ЦИФРОВОЙ РЕЕСТР
ЛУЧШИХ ПРАКТИК
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ

ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ

ЛАГЕРНАЯ СМЕНА «VIRTUALSCHOOL» КАК МИНИ-ПЛОЩАДКА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ И НАСТАВНИЧЕСТВА ОБУЧАЮЩИХСЯ, ПРОЯВЛЯЮЩИХ ПОВЫШЕННЫЙ ИНТЕРЕС К СОВРЕМЕННЫМ ЦИФРОВЫМ

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Основная общеобразовательная школа №5" Алексеевского городского округа

Белгородская область

2021 г.

Конкурсные материалы
для участия во Всероссийском конкурсе образовательных практик по обновлению содержания и технологий дополнительного образования в соответствии с приоритетными направлениями, в том числе каникулярных профориентационных школ, организованных образовательными организациями

1. **Сведения:**

Номинация	Техническая направленность
Количество участников Конкурса	4
Наименование практики	Лагерная смена «VirtualSchool» как мини-площадка для обучения и наставничества обучающихся, проявляющих повышенный интерес к современным цифровым технологиям в сфере VR
Наименование организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа №5» Алексеевского городского округа

2. Сведения о дополнительной общеобразовательной программе, в рамка которой реализуется сама образовательная практика:

Наименование программы	Программа тематической лагерной смены с дневным пребыванием «VirtualSchool»
Направленность дополнительного образования	техническая
Общий объем часов и срок освоения	3 программы дополнительного образования (15ч, 15ч, 30ч- итого 60 ч); 15 дней
Целевая аудитория обучающихся, на которых рассчитана	Обучающиеся 12-16 лет
Краткая аннотация содержания	Лагерная смена «VirtualSchool» - это мини-площадка для обучения и наставничества обучающихся, проявляющих повышенный интерес к современным цифровым технологиям в сфере VR. Цель программы: создание условий для отдыха обучающихся во время каникул и развития их интеллектуальных способностей в области современных информационных

	технологий посредством создания VR-проектов. Поставленные задачи определили следующие формы реализации программы: командные и индивидуальные соревнования, интеллектуальные и подвижные игры, конкурсы, спартакиады, коллективно-творческие дела, проходящие внутри тимов, занятия в разнообразных творческих студиях, спортивных секциях и образовательных модулях, каждые из которых развивают различные качества и навыки у детей. При участии в образовательных модулях программы используются следующие организационные форматы и приемы: тренинги, интерактивные лекции, геймификационные задачи, решение кейсов, разработка и реализация проектов, социальные эксперименты и т. д. Основные этапы реализации программы: *Организационный этап* (1-й день). Цель данного периода – знакомство с условиями и особенностями тематической смены лагеря, разделение школьников на группы, определение лидеров, которое позволяет школьникам возможность проявить себя и запуск программы. *Основной этап* (13 дней) На данном этапе осуществляется организация жизнедеятельности участников смены по направлениям «Учение» и «Увлечение: реализация основных идей программы смены; вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел; организация проектной деятельности. *Заключительный этап* (15-й день) Защита start-up проектов, подведение итогов тематической смены лагеря–анализ работы не только команды по направлениям деятельности, но выявление качественных изменений, произошедших с отдельными участниками смены.
Планируемые результаты	• повышение количества школьников, обученных основам современных цифровых

	технологий и элементам дискретной математики; • увеличение количества обучающихся, ориентированных на освоение профессий в сфере; • реализация 3-х краткосрочных дополнительных образовательных программ по основам цифровых технологий и математической логики для обучающихся12-16лет; • формирование hard-компетенций, soft-компетенций и 4-к компетенций; • создание команды наставников из числа выпускников образовательного комплекса, работающих в сфере цифровых технологий для сопровождения талантливых детей; • увеличение количества педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации по ключевым компетенциям цифрового общества в рамках дополнительного образования.
Особенности реализации	Лагерная смена реализуется через игровую модель, т.е. создаются условия для интересной, разнообразной познавательной деятельности участников программы путем моделирования приближенной к жизни игровой ситуации. Для большего погружения для лагерной смены «VirtualSchool» был разработан «Словарь тематической смены “VirtualSchool”»: Кампус–площадка лагеря Митап – организационный сбор Лаборатория, лекторий– учебные кабинеты Резиденты кампуса–дети Наставник–педагог Техлид-вожатый Куратор–руководитель направления Админ–руководитель смены Спикер–человек, который отвечает Пресс-центр–аудитория для СМИ Тимлид–лидер отряда Тим-отряд Фидбэк-рефлексия

