

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №30»
(МБОУ «СОШ №30»)

Методический кейс технологических приемов по формированию глобальных компетенций (компонент умения и навыки)



Авторы-составители:
Фефелова Инна Александровна,
Русанова Ольга Борисовна,
Шкирман Наталия Николаевна,
учителя МБОУ «СОШ №30»

2022 г., Старый Оскол

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №30»
(МБОУ «СОШ №30»)

Конкурентные преимущества получают те люди,
которые не просто обладают набором интересных и важных знаний,
а обладают тем, что сегодня называют soft-skills – креативным, и
плановым, и другими видами мышления.

В.В. Путин

- ❖ Методический кейс представляет собой структурированный комплекс материалов: [теоретических положений](#), [организационно-методических материалов](#), [примеров эффективных технологических приемов](#) по формированию умений и навыков глобальных компетенций.
- ❖ Материалы кейса позволяют обеспечить организационное, методическое и педагогическое сопровождение образовательной деятельности по формированию умений и навыков глобальных компетенций.
- ❖ Материалы кейса будут полезны широкому кругу участников образовательных отношений.

❖ [Перейти к Оглавлению](#)

❖ [Перейти к Глоссарию](#)

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №30»
(МБОУ «СОШ №30»)

Оглавление

I. [Теоретические положения элемента глобальных компетенций – умения и навыки.](#)

II. [Организационно-методические материалы.](#)

III. [Эффективные технологические приемы по формированию умений и навыков глобальных компетенций.](#)

IV. [Приложение](#)

❖ [Перейти к Оглавлению](#)

❖ [Перейти к Глоссарию](#)

I. Теоретические положения элемента глобальных компетенций – умения и навыки

Общеизвестно, что фундаментом образовательной деятельности России являются федеральные государственные образовательные стандарты. Система образования регулярно дорабатывается. Через определенные периоды времени школьные регламенты претерпевают серьезные изменения. Сейчас различают три поколения ФГОС:

- **Первое поколение.** Изначальные стандарты школьного образования в РФ были приняты еще в 2004 году. Тогда понятия ФГОС еще не существовало. Регламенты того года были направлены на предметное обучение школьников, без учета психолого-педагогических аспектов и личностных особенностей учащихся. Из-за отсутствия многих факторов такие стандарты быстро устарели.
- **Второе поколение.** В 2009 году было принято решение о неэффективности действующих регламентов. Минпросвещения решило разработать новые стандарты образования. На создание регламентов ушло 3 года и в 2012 году появились ФГОС школьного образования, которые действуют до этого момента. Несмотря на более расширенный объем требований при создании учебных программ и методов обучения школьников, ФГОС образца 2012 года не имели четких условий.
- По этой причине Минпросвещения решило внести кардинальные изменения в ФГОС и разработать новое **третье поколение ФГОС**. Они утверждены приказами Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 (ФГОС НОО), от 31.05.2021 № 287 (ФГОС ООО). Самым существенным отличием стала конкретизация и подробное описание всех результатов освоения основных образовательных программ: предметных, личностных, метапредметных результатов.

Последним уделяется особенное внимание, на первый план выступает функциональная грамотность. Сегодня обучать детей так, чтобы они освоили способ решения аналогичных задач, действовали по алгоритму, используя систему маркеров, слов-подсказок и т.п. – это минимум. В скором будущем все алгоритмы – это для машин, а людям останется принятие решений на основе накопленного опыта. Другими словами, приготовление яичницы – это алгоритм, а открыть холодильник, определить имеющиеся ресурсы и приготовить из них продукт – вот это и есть владение функциональной грамотностью.

Не менее важную роль теперь в метапредметных результатах играют так называемые мягкие навыки: командная работа, умения коммуницировать, владение знаниями по конфликтологии, развитие критического мышления. Почему? Это универсальные навыки, которые позволят человеку быть востребованным в условиях постоянно изменяющегося мира и тотальной цифровизации. Мягкие навыки – это структурный компонент одного из шести направлений функциональной грамотности – глобальных компетенций.

