**ЗАЯВКА**

**НА УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ ИННОВАЦИОННЫХ ПРОДУКТОВ**

1. ФИО автора/авторов – Григорьева Ирина Александровна, Середенко Ирина Валерьевна
2. Телефон 8-964-232-13-08; 8-914-548-18-68
3. Электронная почта - [npgt\_petrova@mail.ru](mailto:npgt_petrova@mail.ru); [ira.seredenko.76@mail.ru](mailto:ira.seredenko.76@mail.ru)
4. ФИО руководителя ПОО - Дыдочкина Раиса Нургалеевна
5. Адрес сайта ПОО с указанием страницы, на которой размещена презентация инновационного продукта – адрес сайта КГБ ПОУ «Николаевский-на-Амуре промышленно-гуманитарный техникум»: <http://npgt.ru/>: инновационный продукт – Медиа-ресурс «Электронные [**образовательные анимационные программы**](http://museum.npgt.ru/)**»:** <http://npgt.ru/metodicheskaya-sluzhba-new/innovatsionnaya-deyatelnost>**.**
6. Наименование инновационного продукта – Меда-ресурс «Электронные образовательные анимационные программы» (в рамках мультимедийного проекта «Большое сердце малых народов Нижнего Амура»: формирование языковой и культурной среды коренных малочисленных народов Севера посредством электронных образовательных анимационных программ по материалам этнографического зала музея истории техникума «Мы из прошлого»).
7. Форма инновационного продукта:

* учебное пособие;
* методическое пособие;
* учебно-методическое пособие;
* методические материалы, рекомендации;
* учебно-методический комплект (комплекс);
* программа;
* технология;
* модель;
* Сайт
* программное обеспечение;
* диагностические, контрольно-измерительные материалы;
* видеоматериалы (чего?);
* иное (указать, что).

1. Тематика инновационного продукта:

* Сетевое открытое профобразование
* «Доступность качества»;
* «Неформальное образование»;
* «Кадровый капитал»;
* «Разные и равные»;
* «Профессия и карьера»;
* «Сотворчество в управлении».

1. Общее описание инновационного продукта: ключевые положения, глоссарий не более 5 понятий

Инновационный продукт «Электронные образовательные анимационные программы» представлен в сети Интернет с 2018 года в качестве результата реализации мультимедийного проекта «Большое сердце малых народов Нижнего Амура»: формирование языковой и культурной среды коренных малочисленных народов Севера посредством электронных образовательных анимационных программ по материалам этнографического зала музея истории техникума «Мы из прошлого» на базе КГБ ПОУ НПГТ Николаевского-на-Амуре промышленно-гуманитарного техникума.

Данное исследование стало логическим продолжением двух проектов инновационной деятельности техникума: краевая инновационная площадка «Виртуальный музей техникума как средство овладения проектно-исследовательскими технологиями» (распоряжение министерства образования и науки Хабаровского края от 10 мая 2016 г. № 822 «О присвоении образовательным организациям статуса «Краевая инновационная площадка» и краевой инновационный комплекс «Формирование языковой среды коренных малочисленных народов Хабаровского края, способствующей становлению этнической и социальной идентичности личности в условиях введения ФГОС» (распоряжение Министерства и образования науки хабаровского края от 22.03.2016 г. № 432 Об инновационной инфраструктуре сферы общего и дополнительного образования в Хабаровском крае).

Команда участников проекта ориентирована во исполнение дорожной карты проекта на создание, внедрение и распространение в образовательных организациях различных уровней и их музеях (согласно федеральной программы «Музей и школа»), а также в музеях различных типов Хабаровского края, РФ медиа-ресурсов – электронных образовательных анимационных программ.

Цель – формирование и воспитание у детей и молодежи понимания и принятия культуры людей другой национальности, живущих рядом, а также их признания как равных себе; формирование представлений о культуре, быте, национальных традициях коренного малочисленного народа Нижнего Амура.

