



**РЕАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ**

**Разработческий семинар
«Организация и проведение исследовательского
Чемпионата как формы событийного мониторинга
исследовательской компетентности учащихся в рамках
сетевой ДООП «Школа исследования»**

Глаголева С.А., методист МБОУ ДО
«Новосёловский Центр творчества и туризма»,
руководитель программы
Сайт: <http://novduz.ucoz.ru>
Email: duz@novuo.ru

17.04.2019

Структура программы, форматы и сроки проведения

№	Образовательные модули	Место реализации	Форматы проведения
1	«Первые шаги в исследовании» 6 ч.	УДО: ДОЛ «Соснячок», филиал	«Посвящение в исследователи» с элементами исследовательского Чемпионата (1 день в сентябре: 6ч.*1)
2	«Природа» , 32 ч.	УДО: ДОЛ «Соснячок», филиал (21 ч.)	«Погружение» (3 дня в сентябре: 7ч.*3)
		Школа (11 ч.)	Кейсовая практика (октябрь)
3	«Общество» , 32 ч.	УДО (12 ч.)	«Погружение» (2 дня в ноябре: 6 ч.*2)
		Школа (20 ч.)	Кейсовая практика (ноябрь, декабрь)
4	«Человек» , 32 ч.	УДО (12 ч.)	«Погружение» (2 дня в феврале: 6 ч.*2)
		Школа (20 ч.)	Кейсовая практика (февраль, март)
5	«Я - исследователь» , 16 ч.	Школа	Подготовка к чемпионату (апрель, 4 ч.)
		УДО	исследовательский Чемпионат, завершение программы (2 дня в мае: 6 ч.*2)

Основные понятия ТОПРО

(технология образовательных практик «Реальное образование»)

- **Образовательная практика** – система действий всех участников образовательного процесса, направленная на достижение образовательного результата.
- **Образовательный результат** – полезное устойчивое запланированное внутреннее изменение человека (ПУЗВИЧ).
- **Компетентность** – способность и стремление человека к совершению определенных действий.
- **Компетентностный образовательный результат** – полезное устойчивое запланированное внутреннее изменение человека, выражающееся в формировании у него способности и стремления к совершению определенных действий.

