобрели большой опыт в решении сложных задач, немаловажным было общение со сверстниками и специалистами, Участники игры показали хорошие знания проблем современного общества, умение договариваться, приходить к единому мнению, решать проблемы глобального значения. В итоге 1 место завоевало государство «Республика СЮН» из г. Новохоперска Воронежской области. **На 2 месте с небольшим отрывом оказалось государство «Виктуар» из г. Пятигорска Ставропольского края.** Замыкает тройку лидеров государство «Великая империя 48» из г. Урая Ханты-Мансийского автономного округа – Югры.

5. Дистанционный конкурс тематических презентаций «Наследие ЮНЕСКО: Путешествуем вместе», участниками которого стали учащиеся 7а класса под руководством учителя английского языка Дмитриевой Н.П. Конкурс реализуется в соответствии с основными направлениями деятельности ЮНЕСКО, каковыми являются: изучение Всемирного культурного наследия и его сохранение, расширение знаний о мире, воспитание гражданина, охрана окружающей среды и её изучение, внедрение новейших информационных технологий в образование. Результаты конкурса будут подведены в мае 2016.

6. Метапроект «Рождество в жарких странах», подготовленный учителями английского языка Аленко А.В. и Дмитриевой Н.П. с учащимися 7А класса. Школьники рассказали и показали, как жители Австралии, Новой Зеландии, Гавайских островов, Танзании, Бразилии, Венесуэлы и Кипра празднуют Рождество и новый год, исполнив песни на языке суахили, испанском и гавайском. Украшением детских проектов были танцы мексиканцев и гавайцев, национальные игры и угощения национальными блюдами представленных стран.

При использовании метапроектного обучения существуют по крайней мере 2 результата: первый (скрытый) – это педагогический эффект от включения школьников в добывание знаний и их логическое применение (формирование личностных качеств, мотивация, умение сделать выбор, осмыслять последствия). Второй – это сам проект, причём оценивается не объём освоенной информации, а её применение в деятельности для достижения цели. Основное преимущество метапроектного обучения это раскрытие субъектного опыта учащегося. Для каждого элемент раскрытия различен: для одного - это знания, умения и навыки, для другого - творческие предпочтения, возможность реализации, для третьего – необходимость быть признанным и востребованным, иметь успех и т.д. В процессе метапроектного обучения происходит «встреча» задаваемого и субъектного опыта, обогащение и преобразование последнего, что и составляет «вектор» индивидуального развития ученика как личности.