3. Содержание и описание образовательной практики

Программа
тематической лагерной смены с дневным пребыванием
«VirtualSchool»

Возрастучащихся:12-16лет

Авторы программы:
Красюкова А.А., Филиппова Л.Т.,
Кальницкая П.П., Фоменко О.А.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Модель функционирования
2. Целевые ориентиры и ожидаемые результаты
3. Механизм реализации программы
4.Основное содержание и ключевые мероприятия
5.Игровая модель смены
6. Материально-техническое обеспечение
7. Кадровое обеспечение
8. Приложение 1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультиуроки»
9. Приложение 2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «VR–студия»
10. Приложение 3. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Математика на трёх китах. Элементарные познания математической логики, комбинаторики и теории графов»

1.Модель функционирования

Актуальность: цифровую трансформацию всех сфер экономики внедряют во многих регионах нашей страны, и в частности, в Белгородской области. Цифровые технологии в образовательном пространстве же делают большой рывок в цифровую эпоху. И на уроках показ презентаций, видеороликов, аудиоприложений - это уже не новинка. Цифровые технологии-основа образования 21века. Идеальная обучающая среда для современного школьника – это виртуальная реальность (virtual reality – VR). Обучение с применением новейших технологий позволяет наглядно вести урок, показывая все аспекты реального предмета или процесса. Это, без сомнения, повышает мотивацию к

обучению, улучшает качество и скорость образовательных процессов школьника.

По нашему мнению, реализация дополнительных образовательных программ, направленных на использование современных цифровых технологий школьниками в неформальной обстановке, в рамках тематической смены лагеря позволит произвести диджитализацию нашего образования. Лагерная смена «VirtualSchool» -это мини-площадка для обучениями наставничества обучающихся, проявляющих повышенный интерес к современным цифровым технологиям в сфере VR.

2.Целевые ориентиры и ожидаемые результаты

Цель программы: Создание условий для отдыха обучающихся во время летних каникул и развития их интеллектуальных способностей в области современных информационных технологий посредством создания VR-проектов.

Задачи программы:

1.Подготовка кадров по профилю тематической лагерной смене «VitualSchool». 2.Привлечение обучающихся, обладающих компетенциями в сфере цифровых технологий.

3.Апробацияпрограммыдополнительногообразованияпосозданию VR-проектов для образовательного пространства.

4.Развитиehard-компетенций, soft-компетенцийи4-ккомпетенций. 5.Применение геймификации с целью вовлечения обучающихся в решение прикладных задач.

6.Привлечение студентов, проходящих производственную практику в рамках цифровых технологий.

7.Создание условий для поддержки физического и психоэмоционального состояния школьников.

Форма проведения тематической смены “VirtualSchool”: реализуется на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Основная общеобразовательная школа №5» Алексеевского городского округа (лагерь с дневным пребыванием детей).

Участники:

Программа универсальная. Лагерь формируется из числа обучающихся школы в возрасте от 12-16 лет. Основной контингент – обучающиеся, имеющие определенные знания и навыки работы с компьютером.

Предполагаемые образовательные результаты:

- повышение количества школьников, обученных основам современных цифровых технологий и элементам дискретной математики;
- увеличение количества обучающихся, ориентированных на освоение профессий в сфере;
- реализация 3-х краткосрочных дополнительных образовательных программ по основам цифровых технологий и математической логики для обучающихся12-16лет;

- формирование hard-компетенций, soft-компетенций и 4-к компетенций;
- создание команды наставников из числа выпускников образовательного комплекса, работающих в сфере цифровых технологий для сопровождения талантливых детей;

увеличение количества педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации по ключевым компетенциям цифрового общества в рамках дополнительного образования.