Образовательный результат

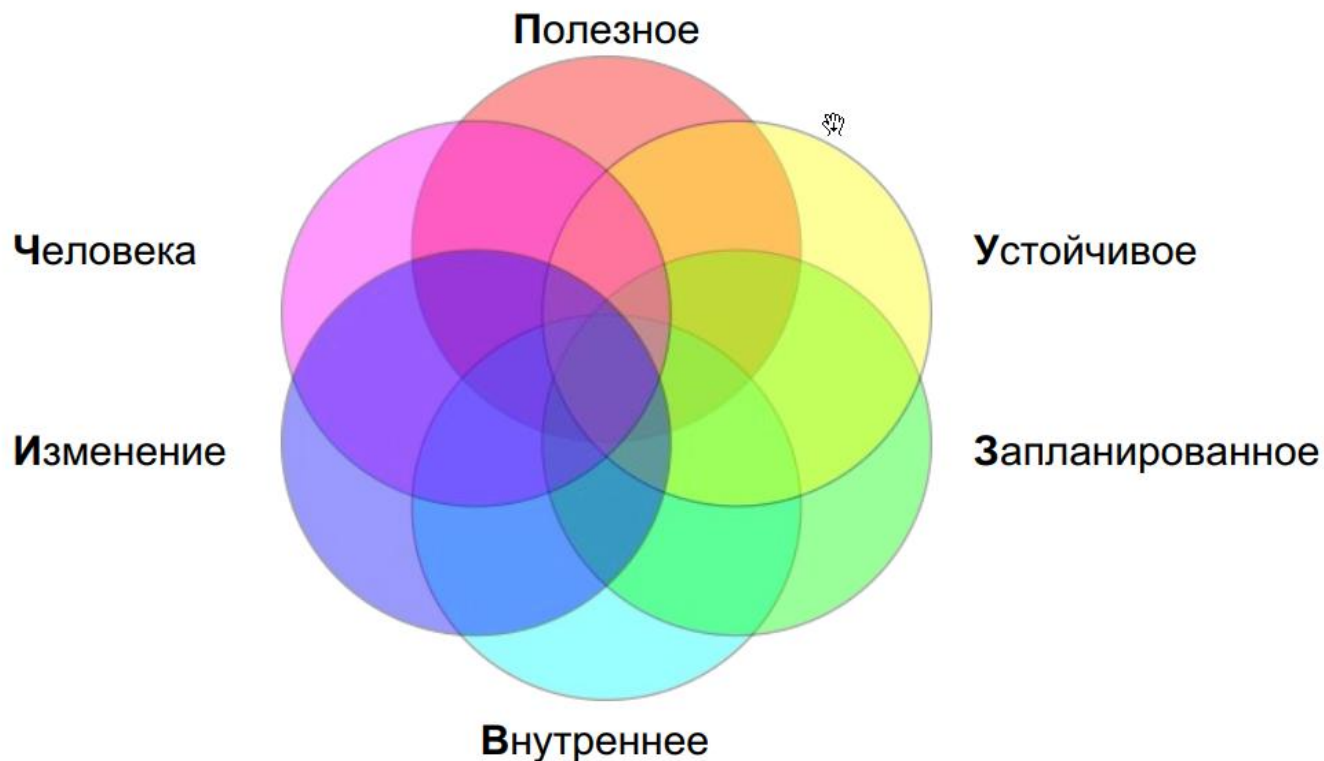


РЕАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ

ОР – это ПУЗВИЧ



РЕАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ
ЦЕНТР РАЗВИВАЮЩИХ ТЕХНОЛОГИЙ



Требования к структуре описания КОРа

- ***Название КОРа*** – максимально короткое, возможно метафорическое название.
- ***Определение КОРа*** по следующей грамматической конструкции «Название КОРа – это способность и стремление (описание действия)».
- ***Вспомогательное описание КОРа*** в форме алгоритма действий, выполнение которых составляет сущность КОРа.

Главный КОР программы – исследовательская компетентность

Исследовательские компетентности (подКОРЫ)

«Наблюдение»	«Гипотезирование»	«Верифицирование»	«Интерпретирование»
<i>это способность и стремление фиксировать факты окружающей действительности и сравнивать их с имеющимся знанием.</i>	<i>это способность и стремление выдвигать гипотезы, т.е. предполагать наиболее вероятный вариант ответа на исследовательский вопрос</i>	<i>это способность и стремление проверять гипотезы наиболее подходящим и достоверным способом</i>	<i>это способность и стремление на основе проведённого исследования делать и оформлять выводы</i>
Вспомогательное описание (действия)			
формулировать исследовательский вопрос (проблему), работать с информацией, определять объект и предмет исследования.	выдвигать возможные варианты ответов на исследовательский вопрос, выбирать, формулировать и обосновывать наиболее вероятную гипотезу, определять цель и составлять план исследования.	подбирать наиболее подходящие методы исследования для проверки гипотезы, организовывать необходимые условия и оборудование для исследования, осуществлять проверку гипотезы, описывать подробный ход исследования, фиксировать полученные результаты.	проводить необходимую обработку полученных результатов, анализировать и объяснять полученные данные, формулировать на их основе выводы относительно исходного исследовательского вопроса, оформлять результаты и выводы исследования для презентации выбранной целевой аудитории.

Основные понятия ТОПРО

(технология образовательных практик «Реальное образование»)

- **Предметный материал** - конкретные действия, совершаемые участниками в рамках образовательной практики.
- **Педагогическая технология** (далее ПТ) – это теоретически обоснованный и технически обеспеченный способ деятельности, осуществляемый педагогом и направленный на формирование образовательных результатов у участника образовательной практики.
- **Управленческая технология** (далее УТ) – это теоретически обоснованный и технически обеспеченный способ деятельности, осуществляемый управленцем и направленный на обеспечение процесса формирования образовательных результатов у участника образовательной практики.

Событийный мониторинг образовательных результатов

Мониторинг – фиксация состояния целевых параметров.

Событие – воспринимаемое основными органами чувств состояние мира.

