



Конкурс между
образовательными
учреждениями,
внедряющими
инновационные
образовательные
программы

**Инновационная образовательная
программа**

**«Виртуальная модель
внеурочной деятельности
“Школа открытий”»**

Санкт-Петербург
2014

СОДЕРЖАНИЕ

I. ИННОВАЦИОННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

1.1.	Модель будущего инновационного продукта как результата реализации ИОП.....	2
	Актуальность инновационного продукта	2
	Новизна и значимость инновационного продукта для системы образования	3
	Общая характеристика инновационного продукта	4
	Разработка нормативного и методического обеспечения внедрения продукта	7
	Социальные и образовательные эффекты внедрения инновационного продукта	8
	Реализуемость будущего инновационного продукта в образовательных учреждениях Санкт-Петербурга.....	8
1.2.	План разработки и апробации инновационного продукта.....	10
	Направления реализации ИОП, основные мероприятия	10
	Модель деятельности учащегося.....	13
	Модель деятельности учителя	13
	Мониторинговое сопровождение процесса реализации ИОП	13
	Условия реализации инновационного продукта.....	14
1.3.	Финансовая смета, необходимая для реализации ИОП	15

II. ПРИЛОЖЕНИЯ

- Приложение 1. Структура школьной виртуальной образовательной среды
- Приложение 2. Модель виртуальной внеурочной деятельности
- Приложение 3. Структура управления ШВОС
- Приложение 4. Направления внеурочной деятельности
- Приложение 5. Федеральные и региональные документы по организации внеурочной деятельности
- Приложение 6. Сетевое взаимодействие ОУ
- Приложение 7. Финансовое обоснование сметы

1.1. МОДЕЛЬ БУДУЩЕГО ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА КАК РЕЗУЛЬТАТА РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Актуальность инновационного продукта

Образование на современном этапе своего развития характеризуется высокой технологичностью, открытостью и информационной насыщенностью. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» одной из главных задач современной школы определяет раскрытие способностей каждого ученика, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. Этому вызову современности отвечает разрабатываемая школой инновационная образовательная программа.

Инновационный продукт в форме **образовательного ресурса «Виртуальная модель внеурочной деятельности»** как результат реализации инновационной образовательной программы **соответствует** направлению «Эффективная школа» **СТРАТЕГИИ развития системы образования Санкт-Петербурга «ПЕТЕРБУРГСКАЯ ШКОЛА 2020»**. Разработка и внедрение инновационного продукта направлены на реализацию задачи – создание эффективной модели организации образовательного пространства. Школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники школы могли самостоятельно ставить и достигать цели в условиях широкомасштабного использования информационно-телекоммуникационных технологий, умело реагировать на вызовы киберсреды, все более приобретающей виртуальный характер.

Кроме этого, инновационный продукт **«Виртуальная модель внеурочной деятельности»** сможет стать частью программы внеурочной деятельности, разработанной в школе в рамках требований новых **ФГОС для начальной и основной школы**, охватив все направления внеурочной деятельности (Спортивно-оздоровительное, Художественно-эстетическое, Научно-познавательное, Гражданско-патриотическое, Общественно-полезное, Проектная деятельность). Новое поколение образовательных стандартов рассматривает в качестве основного результата школьного образования подготовленность выпускников школы к самостоятельному решению проблем в различных сферах деятельности в ситуации выбора (в том числе и нравственного). Большим педагогическим потенциалом в данном направлении обладает внеурочная деятельность. При этом обширнейшие возможности для совершенствования внеурочной деятельности открывают **сетевые технологии**. Создание с учащимися сетевых проектов может проходить с использованием моделей виртуальных миров, таких как школьный класс, учебная лаборатория, школьный музей и т.д.

В связи с этим закономерна необходимость создания педагогических и организационных условий развития и саморазвития учащихся в условиях школьной виртуальной образовательной среды (ШВОС). *Под школьной виртуальной образовательной средой подразумевается информационное содержание и коммуникативные возможности локальных, корпоративных и глобальных компьютерных сетей, формируемые и используемые для образовательных целей всеми участниками образовательного процесса.*

Основными субъектами виртуальной модели внеурочной деятельности являются:

Учащиеся – базовое звено онлайн среды, субъект обучения.

Учитель – проводит онлайн занятия и консультации, проверяет задания, оценивает работу учащихся. Учитель может быть одновременно и автором-разработчиком учебных курсов.

Тьютор – осуществляет текущий контроль занятий, составление расписания, помогает учащимся при работе в программной среде.

Родители – получают информацию в онлайн режиме, являются соавторами детских проектных работ.