Мягкие или «универсальные навыки (soft skills)» не изобрели вчера или даже сто лет назад, раньше не использовалось само понятие «soft skills». Например, в одной из статей журнала «Русский педагогический вестник» от 1861 года сказано: «Школе важно образовать из воспитанника здорового, физиологически правильного развитого члена общества; полезного члена общества, знающего все существенные условия житейской практики; изящное художественное

произведение, удовлетворяющее всем требованиям эстетического курса; светлый и развитый ум, способный быть деятелем в священной области науки, или хоть сознательно сочувствовать ее интересам, и вполне понимающий свое значение в мировой жизни; высоконравственное и гуманное существо, признающее законы истины, полное чувства человеческого достоинства».

В прошлом веке с быстрым развитием науки и промышленности мягкие навыки начали исследовать и изучать.

Первые подтвержденные упоминания термина «soft skills» пришли к нам от американских военных. В 60-е годы прошлого века они выяснили, что за успех в войне в большей части отвечает то, как руководят солдатами в бою. Но учебные программы не учили этому. Тогда все навыки, которые связаны с работой с физическими предметами, для простоты назвали hard, твёрдыми. А все сложноизмеримые, непонятные сущности, существующие в голове человека - soft skills.

Hard skills	Soft skills
Для овладения важны логика и интеллект, которые измеряют уровнем IQ.	Важен высокий коэффициент эмоционального интеллекта EQ.
Наличие и уровень «твёрдых» навыков проверяют при помощи экзаменов и аттестаций.	Проявление «мягких» навыков сложно отследить, измерить или показать.
Практически не изменяются, не зависимо от того, в какой среде находится человек. Например, правила хорошего программного кода остаются одинаковыми для любой компании.	Требуют адаптации под конкретную ситуацию. Например, межличностное общение понадобится для работы в команде, которая занимается тестированием программного обеспечения.
Приобретаются путем анализа и запоминания готового материала (лекции, книги, аудио и видеоматериалы, личный инструктаж).	Формирование навыков основано на личном опыте.

При этом hard skills осваиваются в более высоком темпе по сравнению с soft skills. Также мягкие навыки трудно поддаются количественному измерению и их невозможно сформировать лишь путем многократного повторения.

Система навыков XXI века предполагает, что обучающие будут:

- выполнять комплексные и оригинальные задания, для многих из которых нужна работа в команде, распределение ролей в коллективе, совместное планирование;
- следовать индивидуальной образовательной траектории, соответствующей интересам и качествам каждого конкретного ученика;
- учиться использовать имеющиеся у них компетенции и знания для самостоятельного усвоения новых знаний, поиска новой информации;
- применять в процессе обучения доступные современные технологии, которыми им предстоит пользоваться и во взрослой жизни;
- получать поддержку от старших наставников, обсуждать с ними свои успехи и неудачи, планировать свой образовательный маршрут.

Таким образом, современные выпускники всегда будут опережать

технологии, активно использовать их и наблюдать за их развитием не со страхом, а с интересом - потому что технологии только для того и развивают, чтобы человек с их помощью мог улучшить свою жизнь и повысить эффективность своей работы.

❖ [Перейти к Оглавлению](#)

II. Организационно-методические материалы

Примером успешного формирования и развития soft skills у учащихся может стать следующая модель, где во время обучения происходит последовательная адаптация учащихся к предметному и социальному содержанию деятельности, выработка навыков, позволяющих в дальнейшем успешно приспосабливаться к сложившимся условиям в жизни и профессиональной деятельности.

Модель включает описание:

- целостных универсальных компетентностей;
- необходимых умений для их реализации;
- участников образовательного процесса, содействующих развитию soft skills;
- технологические приемы развития компетентностей.