Задачи реализации:

- проводить квалифицированные, высокопрофессиональные экскурсии на пяти языках: ульчском, нанайском, нивхском, русском, английском;

- выявлять потребности и заинтересованности посетителей музея, определить экскурсии на разные целевые аудитории (в т.ч. иностранные) и возрастные группы, привлекать новых посетителей;

- внедрять услуги по использованию медиастола;

- проводить работу по организации образовательных интерактивных анимационных лекций и иных форм популяризации культурно-исторического наследия, расширить их темы;

- включить в план воспитательной работы школ Николаевского района посещение музея и организацию передвижных выставок.

Новизна состоит в переводе экспонатов и экспозиций в электронный формат с использованием медиатехнологий для развития интереса посетителей к посещению музея и привлечения внимания к проблемам коренных народов Севера, сохранения и популяризации их языка и культуры.

Интегрированное музейное пространство в образование - это прекрасный способ решить проблему объединения новейших технологий и культуры. В рамках проекта будут представлены новые функционально-организационные модели взаимодействия всех участников проекта, основа которых - проектные и медиа- технологии, технологии музейной педагогики и сочетание различных современных инструментальных и программных средств. Интерактивно-мультимедийные разработки можно использовать в качестве одной из форм музейной технологии не только в музеях различных типов, но и в музеях образовательных организациях. Описанная технология определяется особой ролью музеев образовательных организаций в рамках федеральной программы «Музей и школа».

Результаты проекта:

1. Обновление материально-технической базы позволит внести изменения в содержание и технологии образовательного процесса в соответствии с ФГОС, ФЗ «Об образовании в РФ», региональным компонентом, и нормативно-правовой основы по сохранению и развитию родных языков в РФ позволит получить результаты:

- разработка нового содержания образования за счет разработки образовательных интерактивных анимационных программ;

- внедрение нового современного технологического оборудования для использования новых методов и средств реализации образовательного процесса с использованием медиатехнологий;

- расширение сетевого взаимодействия через участие в педагогическом кластере с образовательными организациями разных уровней, социальными партнерами;

- создание условий для занятий проектно-исследовательской деятельностью на основе развития интереса к музейному делу;

- овладение музейной и информационно-коммуникационной технологиями;

- повышение качества подготовки будущих педагогов и воспитателей необходимыми компетенциями;

- расширение спектра оказываемых услуг;

- разработка и реализация профессиональных программ, использование современных технологий для обеспечения учебного процесса;

- распространение и тиражирование полученных в ходе реализации проекта методических рекомендаций, медиаресурсов (образовательных интерактивных анимационных программ) и других материалов.

Программа мониторинга (этапы оценки эффективности проекта) осуществляется:

1) экспертная оценка общественной значимости проекта (анкетирование, опрос, статистические данные, изучение нормативно-правовых документов);

2) расчет показателей эффективности проекта в целом:

- опыт участия разработчиков проекта в других проектах;

- востребованность продукта инновационной деятельности на потребительском рынке;

- уровень развития стратегического партнерства;

- распространение инновационных технологий и методик обучения, форм музейной педагогики;

- влияние планируемых результатов проекта на развитие образовательной среды техникума;

- количество проектов-аналогов (федерального уровня);

3) определение финансовой реализуемости и эффективности участия в проекте каждого участника.

Риски сведены практически к нулю:

- Управленческий аппарат проекта обладает высоким потенциалом и опытом инновационной деятельности, имеется поддержка со стороны высшего руководства, отмечается взаимодействие членов команды, эффективные коммуникации и самоуправление в проекте, мотивация на высоком уровне;

- выполнено маркетинговое исследование, подготовлена концепция проекта, планируется проведение мониторинга проекта и внесение корректировок;

- риск ошибки в ценовой политике и ценообразовании снижен.

Музеи образовательных организаций могут стать в будущем центрами развития и распространения электронных образовательных анимационных программ. Основание, заложенное нашим проектом в области знания современных тенденций в музейном и экспозиционном проектировании информационных проектов в музеях, современных тенденций в музейной педагогике, практика и положительный опыт медиатехнологий, даст определённые преимущества. Вместе с ростом любознательности и инициативности ожидаем и появление новых музейных проектов и культурных и образовательных кластеров.

В прогнозе - финансирование за счет средств распространения электронных образовательных ресурсов – электронных образовательных анимационных программ.

В дальнейшем - использование идеи проекта «Большая душа малых народов» для других музейно-образовательных проектов.