Администратор – IT-специалист, обеспечивающий функционирование системы, имеет доступ ко всем ресурсам системы, осуществляет ее детальную настройку.

Несмотря на то, что ресурсы виртуальной образовательной среды активно используются в практике многих образовательных учреждений, дидактический и воспитательный потенциал образовательной среды нового типа и механизмы педагогического сопровождения ребенка в этом процессе саморазвития остаются недостаточно разработанными. Между тем, создание и грамотное использование возможностей виртуальной образовательной среды открывает большие

возможности для педагогического сопровождения развития и саморазвития учащихся в рамках организации внеурочной деятельности.

Цель инновационного образовательного проекта:

Организовать внеурочную деятельность на принципиально новом уровне с внедрением в образовательный процесс современных образовательных технологий как в реальном, так и в виртуальном пространстве школы.

Задачи:

1. Отработка новых технологий реализации внеурочной деятельности в рамках открытого ресурсного образовательного пространства, способствующих развитию самостоятельности, исследовательской, коммуникативной, творческой и информационной компетенций в начальной школе и ранних профессиональных компетенций в средней и старшей школе.

2. Повышение доступности внеурочной деятельности за счет внедрения форм дистанционной поддержки, методов дистанционного обучения в формате виртуальных игр, виртуальных лабораторий, вебинаров, видеокурсов, видеоуроков, записей в блогах, электронных книг, журналов, семинаров онлайн, консультаций;

3. Создание модели мониторинга формирования УУД учащихся с использованием виртуальной образовательной среды, ее диагностического инструментария; разработать критерии, показатели и уровни вышеназванной модели.

4. Повышение качества внеурочной деятельности за счет активного внедрения исследовательской и проектной деятельности учащихся.

Новизна и значимость инновационного продукта для системы образования

Новизна результатов реализации инновационной образовательной программы:

- Разработка структуры школьной виртуальной образовательной среды (ШВОС); Структура школьной виртуальной образовательной среды представлена в Приложении 1.

- Разработка виртуальной модели внеурочной деятельности «Школа открытий»; Модель виртуальной внеурочной деятельности представлена в Приложении 2.

- Определение программного обеспечения ШВОС;

- Разработка технологии организации самостоятельной работы учащихся по различным направлениям внеурочной деятельности;

- Определение комплекса необходимых педагогических условий организации и развития виртуальной модели внеурочной деятельности.

Значимость инновационного продукта для системы образования заключается в том, что он ориентирован на решение задачи в соответствии с требованиями ФГОС – разработку программы внеурочной деятельности.

Внеурочная деятельность организуется в целях всестороннего развития личности обучающегося, направлена на формирование и развитие универсальных учебных действий (далее - УУД). Внеурочная деятельность является равноправным, взаимодополняющим компонентом базового образования, представляет собой неотъемлемую часть образовательного процесса в школе.

Формирование единого образовательного пространства школы способствует повышению качества образования и реализации процесса становления личности в разнообразных развивающих средах. Развитие информационной грамотности как одной из составляющей информационной культуры через создание информационной среды способствует формированию базовых ИТ-компетенций.

Внеурочная деятельность в инновационном продукте представлена как свободная самореализация образовательных запросов учащихся в открытой виртуальной среде средствами информационных технологий и сетевых форм организации работы учащихся, способствующих развитию самостоятельности, исследовательской, коммуникативной, творческой и информационной компетенций в начальной школе и ранних профессиональных компетенций в средней и старшей школе.

Общая характеристика инновационного продукта

В современной школе внеурочная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса. Для того чтобы отвечать требованиям глобального процесса информатизации общества в структуру организации внеурочной деятельности учащихся включен новый образовательный элемент – виртуальная модель внеурочной деятельности «Школа открытий» (далее ВМВД «Школа открытий»), где учащиеся имеют возможность расширить собственный кругозор на занятии, проверить свои силы в решении задач повышенной сложности, выполнить проект творческого характера и оценить уровень учебных и внеурочных достижений.

Управление ВМВД «Школа открытий» представляет собой взаимодействие следующих компонентов:

1. Управленческий компонент;
2. Информационно-содержательный компонент;
3. Техничко-технологический компонент;
4. Компетентностный компонент;
5. Коммуникативный компонент.

Управление моделью ВМВД «Школа открытий» представлена в Приложении 3.