Модель формирования и развития soft skills

Целостные универсальные компетентности		
Компетентностное мышление	Компетентность взаимодействия с другими (глобальная компетентность)	Компетентность взаимодействия с собой (базовая универсальная грамотность)
«Узкие» умения, применяемые при реализации (soft skills)		
<ul style="list-style-type: none"> • Критическое мышление • Исследовательские навыки • Системность мышления • Умение решать комплексные задачи • Креативность и др. 	<ul style="list-style-type: none"> • Кооперативность • Способность к сотрудничеству в т. ч. в роли лидера или участника команды • Организационные навыки • Инициативность и др. 	<ul style="list-style-type: none"> • Самоконтроль • Саморегуляция • Самоорганизация
Участники процесса формирования и развития soft skills		
<ul style="list-style-type: none"> • Учащийся • Учитель • Родители • Образовательная среда 	<ul style="list-style-type: none"> • Учащийся • Коллектив • Учитель • Родители • Образовательная среда 	<ul style="list-style-type: none"> • Учащийся • Учитель • Родители • Образовательная среда
Технологические приемы формирования и развития soft skills		
<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение заданий различной сложности, требующих самостоятельного решения; • Обучение в различных творческих коллективах (расширение кругозора); • Отстаивание своей точки зрения через участие в дискуссиях семинарах и т. д.; • Проектная деятельность; • Участие в организации мероприятий (спортивных, творческих и др.); • Творческая деятельность и др. 	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в командных мероприятиях, вырабатывающих социальную активность; • Тимбилдинг; • Работа над командными проектами; • Участие в командных мероприятиях (соревнованиях, досуговых мероприятиях и т. д.) • Курирование новичков, учащихся младших групп; • Наставничество; • Участие в общественном молодежном (детском) движении; • Волонтерство (добровольчество) и др. 	<ul style="list-style-type: none"> • Работа над индивидуальными и командными проектами; • Участие в мероприятиях соревновательного характера (конкурсы, олимпиады, выставки и т. д.); • Межличностное и межвозрастное взаимодействие в образовательном процессе; • Ситуация конкуренции; • Различного рода выступления и презентации; • Система дедлайнов и др.

В соответствии с моделью выделяются следующие **универсальные компетентности**, которые формируют основные soft skills:

- Компетентность мышления включает такие умения, как критическое мышление, умение решать проблемы, рассуждать, анализировать, интерпретировать, обобщать информацию, исследовательские навыки, креативность (артистизм, любопытство, воображение, инновации, самовыражение).
- Компетентность взаимодействия с другими – это такие умения, как инициативность, проявляющаяся в настойчивости, умении самостоятельно работать и внимательно слушать других, планировать; способность к адаптации; коммуникационные навыки и умение сотрудничать, работать в команде и являться лидером.
- Компетентность взаимодействия с собой – самоконтроль, саморегуляция, самоорганизация, то есть умение учащегося самостоятельно и рационально организовывать и поэтапно выполнять свою учебную деятельность, корректировать свои действия, сознательно применять накопленные знания, компетенции и опыт.

Основными участниками процесса формирования и развития soft skills являются сами учащиеся, их семьи, учителя, коллектив, образовательная среда образовательного учреждения как фактор развития личности.

- Личность учащегося выступает субъектом главной своей функции - организации собственной жизни. Большое значение имеет самостоятельная работа учащегося как вид его образовательной деятельности. Самостоятельная работа способствует выработке установки на самостоятельное и систематическое пополнение своих знаний, умения ориентироваться в потоке информации при решении учебных задач, повышению уровня мыслительной деятельности, т.е. формированию универсальных компетентностей.
- Родители (семья) могут учить детей на собственном примере. Дети копируют манеру поведения своих родителей, поэтому, если у них развиты те или иные навыки, то ребенок с большой вероятностью также успешно ими овладеет. Например, если взрослые умеют находить правильный выход в конфликтных и стрессовых ситуациях, ребенок усваивает линию их поведения: учится гибкости, спокойствию, умению находить компромиссы.
- Учитель играет большую роль в формировании компетенций учащегося через создание соответствующих педагогических условий. Качественная работа в развитии компетенций определяется профессиональным мастерством учителя, который формирует готовность учащегося к работе, осуществляет руководство его деятельностью, оказывает поддержку и повышает его самооценку в процессе обучения. Например, для того чтобы деятельность учащегося стала исследовательской, учитель в своей работе выделяет следующие задачи: обучить учащегося методам, принципам, формам и способам научного исследования, основам научного знания и научного познания; создание условий для возможности самореализации через решение задач исследовательского характера по индивидуальной теме.
- Коллектив (творческий, общественного молодежного движения, волонтерский и др.) развивает компетентность взаимодействия с другими, коммуникационные навыки и умение сотрудничать, работать

в команде и являться лидером.

- Неотъемлемой частью формирования компетенций учащихся является образовательная среда, представляющая собой многомерное интегрированное пространство, которое адекватно соответствует современным тенденциям развития общества, потребностям детей и их родителей, и обеспечивает развитие личностного потенциала, интеллектуальных, творческих способностей ребенка.