3.Механизм реализации программы

Цель программы: создание условий для отдыха обучающихся во время каникул и развития их интеллектуальных способностей в области современных информационных технологий посредством создания VR-проектов.

Поставленные задачи определили следующие формы реализации программы: командные и индивидуальные соревнования, интеллектуальные и подвижные игры, конкурсы, спартакиады, коллективно-творческие дела, проходящие внутри тимов, занятия в разнообразных творческих студиях, спортивных секциях и образовательных модулях, каждые из которых развивают различные качества и навыки у детей.

При участии в образовательных модулях программы используются следующие организационные форматы и приемы: тренинги, интерактивные лекции, геймификационные задачи, решение кейсов, разработка и реализация проектов, социальные эксперименты и т. д. Основные этапы реализации программы:

Организационный этап (1-й день). Цель данного периода – знакомство с условиями и особенностями тематической смены лагеря, разделение школьников на группы, определение лидеров, которое позволяет школьникам возможность проявить себя и запуск программы.

Основной этап (13 дней) На данном этапе осуществляется организация жизнедеятельности участников смены по направлениям «Учение» и «Увлечение: реализация основных идей программы смены; вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел; организация проектной деятельности.

Заключительный этап (15-й день) Защита start-up проектов, подведение итогов тематической смены лагеря–анализ работы не только команды по направлениям деятельности, но выявление качественных изменений, произошедших с отдельными участниками смены.

4.Основное содержание и ключевые мероприятия

Краткое описание программы

Обучающиеся делятся на 10 групп по 14 человек (с учетом собственных пожеланий), каждая из которых имеет свой определенный маршрут. Все обучающиеся посещают занятия по дополнительным образовательным

программам «VRстудия», «Мультиурок» и «Математика на трёх китах. Элементарные познания математической логики, комбинаторики и теории графов»» (приложения 1-3), спортивно-

оздоровительные мероприятия, а также имеют возможность отдохнуть в комфортных зонах релаксации. Кроме этого запланированы мастер-классы, а также участие в интеллектуальных играх. Режим работы тематической смены “VirtualSchool”

Расписание на 1-й день
«Кибер запуск»

Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственные
9.00 - 9.30	Добро пожаловать в кампус!	Кампус	Красюкова А.А., Филиппова Л.Т., наставники
9.30 -9.55	Завтрак	Столовая	Наставники
10.00-10.30	Торжественное открытие тематической смены “VirtualSchool”	Кампус	Красюкова А. А., Филиппова Л. Т., наставники
10.30- 12.00 (тим 1-5) 12.00-13.30 (тим 6-10)	Нетворкинг + правила техники безопасности+ VirtualSchool–что это?	Аудитории кампуса	Наставники
10.30–12.00 (тим 6-10) 12.00–13.30 (тим 1-5)	Событие на командообразование	Территория кампуса	Техлиды
13.30-14.00	Обед	Столовая	Наставники
14.00-15.00	Просмотр документального фильма «За гранью. EXперименты»	Кинозал,3этаж аудитории кампуса	Техлиды
15.00-15.30	Фидбэк	Аудитории кампуса	Наставники
15.30-16.00	Полдник	Столовая	Наставники

Навигатор занятий на 2-14 день

Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственные
9.00 - 9.15	Фитнес «Мы кампус!»	Кампус	Техлиды
9.00 – 9.15	Митап	Кампус	Красюкова А.А., Филиппова Л.Т., наставники
9.30 -9.55	Завтрак	Столовая	Наставники
10.00-12.30 (тим1-5)	Занятия по профильным программам «VR-студия», «Математика на3-х китах», «Мультиурок»	Аудитории кампуса	Наставники
10.00–12.30 (тим6-10)	Работа творческих студий и спортивно-развлекательных секций	территория кампуса	Техлиды/ наставники