Управленческий компонент должен обеспечивать нормативное обеспечение функционирования виртуальной образовательной среды в соответствии законодательству Российской Федерации

Информационно-содержательный компонент представляет собой **информационно-образовательные ресурсы:**

Обучающие информационные материалы (конспекты занятий в виде презентаций в гипертекстовом формате, с богатыми иллюстрациями, видео- и аудиовставками, энциклопедии, справочники, словари); *Виртуальные экскурсии и путешествия; Виртуальные лабораторные работы; Виртуальные семинары и экскурсии; Различные задания* (индивидуальные, для групповой работы, разновозрастных групп).

Техничко-технологический компонент определяет оснащение образовательного учреждения, каждого кабинета техническими средствами в соответствии с требованиями ФГОС. Предполагает методическую поддержку применения ИКТ; IT-службы, методическое обеспечение процесса.

Компетентностный компонент определяет подготовку и переподготовка учителей, так как эффективное достижение новых образовательных результатов в качественно новом формате информационно-образовательной среды возможно только при готовности педагогических работников активно использовать современные ИКТ и Интернет-практики, вовлекать в этот процесс всех участников образовательного процесса и управлять качественно иным содержанием ресурсов.

Коммуникативный компонент отражает новые формы и характер взаимодействия участников образовательного процесса в ИКОС, готовность использовать дистанционные технологии в своей профессиональной деятельности, ориентироваться в социальных сетях и Интернет-сообществах, привлекать учащихся к участию в этих сообществах для достижения задач обучения и воспитания, повышать свою профессиональную квалификацию с помощью средств телекоммуникаций.

Основная задача ВМВД «Школа открытий» – создать условия для обучающихся разных классов для постановки задач, нахождения путей их решения, перехода на новый уровень знаний «здесь и сейчас», систематического выполнения эффективных компетентностных заданий.

Инновационный продукт «Виртуальная модель внеурочной деятельности» включает в себя:

1. Вирготеку – систематизированный набор цифровых образовательных материалов различного типа (файлов и сайтов), необходимый и достаточный для проектирования любой индивидуальной образовательной программы;
2. Банк компетентностных заданий, построенных на материале вирготеки;
3. Методические разработки занятий в виртуальной образовательной среде;
4. Графическое и программное обеспечение моделей виртуальных миров, таких как школьный класс, учебная лаборатория, школьный музей и т.д. (комплекс виртуальных

образовательных пространств для реализации проектно-исследовательской деятельности и творческих идей всех участников образовательного процесса: учащихся, учителей, родителей)

5. Электронные портфолио субъектов ВМВД «Школа открытий» (Галерея Славы).

Виртотека включает электронные и цифровые образовательные материалы по следующим направлениям внеурочной деятельности (направления представлены в Приложении 4), которые выделены в Базисном учебном плане для начальной школы:

1. Спортивно-оздоровительное;
2. Художественно-эстетическое;
3. Научно-познавательное;
4. Гражданско-патриотическое;
5. Социальное (общественно-полезное);
6. Проектная деятельность.

Направления внеурочной деятельности являются **содержательным ориентиром** и представляют собой приоритетные направления при организации внеурочной деятельности и основание для построения соответствующих образовательных программ ОУ. Они обеспечивают развитие личности учащихся по следующим направлениям, предусмотренным требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования нового поколения: Спортивно-оздоровительное, Духовно-нравственное, Социальное, Общеинтеллектуальное, Общекультурное.

Принципы формирования образовательных материалов виртотеки:

1. Принцип педагогической целесообразности;
2. Принцип субъектности;

Содержание виртуальной образовательной среды всегда субъектно, то есть формируется самими обучающимися «здесь и сейчас», в ходе их личного движения в виртуальном образовательном пространстве по индивидуальным образовательным траекториям.

3. Принцип избыточности;

Принцип избыточности является необходимым условием для реализации принципа субъектности. Личное знание обучающихся не формируется по образовательной программе, а развивается в специально организованной *избыточной образовательной среде*. Такая заведомо избыточная образовательная среда дает возможность каждому обучающемуся накопить необходимый для развития личного знания опыт деятельности, выстроить личную образовательную траекторию.

5. Принцип сотрудничества;
6. Принцип системности;
7. Принцип систематичности.

Для реализации идеи создания модели виртуальной внеурочной деятельности средствами сетевых технологий формируются шесть рабочих проектных групп (по числу направлений) для разработки инновационного продукта:

«*Научно-познавательное направление ВМВД*» включает интерактивные материалы для проведения занятий с младшими школьниками: интеллектуальная игра, путешествие, экскурсия, викторина, конкурс, творческие задания, игры и задачи, - которые позволят взрослым пробудить интерес детей к обучению, расширить их знания об окружающем мире, осознать ценность и приоритетность учения.