III. Эффективные технологические приемы по формированию умений и навыков глобальных компетенций

Внедрение в образовательную деятельность технологических приемов формирования мягких навыков может быть организовано:

- в урочной деятельности,
- во внеурочной деятельности,
- в работе классного руководителя,
- на занятиях объединений по интересам.

Компетентность мышления формируется на занятиях при использовании в организации образовательной деятельности:

- партнерского взаимодействия учащихся и педагога (создание эмоционально-комфортной среды обучения);
- организации ситуации выбора на занятиях, использовании субъективного опыта ученика;
- частично-поисковых, проблемных, исследовательских методов, проектного метода, работы с информацией сети Интернет, работы с учебными моделями, использовании общих схем и т.д.;
- выполнения логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий;
- интерактивных форм обучения: диалог, дебаты, дискуссии, работа в парах, группах и т.д.;
- нестандартных форм занятий (деловая игра, экскурсия, пресс-конференция, мозговой штурм и др.).

Компетентность взаимодействия с другими формируется при использовании определенных педагогических технологий, таких как:

- проектные технологии (создание условий, при которых дети самостоятельно приобретают знания из различных источников, учатся ими пользоваться, приобретают коммуникативные умения, развивают исследовательские умения и системное мышление);
- игровые технологии (моделирование ситуаций, овладение опытом деятельности, сходным с тем, который дети получили бы в действительности);
- дискуссия (развитие критического мышления, формирование коммуникативной и дискуссионной культуры детей, стимулирование инициативы, развитие рефлексивного мышления);
- коллективно-творческая деятельность (развитие организаторских, лидерских качеств детей, умение взаимодействовать в группе);
- информационно-коммуникационные технологии (формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей обучающихся);
- социальное проектирование (включение в активную деятельность, развитие коммуникативных, организаторских, творческих способностей, принятие общечеловеческих ценностей, умение работать в команде, овладение алгоритмом проектной деятельности) и т.д.

Компетентность взаимодействия с собой развивается в результате:

- самообучения – при обучении направленному поиску и освоению

учащимся более эффективных моделей поведения (например, самостоятельное изучение различных материалов – статей, блогов и т. д.);

- обучения самоконтролю, саморегуляции и самоорганизации, то есть самостоятельного и рационально организованного поэтапного выполнения своей деятельности, корректировке своих действий, сознательному применению накопленных знаний, компетенций и опыта;
- решения учебных и личных задач, в работе над индивидуальными и командными проектами;
- участия в мероприятиях соревновательного характера (конкурсы, олимпиады, соревнования и т. д.);
- использования системы дедлайнов и др.

К педагогическим условиям, влияющим на эффективность формирования компетенций самоорганизации учебной деятельности учащихся, можно отнести:

- включение учащихся в совместную с учителем деятельность по организации, контролю и самоконтролю своей учебной работы;
- психолого-педагогическое сопровождение учебной деятельности учащихся, нацеленной на формирование компетенций самоорганизации;
- интегрированное применение активных форм, методов обучения и специально разработанных задач и заданий, нацеленных на формирование компетенций самоорганизации учебной деятельности учащихся;
- формирование и развитие у учащихся рефлексивной позиции.

При этом учитель должен сам уметь добывать новые знания, применить на практике методы научных исследований, самостоятельно получать новые научные знания, владеть современными методами сбора первичных данных, их обработки, т.е. обладать soft skills.

Целенаправленное формирование мягких навыков происходит через конкретные педагогические технологии. Наиболее эффективными технологиями являются:

- проектные,
- исследовательские,
- игровые,
- развития критического мышления,
- компетентностно-ориентированные.

Так, через геймификацию и игровые технологии, активно применяемые учителями на занятиях и при проведении общих мероприятий, дети и подростки учатся сознательно использовать свои знания, преодолевать трудности, ставить и решать задачи. Игра привлекательна для учащихся тем, что, перенося действие игрока в игровое пространство, в вымышленную реальность, дает ощущение свободы выбора, позволяет преодолевать собственные индивидуальные пределы, а геймификация, оставляя участника самим собой в реальном мире с насущными неигровыми проблемами и задачами, при введении игровых установок для решения задач позволяет запустить у ребенка высший уровень активности, пробуждающий творчество и обладающий преобразующим характером. Использование педагогами указанных технологий позволяет

незаметно для детей перевести процесс воспитания в самовоспитание.