12.00-13.00	Рэйв	Кампус	Техлиды
13.00-13.30	Обед	Столовая	Наставники
13.30-15.30 (тим1-5)	Работа творческих студий и спортивно-развлекательных секций	территория кампуса	Техлиды/ наставники
13.30-15.30 (тим 6-10)	Занятия по профильным программам «VR-студия», «Математика на3-х китах», «Мультиурок»	Аудитории кампуса	Наставники
15.30-15.45	Фидбэк	Аудитории кампуса	Наставники
15.45-16.00	Полдник	Столовая	Наставники

Расписание на 15-й день
Завершение работы

Время	Мероприятие	Место проведения	Ответственные
9.00 - 9.15	Фитнес «Мы кампус!»	Кампус	Техлиды
9.00 – 9.15	Митап	Кампус	Красюкова А.А., Филиппова Л.Т., наставники
9.30 -9.55	Завтрак	Столовая	Наставники
10.00-11.00	Операция «Перезагрузка»	Кампус	Наставники
11.00-12.00	Церемония закрытия «Флэшбэк»	Аудитории кампуса	Красюкова А.А., Филиппова Л.Т., наставники
12.00-13.30	Итоговая игра «Системный анализ»	Территория кампуса	Техлиды
13.30-14.00	Обед	Столовая	Наставники
14.00-15.00	Просмотр итогового фильма «VR-технологии»	Кинозал 3 этаж, аудитории кампуса	Техлиды
15.00-15.30	Фидбэк	Аудитории кампуса	Наставники
15.30-16.00	Полдник	Столовая	Наставники

5.Игровая модель смены

Цель игровой модели — обеспечение условий для интересной, разнообразной познавательной деятельности участников программы путем моделирования приближенной к жизни игровой ситуации.

Содержание игровой модели

- Определение сюжета и смысла игровой деятельности («погружение» всех участников в некоторую деятельность, связанную с тематикой смены).
- Начало игровой деятельности, завязка сюжета (погружение всех участников в игровую деятельность, ознакомление всех с правилами и достижение полного понимания смысла деятельности, осознание собственных целей и интереса участия в игровой деятельности каждым участником).

• Развитие игрового сюжета (организация деятельности, обеспечение четкого выполнения правил игры для всех участников, корректировка правил, если понадобится).

• Финал игрового сюжета (кульминация развития сюжетной линии развития игры: финальное мероприятие, на котором подводятся итоги, празднуется достижение поставленных игровых целей и задач).

В первый день открытия кампуса проходит ежедневный митап (организационный сбор), на котором из резиденты (участников- обучающихся), с учётом возрастных особенностей, формируются 10тимов. Затем, назначаются наставники (педагоги) и техлиды (вожатые), определяются стратегии деятельности тимов. 10 тимов делятся на 2 макситима (макситим 1 и макситим 2). (РазвитиеSoft и Hard–компетенции чередуются между макситимами). Тимы получают свое название и маршрутный лист на текущий день.

Организаторы смены составляют рейтинговую таблицу, куда ежедневно заносятся начисленные командам балы. Команды получают свои балы за участие в мероприятиях, конкурсах, после выполнения определённых заданий. Учитывается не только работа в команде, но и результаты отдельных участников. Ежедневно определяются тимлиды – лидеры тимов, проводятся организационные сборы– митапы.

Итогом смены будет являться мероприятие, на котором участники представляют свои проекты. Организаторы подводят итоги, суммируют баллы, заработанные в течение смены и на защите проектов. Всем участникам вручаются сертификаты участников программы, победители получают дипломы.