«*Гражданско-патриотическая направление ВМВД*» представляет подборку литературно-музыкальных композиций, инсценировок, конкурсов, эстафет, викторин, бесед с элементами театрализации (в том числе в форме пластических музыкальных зарисовок).

«*Проектная деятельность*» представляет подборку учебных проектов, которые способствуют обучению технологии проектирования, а также позволяют организовать исследовательскую деятельность учащихся и представление результатов в различных формах (научный либо художественный текст, визуальный образ, видеосюжет, инсценировка, презентация, игра и т.д.).

«Художественно-эстетическое направление ВМВД» представляет подборку мастер-классов, творческих мастерских, виртуальных экскурсий, аудиозаписей и видеоматериалов, которые позволяют развить творческие способности и эстетические вкусы учащихся.

«Социальное (общественно-полезное) направление ВМВД» представляет информацию об участии в социально-значимых проектах, акциях школы, района, города: волонтерский десант, эко-патруль.

«Спортивно-оздоровительно направление ВМВД» представляет подборку физкультминуток, комплексов утренней зарядки, гигиенической гимнастики, виртуальных зрительных тренажеров, виртуальные турниры по шашкам, шахматам и т.д.

В состав рабочих проектных групп могут входить учителя начальной школы, педагоги-предметники, педагоги ОДОД, представители администрации и родительской общественности.

Апробация инновационного продукта запланирована с января 2015 г.

ВМВД «Школа открытий» создает возможности для формирования личностных УУД учащихся, развития навыков самооценки и проведения мониторингов уровня сформированности УУД в соответствии с ФГОС. По итогам работы на портале у обучающегося формируется электронное Портфолио в разделе «Галерея славы».

Средства создания инновационного продукта

Функционирование разрабатываемой виртуальной среды обеспечивается за счет использования целого ряда программных, аппаратных и организационных средств. Для реализации собственно обучения выбрана система управления учебным процессом Moodle, являющаяся самой популярной в своем классе. Данная система имеет открытый код, т.е. может дорабатываться под нужды конкретного пользователя без нарушения лицензии, и представляет собой набор программных модулей, позволяющих создавать онлайн учебные курсы в виде веб-сайтов. Для работы системы Moodle и хранения сопутствующих данных предполагается использование услуг хостинга сторонней организации. При выборе хостинга следует учесть то, что для работы Moodle хостинг-сервер должен соответствовать требованиям системы: сервер должен поддерживать выполнение PHP-скриптов и хранение данных в реляционной базе данных. Для данных Moodle, которые не могут быть помещены в базу данных, на сервере необходимо также создать защищенный каталог. Кроме того, необходимо спроектировать интернет-сайт, обеспечивающий пользовательский интерфейс для работы с системой; доступ к данному сайту сможет получить любой пользователь, зарегистрированный в системе в качестве ее пользователя и имеющий доступ к сети Интернет.

Неотъемлемым компонентом данной виртуальной среды является ее визуализация в трехмерном виде. Для разработки сцен 3D среды может использоваться клиент любой программы, аналогичной Second Life Viewer; возможно также применение специализированных 3D-редакторов для более детальной подготовки примитивов. Помимо разработки моделей собственными силами, предполагается использование уже готовых моделей, распространяемых по лицензиям, не запрещающим их модификацию. Для обеспечения доступа к полученной 3D модели – симу – в режиме реального времени ее необходимо разместить на специальном публичном сервере в составе так называемого грида – целого массива симов. Данный сервер должен иметь права доступа к серверу, на котором размещена система Moodle.

Связь системы Moodle и разработанной 3D среды будет обеспечена за счет применения плагина системы Moodle – Sloodle. Данный плагин расширяет функциональность системы управления учебным процессом и позволяет сопоставлять объекты сима с объектами Moodle, делая их при этом интерактивными в контексте процесса обучения: может быть обеспечен доступ к видеороликам, презентациям, викторинам непосредственно из 3D среды.

Таким образом, описанные выше программные продукты интегрируются в единую систему – виртуальную среду обучения. Сопровождение каждого компонента этой системы является трудоемким процессом и требует специальных знаний в предметной области.

Доступ к симу в качестве пользователя осуществляется с персонального компьютера, имеющего доступ к сети Интернет, с помощью клиента Second Life Viewer или подобного. Применение технологии «тонкого клиента» позволяет работать со средой даже на

малопроизводительных компьютерах, делегируя большую часть ресурсоемких функций серверу, на котором расположен грид.