Лидирующие позиции в формировании гибких навыков в образовательном процессе занимают кейсовые и проектные технологии, технологии решения изобретательских задач. Например, участие в проектной деятельности, индивидуальное, в микрогруппах, групповое и коллективное, позволяет сформировать умение решать сложные задачи, развивает критическое мышление, креативность, навыки работы в команде, эмоциональный интеллект.

Проект дает возможность не просто применить полученные знания на практике, а генерировать на их основе новые идеи, может являться прототипом реальной профессиональной работы, индивидуальной или коллективной, с распределением ролей (руководитель, специалисты и другие роли).

Каждый этап проектной деятельности позволяет развивать определенные компетенции: социальные, интеллектуальные, лидерские, способность работать в коллективе и другие. Важным моментом становится грамотная презентация своих успехов (доклады, участие в выставках, концертах и т.д.).

Отдельное место занимает технология социального проектирования – *технология практической деятельности учащихся в контексте компетентностного образования.*

Её позитивной чертой является *универсальность*, деятельность учащихся может реализовываться как на уроках, так и во внеурочной деятельности. Главный педагогический смысл этой технологии – создание условий для социальных проб личности.

Под социальным проектированием понимается деятельность:

- социально значимая, имеющая социальный эффект, результатом которой является создание реального «продукта», имеющего для подростка практическое значение и принципиально нового в его личном опыте;
- задуманная, продуманная и осуществленная подростком;
- в ходе которой подросток вступает в конструктивное взаимодействие с миром, со взрослой культурой, с социумом;
- через которую формируются социальные навыки подростка.

Субъектами социального проектирования могут быть как отдельные личности, так и коллективы, включающие всех участников образовательных отношений (детей, родителей, педагогов), социальные институты, специально созданные проектные группы и т. п.

Необходимая черта субъекта проектирования – его социальная активность.

Объектами, на преобразование которых направлен социальный проект, могут выступать:

- социальные явления (например, алкоголизм, курение, игромания, интернет-зависимость, агрессивность в подростковой среде, гражданская пассивность и т.д.);
- социальные отношения (например, отношение к инвалидам, к старикам, детям; к потребителю; взаимоотношения между участниками образовательного процесса и т.д.);
- социальные институты, их деятельность (различные органы власти и управления; школа; магазин; больница и т.д.);

- социальная среда (места отдыха, уличная реклама, игровые площадки, остановки, школьный двор и т.д.).

Основными принципами социального проектирования являются:

- добровольность;
- учет возрастных, психологических, творческих особенностей;
- учет региональных особенностей;
- системность;
- интеграция урочной и внеурочной деятельности.

Типы социальных проектов по различным основаниям:

✓ По характеру проектируемых изменений

- Инновационные. Задача — внедрение новых разработок.
- Реставрационные или поддерживающие проекты решают задачи экологического характера, могут быть направлены на сохранение и использование культурного наследия.

✓ По направлению деятельности

- Образовательные проекты. Задача которых – представление образовательных услуг. Цель – приобретение знаний, умений, навыков.
- Научно-технические проекты также могут выступать как проекты социальные, если своими последствиями непосредственно затрагивают общественную жизнь. Научно-технические проекты могут иметь поисковый, экспериментальный характер и через представление результатов общественному мнению приобретать социальную функцию (вызывать общественный интерес, содействовать образованию ассоциаций и клубов, придавать качества публичных деятелей лицам, участвовавшим в проекте и т.д.);
- Культурные проекты могут по основной своей направленности выступать как проекты художественные, символические, экзотические и др. Их общая черта как социальных проектов состоит в том, что они оказываются вплетенными в ткань социальной жизни, т.е. люди в этом случае обращают внимание не на эстетические стороны проекта, а на его социальную функцию.

✓ По масштабам

- Микропроекты. На уроке, на внеклассном мероприятии.
- Малые проекты. На уровне района, школы, города. Например, создание телефона «Доверие».
- Мегапроекты, в качестве которых обычно выступают целевые программы, состоящие из взаимосвязанных проектов. Их специфика состоит в необходимости масштабной координации исполнителей;

✓ По срокам реализации

Краткосрочные (проект может быть рассчитан на месяц, неделю, день, урок).