Для большего погружения для лагерной смены «VirtualSchool» был разработан «Словарь тематической смены “VirtualSchool”»:

Кампус–площадка лагеря
Митап – организационный сбор
Лаборатория, лекторий– учебные кабинеты
Резиденты кампуса–дети
Наставник–педагог
Техлид-вожатый
Куратор–руководитель направления
Админ–руководитель смены
Спикер–человек, который отвечает
Пресс-центр–аудитория для СМИ
Тимлид–лидер отряда
Тим-отряд
Фидбэк-рефлексия

Основные этапы и задачи игровой модели:

Этап	**Временной отрезок**	**Задачи этапа**
Подготовительный	2-3 месяца до начала смены	Разработка игровой модели: постановка целей и задач,

		определение игрового сюжета смены, планирование основных игровых действий и правил
Погружающий	3-5 дней до начала смены	«Погружение» в игровую модель организаторов и вожатых смены
Организационный	1-2 дня с начала смены	«Погружение» в игровую модель участников смены, постановка задач, распределение обязанностей
Основной	3-19 дни смены	Проведение основных мероприятий
Заключительный	20-21 дни смены	Подведение итогов, достижение поставленных целей и задач, награждение участников

Артефакты

- Тематический сюжет программы;
- Структура игровой программы;
- Сценарии мероприятий;
- Концепции рефлексии с необходимым материалом;
- Видеоматериалы, отражающие содержание программы;
- Визуальные материалы для реализации программы;
- Реквизитдляпроведениямероприятий;
- Сайт лагеря, группа в соц.сетях для демонстрации хода игровой модели.
- Ежедневно ребята будут участвовать в разнообразных мероприятиях, объединенных одной идеей «Cyberpupil»: квесты с использованием Geocaching, станционки, викторины и спортивные соревнования. Запланировано проведение мастер-классов по формированию soft и hard– компетенций. Смена реализует следующие направления: техническое, при реализации программ«Мультиурок»и«VR-студия»,естественнонаучноепри «Математика на трех китах». Во время пребывания в лагере «Virtualschool» подростки не только получат начальные знания и навыки в области дискретной математики, виртуальных технологий, конструирования и проектного исследования, но и разнообразно и активно отдохнут.

5.Инфраструктура лагеря

- Кабинет информатики-1;
- Специализированная лаборатория-1;
- лекторий–1;
- Спортивная площадка–1;
- Спортивный и актовый зал-1;
- Комната психологической разгрузки–1;
- Кабинет медработника–1;

- библиотека–1;
- туалетная комната–4;
- шахматныйклуб-1;
- зонаотдыха-2;
- мобильная библиотека и буккроссинг зона-1;
- коворкингзона-1.

6. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение (далее МТО) для реализации программы “VirtualSchool” делится на несколько категорий.

МТО профильного модуля:

- Шлем виртуальной реальности
- Экшкамеры
- Компьютеры с программным обеспечением
- Столы для специализированной лаборатории
- Стулья для специализированной лаборатории
- Проектор для специализированной лаборатории
- Принтер струйный
- МФУ лазерное

МТО для развлекательного, развивающего и спортивно-оздоровительного модулей

- Канцелярские товары: товары для организации работы офиса и делопроизводства.
- Товары для детского творчества:м атериалы для обеспечения работы творческих студий и клубов, проведения различных мастер-классов.
- Сценические расходники: материалы для создания реквизита, бутафории и сценических костюмов.
- Спортивный инвентарь для проведения соревнований, занятий спортом.
- Звуковая аппаратура для проведения мероприятий.
- Мультимедийное оборудование для работы кинотеатра.
- Наградная продукция (дипломы, грамоты).
- Сувенирная продукция с брендовойс имволикой (футболки, ручки, блокноты)

7.Кадровоеобеспечение

- Руководитель тематической смены – начальник лагеря
- Менеджер тематической смены – культорганизатор
- Специалист по связям с общественностью и работе со СМИ – руководитель пресс-центра
- Методист по направлениям деятельности (контент-менеджер) – методист

- Руководитель направления-руководитель профильного направления смены
- Педагоги по направлениям деятельности
- Вожатые из числа студентов, проходящих производственную практику
- Заместитель директора по АХЧ
- Сотрудники медицинской службы
- Сотрудники пищеблока
- Технический персонал

8. Приложение 1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультиуроки»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультиуроки» (далее – программа) составлена в рамках реализации мероприятия «Проведение тематических смен в сезонных лагерях для школьников по передовым направлениям дискретной математики, информатики, цифровых технологий в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика» государственной программы Российской Федерации «Развитие образование» и является приложением к программе тематической лагерной смены с дневным пребыванием «Virtual School».