Разработка нормативного и методического обеспечения внедрения продукта

➤ Нормативное обеспечение

- Устав образовательного учреждения.
- Правила внутреннего распорядка образовательного учреждения.
- Договор образовательного учреждения с учредителем.
- Договор образовательного учреждения с родителями (законными представителями) обучающихся.
- Положение о деятельности в образовательном учреждении общественных (в том числе детских и молодежных) организаций (объединений).
- Положение о группе продленного дня («школе полного дня»).
- Должностные инструкции работников образовательного учреждения.
- Приказы об утверждении рабочих программ учебных курсов, дисциплин (модулей).
- Положение о распределении стимулирующей части фонда оплаты труда работников образовательного учреждения.
- Положение об оказании платных дополнительных образовательных услуг.
- Положение об организации и проведении публичного отчета образовательного учреждения.
- Положения о различных объектах инфраструктуры учреждения с учетом федеральных требований к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений, например: Положение об учебном кабинете; Положение об информационно-библиотечном центре; Положение о ШСК «У Московских ворот».

• Положение о внеурочной деятельности.

• Приказ о создании рабочих групп.

Федеральные и региональные нормативные документы по организации внеурочной деятельности представлены в Приложении 5

➤ Методическое обеспечение

При подборе средств мы ориентируемся на принцип педагогической целесообразности, применяя гибкую комбинацию средств или уравновешенный баланс сред обучения (аудио, телевизионной, компьютерной или электронной).

- методическое руководство пользователя (для работы с программой, программным обеспечением);
- методические рекомендации по использованию программных средств;
- программные средства (системы)-тренажеры, предназначенные для отработки умений, навыков;
- информационно-справочные программные средства информационно-поисковые программные системы, предоставляющие возможность выбора и вывода необходимой пользователю информации, методическое назначение которых - формирование умений и навыков по поиску и систематизации информации;
- имитационные программные средства - системы, представляющие определенный аспект реальности для изучения его основных структурных или функциональных характеристик с помощью некоторого ограниченного числа параметров;
- демонстрационные программные средства, обеспечивающие наглядное представление учебного материала, визуализацию изучаемых явлений, процессов и взаимосвязей между объектами;
- учебно-игровые программные средства, предназначенные для «проигрывания» учебных ситуаций (например, с целью формирования умений принимать оптимальное решение или выработать оптимальную стратегию действия);
- досуговые программные средства, используемые для организации деятельности обучающихся во внеаудиторной работе, имеющие целью развитие внимания, реакции, памяти и т.д.

- CD-ROM; DVD-ROM; ЭОРы; ЦОРы; Интернет-ресурсы (дистанционные лабораторные практикумы, электронные библиотеки, ФЦИОР).

Социальные и образовательные эффекты внедрения инновационного продукта

Инновационность продукта заключается в использовании возможностей сетевых технологий, позволяющих создать условия для реализации личностного потенциала учащихся, проявления их образовательной, творческой и социальной инициативы, обеспечивающей комфортный и свободный доступ к информационным образовательным ресурсам школы, что, в свою очередь, дает учащимся свободу выбора способов и средств учебной и внеучебной деятельности.

Инновационный продукт позволяет обеспечить новый уровень профессионально-педагогической компетентности учителя современной школы. Она вооружает педагога новыми информационными технологиями организации самостоятельной работы учащихся по различным направлениям. Результатом использования инновационного продукта в образовательных учреждениях города станет:

для учителя:

- формирование информационной компетентности педагога в рамках реализации ФГОС нового поколения;
- расширение информационного пространства, мультимедийность проводимых мероприятий, организация коллективной работы on-line;
- реализация индивидуального подхода к ученикам;
- создание собственных электронных ресурсов;
- использование современных методов контроля и оценки достижений учащихся.

для учащихся:

- расширение информационного пространства ученика, коллективная работа on-line;
- творческое развитие;
- обратная связь с учителем;
- повышение мотивации, формирование самооценки.

для родителей:

- открытость внеурочной деятельности;
- удовлетворенность повышением мотивации к обучению учащихся;
- заинтересованность родителей в школьных делах своих детей.

для образовательных учреждений:

- повышение эффективности образовательного процесса в ОУ;
- повышение уровня профессиональной компетентности учителей;
- повышение качества метапредметных образовательных результатов учащихся;
- повышение уровня технического оснащения образовательных учреждений.

Важным социальным эффектом внедрения инновационного продукта является создание условий в виртуальной образовательной среде, обеспечивающих **возможность организации внеурочной деятельности для всех без исключения детей, вне зависимости от их склонностей, способностей, особенностей развития, ограниченных возможностей.**

Реализуемость будущего инновационного продукта в образовательных учреждениях Санкт-Петербурга

Инновационный продукт предназначен для типового образовательного учреждения, реализующего ФГОС в начальной школе и постепенно переходящего на реализацию ФГОС в основной школе. В рамках реализации ФГОС создаются программы внеурочной деятельности. Поэтому методика организации внеурочной деятельности средствами сетевых технологий будет востребована школами, так как позволяет организовать эффективную форму самореализации учащихся.