- Среднесрочные (до 1 года).
- Долгосрочные (от 1 года и более).
- Те эффекты, которые мы получаем от использования образовательных ресурсов социального проектирования, позволят нам воспитать ребенка, который испытывает удовольствие не только

от того, что он получает, не меньшее удовольствие он получит от того, что он отдает.

Итак, вспомним, что мы понимаем под социальным проектом. *Социальный (социально-ориентированный) проект* – идея, оформленная в виде комплекса мероприятий, направленная на решение актуальной социальной проблемы местного сообщества. Признаками социального проекта являются:

- результативность;
- локальность.

Существуют несколько форм преобразования социальной реальности:

- акция;
- социальный проект;
- программа социального (социально-экономического) развития.

Чем они отличаются? Например, отличие социального проекта от социальной акции заключается в том, что акция направлена на *привлечение внимания к социально-значимой проблеме*, а проект на *ее решение проблемы*. С последней формой преобразований, в большей степени, работают администрации различных учреждений и ведомств. Также формы отличаются по срокам реализации. Акция – несколько дней, проект – до года, максимум до 3 лет.

Все эти формы взаимосвязаны. Социальная акция может являться составной частью социального проекта. Социальный проект может быть составной частью программы социального (социально-экономического) развития.

Алгоритм
работы с основными элементами социального проекта

1. Постановка проблемы: _____

2. Причины:

формулировка с «кто» и «что»	формулировка с «кто» и «что»	формулировка с «кто» и «что»

Ситуация «какую» Ситуация «какую»		

3. Цель проекта: _____

4. Задачи:

Задача	Задача	Задача

5. Мероприятия, ответственные: _____

6. Ресурсы: _____

7. Продукт: _____

8. Критерии эффективности: _____

Алгоритм работы с основными элементами социального проекта

с использованием методики «Зеркало прогрессивных преобразований»

Перед нами при составлении проектов часто возникает вопрос: «Как?» Он эффективно решается с помощью методики «Зеркало прогрессивных преобразований», которая позволяет четко планировать свою деятельность и разбивать решение проблемы на этапы, поставив конкретную задачу на каждом из них. В результате получается не только подробный план работы по проблеме, но и анализ имеющихся ресурсов, а также четкое представление о желаемом результате вашего проекта.

Рассмотрим его на примере социального проекта

«Осторожно, окрашено!» – победителя Всероссийской акции «Я – гражданин России» в 2018 году. Шаблон алгоритма в формате «Word» представлен в [Приложении №1](#), пошаговая инструкция – в [Приложении №2](#).

1 шаг: Сформулировать одну конкретную проблему.

В нашем случае «Отсутствие условий безопасного доступа слабовидящих людей к социально-значимым объектам на территории микрорайона Королёва».

2 шаг: Выявить основные причины ее возникновения, используя слова «не» и «нет».

Итак,

- 1) не знаем, как создать условия;
- 2) нет ресурсов для создания условий;
- 3) не созданы условия для слабовидящих людей.

1 и 2 шага представляют *ситуацию «минус»*.

Далее ее надо перевести в *ситуацию «плюс»* – это происходит в процессе прохождения 3 и последующих шагов.

Но, надо помнить: ситуация минус будет заполнена в том случае, если мы самостоятельно ищем проблему и причины. Бывают ситуации, когда уже проблема задана кем-либо (администрацией школы, управлением образования, другими инстанциями)

3 шаг: Проблема переформулируется в цель.

Создать условия для обеспечения безопасного доступа слабовидящих людей к социально-значимым объектам на территории микрорайона Королёва.

4 шаг: Причины, т.е. формулировки с «не» и «нет» становятся задачами.

1) найти информацию о доступных способах создания «Безбарьерной среды», определить перечень социально-значимых объектов и перечень необходимых материалов;

2) осуществить поиск источников финансирования;

3) выполнить работы, привлекая жителей микрорайона к участию в реализации проекта «Осторожно, окрашено!»

5 шаг: Для каждой задачи, бывшей проблемы, определяются конкретные мероприятия – шаги по их достижению.