Программа составлена в соответствии с Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Программа содержит пояснительную записку (указана актуальность программы, ее направленность, уровень, отличительные особенности, адресат, объем и сроки освоения, режим занятий).

Цель программы раскрывается в рамках поставленных задач: личностных, метапредметных, предметных. Четко сформулированная цель программы и структура находятся в логическом соответствии. В программе рассмотрены 15 тем.

Содержание программы представлено в Учебном плане и содержании курса. Планируемые результаты отражают знания и умения учащихся по программе, коррелируют с поставленными задачами.

В программе также представлены формы аттестации, методические материалы. Условия реализации программы включают формы и методы организации занятий, материально-техническое, кадровое, информационно-методическое обеспечение, календарный учебный график, игровую модель смены, список литературы.

Программа рассчитана на 15 часов, из которых 2 часа учебных занятий составляют теоретические; 13 часов отводится на практические занятия. Самостоятельная работа содержится в каждой теме программы, спланированы ее тематика, виды и формы, соответствующие целям и задачам программы.

Положительно, что в основе программы лежит игровая модель, которая позволяет учащимся расширить кругозор, сформировать умения и навыки профессиональной деятельности.

https://cloud.mail.ru/public/wD1C/CJCfCZHuc

9. Приложение 2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «VR–студия»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «VR-студия» (далее – программа) составлена в рамках реализации мероприятия «Проведение тематических смен в сезонных лагерях для школьников по передовым направлениям дискретной математики, информатики, цифровых технологий в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика» государственной программы Российской Федерации «Развитие образование» и является приложением к программе тематической лагерной смены с дневным пребыванием «Virtual School».

Программа составлена в соответствии с Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Программа состоит из двух разделов.

Первый раздел «Комплекс основных характеристик программы» содержит пояснительную записку (указана актуальность программы, ее направленность, уровень, отличительные особенности, адресат, объем и сроки освоения, режим занятий).

Цель программы раскрывается посредством решения задач: личностных, метапредметных, предметных и воспитательных. Четко сформулированная цель программы и структура находятся в логическом соответствии. В программе рассмотрены 17 тем.

Содержание программы представлено в Учебном плане и содержании курса. Планируемые результаты состоят из личностных, предметных и метапредметных, коррелируют с поставленными задачами.

Во втором разделе «Комплекс организационно – педагогических условий» представлены формы отслеживания, предъявления и фиксации результатов; методические материалы. Условия реализации программы включают материально-техническое, кадровое, информационно-методическое обеспечение, календарный учебный график, игровую модель смены, список литературы, в котором отсутствуют издания, выпущенные более 5 лет назад.

Программа рассчитана на 30 часов, из которых 15,5 часов учебных занятий составляют теоретические; 14,5 часов отводится на практические и лабораторные занятия. Самостоятельная работа содержится в каждой теме

программы, спланированы ее тематика, виды и формы, соответствующие целям и задачам программы.

Несомненным достоинством программы является заложенный в нее принцип практической направленности - индивидуальной или коллективной проектной деятельности.

Программа может быть рекомендована к реализации в рамках проведения тематической лагерной смены на базе МБОУ «ООШ №5» Алексеевского городского округа Белгородской области.

https://cloud.mail.ru/public/DKHv/BScw2mNFd

10. Приложение 3. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Математика на трёх китах. Элементарные познания математической логики, комбинаторики и теории графов»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Математика на трёх китах. Элементарные познания математической логики, комбинаторики и теории графов» (далее – программа) составлена в рамках реализации мероприятия «Проведение тематических смен в сезонных лагерях для школьников по передовым направлениям дискретной математики, информатики, цифровых технологий в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика» государственной программы Российской Федерации «Развитие образование» и является приложением к программе тематической лагерной смены с дневным пребыванием «Virtual School».

Программа составлена в соответствии с Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Программа состоит из двух разделов.