Продукты, полученные в ходе реализации программы:

1. Создание Виртуальной модели внеурочной деятельности «Школа открытий» одного из компонентов школьной виртуальной образовательной среды;
2. Методические рекомендации по организации виртуальной внеурочной деятельности.

Формы предоставления результатов и распространения опыта

1. Сайт образовательного учреждения;
2. Публикации о ходе и результатах реализации программы «Виртуальной модели внеурочной деятельности «Школа открытий»;
3. Проведение семинаров, круглых столов вебинаров для заинтересованных лиц;
4. Участие сотрудников школы в конференциях, семинарах различного уровня.

1.2. ПЛАН РАЗРАБОТКИ И АПРОБАЦИИ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА

Направления реализации ИОП, основные мероприятия

Этап работы	Задачи этапа	Основное содержание работы	Планируемый результат	Документ, подтверждающий выполнение работ по этапу	Сроки выполнения
Проектировочный этап сентябрь 2014 г. – январь 2015 г.	Изучение проблемы создания виртуальной модели внеурочной деятельности «Школа открытий»	<i>Проведение педагогического совета для рабочих групп «Создание виртуальной образовательной среды в школе»;</i> <i>Формирование рабочих групп из учителей и представителей администрации для разработки модели инновационного продукта;</i> <i>Описание концепции виртуальной модели внеурочной деятельности.</i>	Понимание сущности проекта всеми заинтересованными сторонами образовательного процесса. Команда педагогов школы, работающая с конкретным проектом		сентябрь – ноябрь 2014г. ноябрь – декабрь 2014г.
	Создание нормативной базы	<i>Разработка нормативных актов.</i> <i>Ознакомление с нормативными документами педагогического коллектива, коллектива обучающихся, общественности;</i>		Нормативные акты	сентябрь – декабрь 2014г.
	Создание сайта (обеспечение технико-технологического компонента)	<i>Выбор программной платформы для создания виртуальной модели внеурочной деятельности;</i> <i>Обеспечение хостинга в сети интернет для создания виртуальной модели внеурочной деятельности;</i> <i>Заключение договора об оказании услуг хостинга в сети интернет;</i> <i>Разработка модели сайта внеурочной деятельности;</i> <i>Регистрация сайта и заключение договора на поддержку сайта у провайдера в сети Интернет;</i> <i>Разработка дизайна и верстка сайта.</i>	Создание инновационной образовательной среды за счет использования ресурсов сетевого взаимодействия	Сайт виртуальной внеурочной деятельности «Школа открытий»	ноябрь 2014г. - январь 2015г.

Преобразующий этап январь 2015г. – сентябрь 2015г.	Обеспечение условий равенства всех обучающихся в получении качественного образования, адаптированного к индивидуальным возможностям и потребностям в реализации своих интересов (обеспечение информационно-содержательного компонента)	<i>Создание</i> образовательной среды, обеспечивающей реализацию ФГОС нового поколения; <i>Создание</i> образовательных программ внеурочной деятельности в соответствии с ФГОС по направлениям: – спортивно-оздоровительное; – художественно-эстетическое; – научно-познавательное; – гражданско-патриотическое; – общественно-полезное; – проектная деятельность; <i>Совершенствование</i> системы оценки образовательных результатов за счет использования различных форм и методов оценки.	Соответствие содержания образования требованиям ФГОС. Обеспечение вариативности образовательных маршрутов обучающихся. Рост познавательной мотивации обучающихся. Повышение удовлетворенности всех участников образовательного процесса	Мониторинг удовлетворенности участников образовательного процесса	сентябрь 2014г. – сентябрь 2015г. сентябрь 2014г. – сентябрь 2015г. с сентября 2014г. ежегодно
	Модернизация информационно-коммуникационной среды ОУ (обеспечение технико-технологического компонента)	<i>Приобретение</i> информационно-технических средств для создания информационного пространства школы; Закупка и внедрение прикладного программного обеспечения; <i>Апробация</i> цифровых образовательных ресурсов для интеллектуального развития обучающихся	Создание ВОС ОУ, обеспечивающее эффективное использование цифровых образовательных ресурсов для повышения качества образования		2015г.
	Научно-методическое сопровождение педагогического коллектива (обеспечение компетентностного подхода)	<i>Разработка</i> программы повышения профессиональной компетенции педагогических кадров по программам: – внеурочная деятельность; техническое обеспечение виртуальной внеурочной деятельности; сопровождение учащихся в рамках работы виртуальной внеурочной деятельности; – организация проектной и исследовательской деятельности учащихся; <i>Организация</i> на базе ОУ внутришкольных	Повышение профессиональной компетенции педагогических кадров в сфере совершенствования качества образования. Активное включение большинства педагогов в инновационную деятельность.		с сентября 2014г.