Конкретные дела для реализации первой задачи

- Поиск информации о доступных способах создания «Безбарьерной среды».
- Предварительное определение перечней социально-значимых объектов и необходимых материалов.
- Встреча с администрацией ЖЭУ №5 и ТСЖ м-на Королёва по вопросу согласования перечня социально-значимых объектов.
- Окончательное оформление перечней социально-значимых объектов и необходимых материалов.
- Расчет затрат на приобретение необходимых материалов.

Конкретные дела для реализации второй задачи

- Размещение на сайте образовательного учреждения информации о возможности принять участие в проекте «Осторожно, окрашено!»
- Обращение к спонсорам.
- Участие в грантовых конкурсах.
- Закупка необходимых материалов.

Конкретные дела для реализации третьей задачи

- Предварительная апробация покрасочных материалов.
- Согласование сроков покрасочных работ с администрацией ЖЭУ №5 и ТСЖ м-на Королёва.
- Размещение на сайте школы объявления о месте и дате сборов участников проекта для выполнения покрасочных работ.
- Непосредственное нанесение предупреждающей контрастной окраски ступеней уличных лестниц, лестничных маршей зданий и сооружений социально-значимых объектов.
- Подведение итогов и мониторинг общественного мнения о проведенном проекте через социальные сети.

Далее за каждым мероприятием закрепляются ответственные.

6 шаг: Ответственные определяют необходимые материальные ресурсы и сроки для выполнения.

- Специальная быстросохнущая краска для разметки дорог и тротуаров, покрытых асфальтом или бетоном (18 л.).
- Кисти (30 шт.).
- Перчатки (30 шт.).
- Респираторы (30 шт.).

7 шаг: Для каждого блока задач с мероприятиями определяется конкретный продукт и критерии результативности решения задачи.

1) перечни социально-значимых объектов и необходимых материалов, утвержденные специалистами

2) необходимые материалы согласно перечню.

3) ступени уличных лестниц, лестничных маршей зданий и сооружений социально-значимых объектов с нанесенной на них предупреждающей контрастной окраской.

Те эффекты, которые мы получаем от использования образовательных ресурсов социального проектирования, позволят нам воспитать ребенка, который испытывает удовольствие не только от того, что *он получает*, не меньшее удовольствие он получит от того, что *он отдает*.

«Гибкие» навыки у учащихся развиваются при их участии в общих и досуговых мероприятиях, квестах, волонтерской работе, деятельности в детских общественных организациях. Такие занятия совершенствуют коммуникативные навыки, учат брать на себя ответственность за принятые решения, и задача педагога – максимально включать детей в эту деятельность.

Глоссарий методического кейса технологических приемов по формированию глобальных компетенций (компонент умения и навыки)

Навыки – это умения, доведенные до автоматизма путем повторений и практики.

Глобальные компетенции – определяются как многомерная способность, которая включает в себя: способность изучать глобальные и межкультурные проблемы, понимать и ценить различные мировоззрения и точки зрения, успешно и уважительно взаимодействовать с другими и принимать меры для коллективного благополучия и устойчивого развития. Глобальные компетенции это интегративный компонент, имеющий ценностную основу, собственное предметное содержание и нацеленный на формирование универсальных навыков (soft skills).

В структуру глобальных компетенций входят:

- знания;
- умения и навыки;
- отношения;
- ценности.

Педагогическая технология – специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательной деятельности на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения/

Функциональная грамотность – способность использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений. Функциональная грамотность включает в себя шесть основных направлений:

- читательская грамотность;
- математическая грамотность;
- естественнонаучная грамотность;
- финансовая грамотность;
- глобальные компетенции;
- креативное мышление.

Цифровизация – новый этап автоматизации и информатизации экономической деятельности и государственного управления, процесс перехода на цифровые технологии, в основе которого лежит не только использование для решения задач производства или управления информационно-коммуникационных технологий, но также накопление и анализ с их помощью больших данных в целях прогнозирования ситуации, оптимизации процессов и затрат, привлечения новых контрагентов и т.д.