Событийный мониторинг – фиксация состояния целевых параметров через состояния событий-индикаторов.

Событие-индикатор (для образовательного результата R) – событие, которое происходит с человеком тогда и только тогда, когда у него сформирован образовательный результат R.

Естественное событие-индикатор – событие-индикатор, которое происходит «в жизни» без специальной подготовки.

Искусственное событие-индикатор – событие-индикатор, которое специально сконструировано.

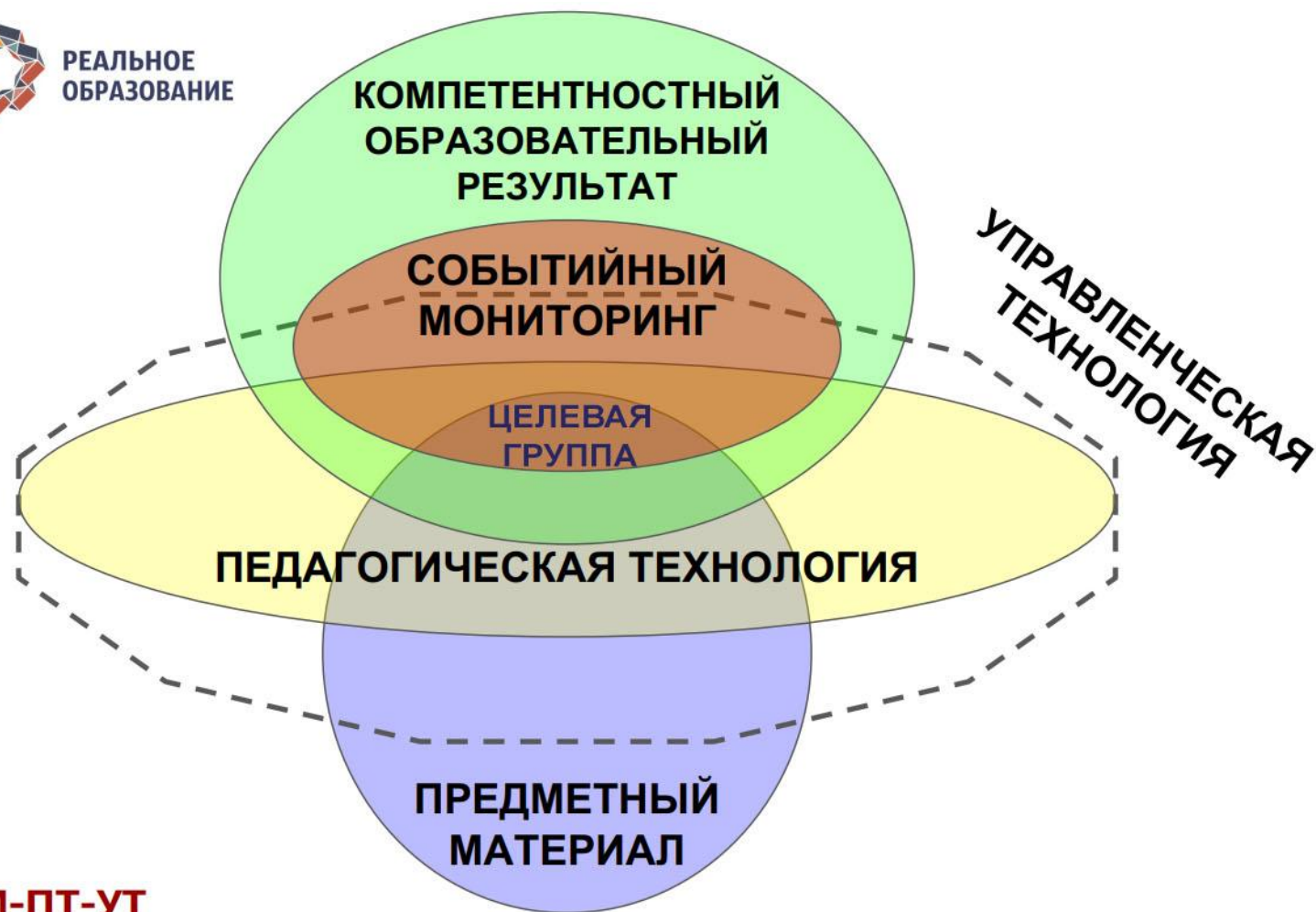
Событийный мониторинг образовательных результатов (далее СМОР) – фиксация состояния сформированности образовательных результатов через события-индикаторы.