		<p>обучающих семинаров и тренингов; <i>Разработка</i> методических рекомендаций для педагогов по организации деятельности учащихся в виртуальной «Школе открытий»; <i>Взаимодействие</i> с партнерами в рамках организации виртуальной внеурочной деятельности; <i>Проведение</i> мероприятий, мотивирующих и стимулирующих повышение качества работы педагогического коллектива.</p>	<p>Создание методических рекомендаций. Создание виртотеки</p>	<p>Банк методических разработок, рекомендаций;</p>	<p>ежегодно 2014/2015 учебный год ежегодно</p>
<p>Аналитический этап сентябрь 2015г. – декабрь 2015г.</p>	<p>Мониторинг эффективности деятельности виртуальной модели внеурочной деятельности «Школа открытий»</p>	<p><i>Разработка</i> критериев и показателей оценки эффективности деятельности виртуальной модели внеурочной деятельности; <i>Мониторинг</i> удовлетворенности участников образовательного процесса деятельностью виртуальной «Школы открытий».</p>	<p>Оценка эффективности деятельности ВМВД Оценка удовлетворенности участников образовательного процесса</p>		<p>сентябрь 2015г. сентябрь-ноябрь 2015г.</p>
	<p>Представление результатов деятельности</p>	<p><i>Представление</i> накопленного опыта в виде публичного доклада перед общественностью, <i>публикаций</i> в СМИ</p>	<p>Публикации в СМИ, включая Интернет;</p>	<p>Наличие публикаций</p>	<p>сентябрь – ноябрь 2015г.</p>
	<p>Формирование тенденций развития образовательной системы школы с учетом потребностей всех участников образовательного процесса</p>	<p><i>Проектирование</i> управленческой деятельности по созданию виртуальной образовательной среды в ОУ</p>	<p>Осуществление планирования деятельности образовательного учреждения по созданию виртуальной образовательной среды в школе</p>	<p>Разработка новых проектов программы Развития школы на период 2016 – 2020гг.</p>	<p>сентябрь – декабрь 2015г.</p>

ВМВД «Школа открытий» предполагает следующие виды работы ее субъектов:

Модель деятельности учащегося

- освоение авторских курсов;
- решение задач,
- выполнение ситуационных заданий и упражнений (case-study); выполнение тестовых заданий;
- лабораторные работы и иные практикумы;
- моделирование и имитация изучаемых или исследуемых объектов, процессов, явлений;
- другие виды самостоятельной работы.

Модель деятельности учителя

- разработка и внедрение программных средств;
- освоение авторских курсов;
- составление задач, ситуационных заданий и упражнений (case-study); тестовых заданий;
- лабораторные работы и иные практикумы;
- составление виртотеки программных средств.

Мониторинговое сопровождение процесса реализации ИОП

Мониторинг процесса реализации ИОП основывается на следующих принципах:

- плановый характер мониторинга;
- публичные отчеты руководителей направлений;
- мониторинг сайтов по направлениям;
- самоанализ и рефлексия руководителей направлений;
- разнообразие форм обратной связи.

Мониторинг должен проводиться на основе плана разработки и апробации инновационной образовательной программы с фиксацией результативности на начальном и конечном этапах реализации ИОП. Для осуществления мониторинга могут применяться такие виды обратной связи, как отчет, анкетирование, рефлексия участников процесса, публичное представление результатов в сети Интернет, на семинарах и открытых занятиях любого уровня.

Критерий	Показатели	2014	2015
Полнота разработанных нормативных правовых документов	Наличие нормативно-правовой базы положения, договоры, и др. локальные акты		
	Унифицированность разработанных нормативно-правовых документов		
Степень разработанности учебно-методического и научно-методического обеспечения	Наличие, учебно-методических материалов, разработанных в результате экспериментальной деятельности:		
	- образовательные программы		
	- образовательные технологии		
Влияние изменений, полученных в результате экспериментальной деятельности, на качество образования обучающихся	Качество знаний учащихся		
	Степень обученности учащихся		
	Процент учащихся, принимающих участие в предметных и надпредметных олимпиадах и творческих конкурсах		
	Количество учащихся, вовлеченных в исследовательскую и проектную деятельность		
	Степень вовлеченности педагогических и руководящих кадров образовательного учреждения в эксперимент		

Критерий	Показатели	2014	2015
	Повышение профессиональной активности педагогического состава образовательного учреждения:		
	- участие в семинарах,		
	- участие в конференциях различного уровня и пр.		
Информационное сопровождение	Количество публикаций по теме эксперимента в научно-методических журналах		
	Отражение результатов экспериментальной деятельности на сайте образовательного учреждения		

Условия реализации инновационного продукта

Для реализации инновационной образовательной программы в школе имеются все необходимые условия.