Приложение

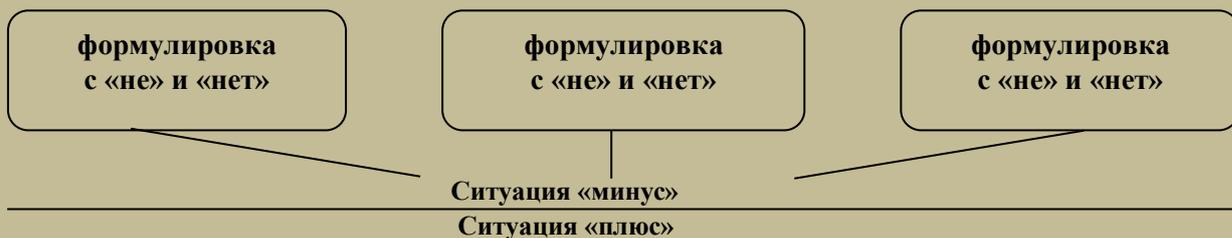
Приложение №1

Алгоритм

работы с основными элементами социального проекта

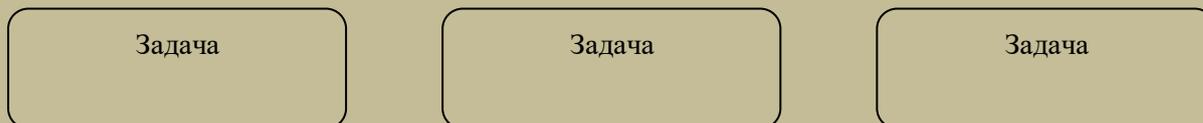
1. Постановка проблемы:

2. Причины:

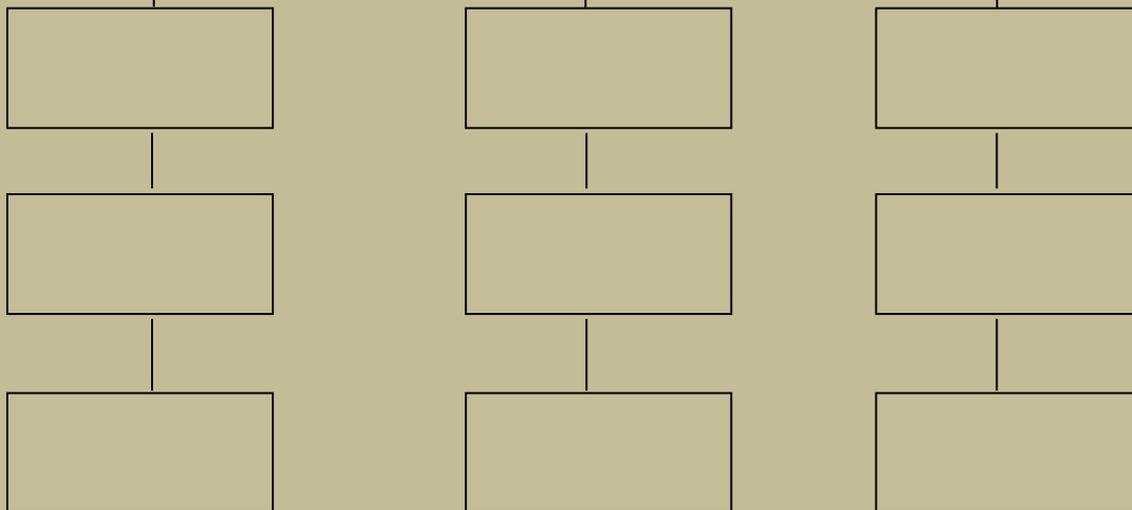


3. Цель проекта:

4. Задачи:



5. Мероприятия, ответственные:



6. Ресурсы:

7. Продукт и его критерии эффективности:

Пошаговая инструкция

1 шаг: Сформулировать одну конкретную проблему и записать ее.

2 шаг: Выявить и записать основные причины ее возникновения (причины формулируются со слов «не» и «нет»).

3 шаг: Проблема переформулируется в цель.

4 шаг: Причины возникновения проблемы становятся задачами.

5 шаг: Для каждой задачи определяются конкретные дела – шаги по их достижению. Для каждого шага определяются ответственные, которые подбирают команду для реализации мероприятий.

6 шаг: Ответственные определяют необходимые материальные ресурсы и время для выполнения мероприятий.

7 шаг: Для каждого блока задач с мероприятиями определяется конкретный продукт и критерии результативности решения задачи.