Модель образовательной практики в рамках технологии «Реальное образование»

ТЕХНОЛОГИЯ ...
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ПРАКТИК



РЕАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ



КОР-СМ-ПМ-ПТ-УТ

Исследовательский Чемпионат как форма событийного мониторинга образовательного результата

Исследовательский Чемпионат - форма фиксации сформированности **(определения уровня сформированности)** исследовательских компетентностей **(наблюдение, гипотезирование, верифицирование, интерпретирование)** через события-индикаторы.

События-индикаторы описываются в заданиях Чемпионата

Алгоритм создания заданий для «событийного мониторинга образовательных результатов» по технологии Компетентностного чемпионата «МетаЧемп»

- **Шаг 1. Что мониторим?** Предельное описание образовательного результата.
- **Шаг 2. Что это такое?** Вспомогательное описание образовательного результата.
- **Шаг 3. Как это в жизни?** Естественное событие-индикатор
- **Шаг 4. Как это в образовательном пространстве?** Искусственное событие - индикатор.
- **Шаг 5. Как это оценить?** Правила оценивания.
- **Шаг 6. Кому и когда это бы понадобилось?** Игровая легенда.
- **Шаг 7. Как же это всё назвать?** Название задания.
- **Шаг 8. Сборка задания.** Описание задания.

Типы заданий

Тип задания	Исследовательские компетентности			
	Наблюдение	Гипотезирование	Верифицирование	Интерпретирование
Теоретическое				
Игротехническое				

Теоретическое – написать, ответить, сдать на проверку (индивид)

Игротехническое – выполнить, оценивается сразу по результату (выполняется в группе из 3-4 человек, но оценивается каждый)

Образец задания

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ «ВЕРИФИЦИРОВАНИЕ»

Задание № 2 «Полёт над землёй»

ВВОДНАЯ

Неотъемлемой частью олимпийских игр и соревнований по легкой атлетике являются прыжки.

В легкой атлетике есть 4 вида прыжков: прыжок в высоту, прыжок с шестом, прыжок в длину и тройной прыжок. В школе также добавляется прыжок в длину с места.

Представим ситуацию, на уроке физической культуры ребята сдают тесты, один из них - это прыжок в длину с места. У всех ребят из одного класса результат разный. Предположим, что результат прыжка зависит от длины ног и роста прыгуна.

ЗАДАНИЕ

1. Назови методы, с помощью которых можно проверить эту гипотезу.
2. Определи наиболее подходящий метод и обоснуй почему.
3. Выбери необходимое оборудование, с помощью которого ты можешь осуществить данный метод.
4. Объясни, почему это оборудование поможет тебе выполнить это задание.

ОЦЕНКА

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

25 баллов - дан ответ на один вопрос

50 баллов - дан ответ на два вопроса

75 баллов - дан ответ на три вопроса

100 баллов - дан ответ на четыре вопроса

Образец задания

КОМПЕТЕНТНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

«ГИПОТЕЗИРОВАНИЕ»

Задание № 2222

Что случилось?

Вводная

Перед сном женщина спрятала свою туфлю в сейф. Зачем? Пришёл мужчина домой, не увидел опилок и повесился. Почему? Пять человек погибли из-за игрушечной обезьянки. Как такое произошло? На эти вопросы так сразу и не ответишь. Здесь нужно строить гипотезы.

Задание

Собери еще трех человек, все вместе придите в кабинет 2-34.

Будьте готовы объяснить предложенную ситуацию с карточки, которую выдаст судья.

Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов — получает первый выбывший на втором и последующих кругах.
- 50 баллов — получает второй выбывший на втором и последующих кругах.
- 75 баллов — получает третий выбывший на втором и последующих кругах.
- 100 баллов — получает последний выбывший участник.

КОМПЕТЕНТНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

«ВЕРИФИЦИРОВАНИЕ»

Задание № 2322

Загадка природы

Вводная

В школьную библиотеку ребята по случаю начала нового учебного года принесли необычный цветок. Работники библиотеки попросили тебя помочь им с определением названия этого цветка. Но во время летнего ремонта библиотечные книги перемещали с места на место, вся литература оказалась перепутана, и нужную книгу теперь найти очень сложно.

Задание

Приди в кабинет 3-04 и будь готов к тому, что тебе придется побывать в роли ботаника.

Посмотри на книги, которые находятся на столе и выбери из них ту, с помощью которой можно определить название растения. Правильно её назови. Объясни, почему именно эта книга поможет тебе в выполнении задания. Определи название растения. Время на выполнение задания — 5 минут.

Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов — нашел нужную книгу.
- 50 баллов — нашел нужную книгу и объяснил, почему именно она поможет выполнить задание, но не определил название цветка.
- 75 баллов — нашел нужную книгу, определил название цветка, но не уложился во время.
- 100 баллов — нашел нужную книгу, объяснил, почему именно она поможет выполнить задание, правильно определил название цветка за нужное время.

Образец задания

КОМПЕТЕНТНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ «НАБЛЮДЕНИЕ»

Задание № 2122 Дедукция Шерлока Холмса

Вводная

Чтобы научиться мыслить, как Шерлок Холмс, необходимо развить в себе наблюдательность и умение правильно оценивать факты. Тогда ты легко сможешь определить, о чем говорят ногти человека, сгиб брюк на его коленях, утолщения на большом и указательном пальцах, или, о чем могут свидетельствовать еле заметные следы на полу, открытая дверь или разбитая ваза.

Попробуй включить в себе Шерлока Холмса и определить, что скрывают от тебя в загадочной комнате.

Задание

Подойди в кабинет 3-11.

Вытяни карточку с описанием ситуации или события в комнате.

За 2 минуты определи противоречащие описанию элементы и объясни, почему они выбиваются из общего ряда.

Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов — участник выделил 1-2 противоречащих элемента.
- 50 баллов — участник выделил более двух противоречащих элементов, но не дал объяснений.
- 75 баллов — участник выделил 1-2 противоречащих элемента и дал пояснения.
- 100 баллов — участник выделил более двух противоречащих элементов и дал пояснения.

КОМПЕТЕНТНОСТЬ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ «ИНТЕРПРЕТИРОВАНИЕ»

Задание № 2422 Alias

Вводная

С помощью каких средств ты смог бы объяснить маленькому ребёнку слово «синхрофазатрон»? Рисунков? Слов? Жестов? Танцев?

Задание

Возьми с собой одного друга, вместе подойдите в Большой зал.

Будь готов объяснить неизвестное слово с карточки, которую тебе выдаст судья, тем способом, карточку с которым ты вытянешь.

Оценка

Фиксируется судьей по итогу выполнения задания:

- 25 баллов — угадано одно слово, но объясняющий случайно назвал однокоренное слово.
- 50 баллов — угадано одно слово.
- 75 баллов — угадано 2- 3 слова.
- 100 баллов — угадано более 3 слов.

Технология проведения чемпионата

- Где будем проводить и сколько помещений нужно?
- В какой форме выполняются задания (инд. –ой, групповой)?
- Как формируются группы?
- Сколько заданий необходимо выполнить 1 участнику? Как это будет выглядеть организационно? Сколько часов? Дней?
- Нужны ли теоретические задания?
- Как и когда будем оценивать?
- Какие нужны кадровые позиции?
- Какие правила и механизмы?

Домашнее задание

Разработать на основе предложенного алгоритма 4 игротехнических задания для Чемпионата: по 1 – на каждую компетентность. Задания могут быть как индивидуальные, так и групповые, но с возможностью оценить каждого. Для формулировки заданий могут быть использованы не только описания событий-индикаторов, но и фотографии, различные предметы и даже люди. Задания необходимо оформить в предложенном формате и **направить до 30 апреля 2019 г. на email:** glagoleva.mila2015@yandex.ru