Кадровые ресурсы

В школе наряду с опытными учителями работают молодые специалисты. Сложился стабильный квалифицированный педагогический коллектив, открытый к инновациям и приветствующий инновационную деятельность. В школе работают 6 кандидатов наук, 44% учителей имеют высшую квалификационную категорию, 37% учителей – первую. Доля педагогов, прошедших обучение на курсах пользователей ИКТ и использующих их в образовательном процессе составляет 100% от общего числа педагогов школы. Учителя активно участвуют в различных конкурсах, конференциях, проводимых на районном, городском, региональном и всероссийском уровнях. Педагоги и учащиеся школы успешно участвуют в международных проектах, имеют опыт выступлений на международных конференциях и семинарах.

Материально-технические ресурсы

Школа имеет два компьютерных класса, все учебные кабинеты оснащены компьютерной техникой, в 6 кабинетах установлены интерактивные доски, в 8 кабинетах - мультимедийные проекторы. В ОУ проведена локальная компьютерная сеть с выходом в интернет. Учителя ежедневно ведут электронный журнал с выставлением оценок на уроке. Почти все учителя имеют свои сайты, блоги. Количество обучающихся на 1 персональный компьютер - 8 человек.

С 2013 года школе работает школьный спортивный клуб «У Московских ворот», который пропагандирует здоровый образ жизни, способствует формированию у детей ранней мотивации и устойчивого интереса к укреплению здоровья, физическому и спортивному совершенствованию. Занятия на школьном стадионе доступны для жителей микрорайона.

Ресурсы социального партнерства

Школа имеет устойчивые партнерские связи, которые необходимы для осуществления задуманных инноваций. Сетевое взаимодействие представлено в Приложении 6.

1.3. ФИНАНСОВАЯ СМЕТА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ИННОВАЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

№	Название	Цена (руб.)	Кол-во	Стоимость
	Сервер Supermicro 19"2 Units Intel2600v2 Series	98 600,00	1	98 600,00
	Мобильный компьютерный класс «Интеллект» (15+1)	299 000,00	1	299 000,00
	Офисное программное обеспечение Microsoft OfficeProPlus 2013 (лицензия на 16 рабочих мест)	35 200,00		35 200,00
	Программное обеспечение для средней школы: Живая Математика. Учебно-методический комплект (лицензия на 16 рабочих мест)	13 100,00		13 100,00
	Интерактивная Стереометрия. Калибри 3D (лицензия на 16 рабочих мест)	12 000,00		12 000,00
	ЛогоМиры. Интегрированная творческая среда (лицензия на 16 рабочих мест)	13 200,00		13 200,00
	Компьютерная проектная среда Живая Физика (лицензия на 16 рабочих мест)	16 800,00		16 800,00
	Мобильный класс «Начальная школа» (25+1)	499 000,00	1	499 000,00
	Офисное программное обеспечение Microsoft OfficeProPlus 2013 (лицензия на 26 рабочих мест)	57 200,00		57 200,00
	Программное обеспечение для начальной школы Живое Слово. Кликер 5. Универсальная учебная среда для обучения чтению и письму (лицензия на 30 рабочих мест)	42 500,00		42 500,00
	Мат-Решка. Математический онлайн тренажер (лицензия на 30 рабочих мест)	36 000,00		36 000,00
	ПервоЛого. Интегрированная творческая среда (лицензия на 30 рабочих мест)	36 000,00		36 000,00
	Интерактивная доска Hitachi StarBoard FX-TRIO-77 E	54 900,00	5	274 500,00
	Проектор Hitachi CP-D10	36 000,00	5	180 000,00
	Документ-камера AVerMedia AverVision 330	38 500,00	5	192 500,00
	Ноутбук HP Pavilion 15-n069sr	23 000,00	6	138 000,00
	Ризограф Riso KZ 30	56 400,00	1	56 400,00
ИТОГО				2 000 000,00

Обоснование сметы представлено в Приложении 7.