Первый раздел «Комплекс основных характеристик программы» содержит пояснительную записку (указана актуальность программы, ее направленность, уровень, отличительные особенности, адресат, объем и сроки освоения, режим занятий).

Цель программы раскрывается в рамках поставленных задач: личностных, метапредметных, предметных. Четко сформулированная цель программы и структура находятся в логическом соответствии. В программе рассмотрены 12 тем в рамках 3 разделов.

Содержание программы представлено в Учебном плане и содержании курса. Планируемые результаты отражают знания и умения учащихся по программе, коррелируют с поставленными задачами.

Во втором разделе «Комплекс организационно – педагогических условий» представлены формы аттестации, методические материалы. Условия реализации программы включают формы и методы организации занятий, достижения

результатов, материально-техническое, кадровое, информационно-методическое обеспечение, календарный учебный график, игровую модель смены, список литературы.

Программа рассчитана на 15 часов, из которых 6 часов учебных занятий составляют теоретические; 9 часов отводится на практические и лабораторные занятия. Самостоятельная работа содержится в каждой теме программы, спланированы ее тематика, виды и формы, соответствующие целям и задачам программы.

Несомненным достоинством программы является приведенное описание игровой модели обучения, которая создает условия для интересной, разнообразной познавательной деятельности участников программы путем моделирования приближенной к жизни игровой ситуации.

Программа может быть рекомендована к реализации в рамках проведения тематической лагерной смены на базе МБОУ «ООШ №5» Алексеевского городского округа Белгородской области.

https://cloud.mail.ru/public/rLgd/WQEqG7ikS

4. Материалы, подтверждающие образовательные результаты обучающихся

Итогом реализации программы лагерной смены “VirtualSchool “ стала защита образовательных VR проектов, которые были высоко оценины привлеченными экспертами:

ФИО эксперта	Место работы, должность
Чичиль Сергей Анатольевич	фирма «Компакт», генеральный директор
Гладкова Анастасия Анатольевна	ОГАОУ ДПО «БелИРО», заведующий региональным IT-центром
Лозовая Юлия Васильевна	управление физической культуры, спорта и молодежной политики, начальник
Кружков Дмитрий Николаевич	преподаватель общепрофильных дисциплин и профессиональных модулей специальности 09.02.04 информационные системы по (отраслям)
Гадяцкая Ирина Дмитриевна	ОГАПОУ «Алексеевский колледж», преподаватель отделения информационных систем

Ссылки на итоговые работы обучающихся представлены ниже:

https://disk.yandex.ru/i/uoYVk7z60Mq47g - Архитектурные ансамбли провинции Черноземья

https://disk.yandex.ru/i/ADhBOOw54584cg - Спорт - это жизнь

https://disk.yandex.ru/i/wA_6RpE-wjv6DQ - Alekseevka is my native town

https://disk.yandex.ru/i/QaBvfulEjER8mg - Архитектура компьютера

https://disk.yandex.ru/i/W5-wAYmfg0MZyg - Лабораториум

https://disk.yandex.ru/i/Mf4YYkuniJBR8Q - Экскурсия по Алексеевскому краеведческому музею

https://disk.yandex.ru/i/4JoSjgQm-4_PIg - Бокарев и цветок солнца

https://cloud.mail.ru/public/uWwm/HuMbP3KVz - животные Алексеевского парка

https://cloud.mail.ru/public/RKoM/VeJCtvc6U - история Свято-Троицкого собора

ФОТО ТЕМАТИЧЕСКОЙ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ

Кампус молодежных
инноваций
#Virtual School
ASSESSMENT MAP
Team
кампу
VIRTUALSCHO

#СИЛА
МЫСЛИ
КАМПУС
VIRTUALSCHOOL#

VIRTUALSCHOOL#
Кам
пус
1 число - „кашби"
2 число - „вычи"
3 число - „рари"
4 число - „нато"
5 число - „тина"
6 число - „ка"
7 число - „аза"
8 число - „рес"
9 число - „немо"
10 число - „хоА"

https://cloud.mail.ru/public/CSo9/QcCGAe2jU - будни тематической лагерной смены “VirtualSchool”