Вывод: Инновационный продукт способствует претворению в педагогическую практику приоритетных направлений развития образования, таких как поддержка сетевого образования, массовое распространение инновационного опыта, технологизация работы техникума.

**Глоссарий:**

**Электронный ресурс –** это электронные данные (информация в виде чисел, букв, символов или их комбинаций), электронные программы (наборы операторов и подпрограмм, обеспечивающих выполнение определенных задач, включая обработку данных) или сочетание этих видов водном электронном ресурсе.

**Электронная образовательная анимационная программа -** интерактивный вид культурно-досуговой программы, предусматривающий активное включение участников в деятельность по ее проектированию и проведению.

**Медиа-лекция -** обширное понятие, которое включает в себя всю совокупность технологических средств и приемов коммуникаций, служащих для передачи конкретному потребителю информационного сообщения в том или ином виде: текст, музыка, изображение.

1. Аналоговый анализ, включающий:

Таблица. Сравнительный анализ инновационных продуктов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому инновационному продукту | Сопоставление найденных аналогов с предлагаемым инновационным продуктом согласно критериям | Выводы с указанием отличий инновационного продукта от аналогов |
| Санкт-Петербургское ГБПОУ "Автомеханический лицей" №77[Медиа-лекция "Индивидуальное развитие организма"](http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/627320/)Адрес сайта -<http://xn--i1abbnckbmcl9fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/627320/> | Урок-лекция проводится для учащихся 1-го курса начального профессионального образования, рекомендован для базового курса общей биологии при изучении раздела «Организм». Форма урока: медиа-лекция, развивает критическое мышление по схеме «вызов – осмысление – размышление». | Принципиальным отличием данного инновационного продукта от аналогов является разработка и реализация электронных образовательных анимационных программ, представляющих собой медиа-ресурс с учебными материалами, созданными на материалах музея (видеолекции, лекции, образовательные анимационные программы) для организации и реализации учебно-воспитательного процесса.  Материалы электронных образовательных анимационных программ построены на принципах анимационности: театрализованных постановок обрядов КМНС. Красочно и доступно организован интерфейс для просмотра экскурсий и экспонатов.  Отмечаем доступный простейший вариант технической реализации электронных образовательных анимационных программ посредством различных программ киностудий и распространение на дисках и флэш-носителях.  В перспективе – разработка учебных программ в части реализации технологии музейной педагогики. |

11. Необходимое ресурсное обеспечение применения инновационного продукта

1) Финансовое обеспечение проекта осуществляется за счет бюджетных и внебюджетных средств образовательной организации: приобретение канцелярских товаров, издание методических продуктов, проведение обучающих семинаров по теме проекта; для создания обучающего и информационного контента на основе электронных экспозиций музея с помощью современных интерактивных технологий, позволяющих организовать игровые зоны и максимально оживить процесс познания.

Планируется приобретение следующего интерактивного оборудования:

- проектор;

- интерактивная доска.

2) Ресурсное обеспечение:

- техническое – компьютерное обеспечение пользователей данного инновационного продукта (компьютерный класс, рабочее место преподавателя), оборудованный интерактивной техникой.

- кадровое:

Авторы-разработчики проекта: Григорьева Ирина Александровна, заместитель директора по НМР, Середенко И.В., методист.

Программисты:

- Черняев Александр Игоревич.

Функции в проекте: технический дизайнер:

- осуществление информирования участников проекта о технических возможностях медиа-оборудования;

- участие в обеспечении технической поддержки реализации проекта;

- оцифровка контента образовательных интерактивных анимационных программ;

- прогнозирование и использование интерактивных возможностей выбранного программного обеспечения;

- Целищев Антон Юрьевич

Функции в проекте: разработчик:

- осуществление разработки, наполнения и совершенствования медиаресурсов.

Методист: Середенко Ирина Валерьевна.

Функции в проекте:

- методическая помощь в разработке образовательных интерактивных анимационных программ;

- разработка методических рекомендаций по интеграции музейной педагогики в образовательный процесс;

- разработка структуры образовательных интерактивных анимационных программ;

- организация работы кружка «Музейное дело» со студентами по созданию театрализованных постановок по материалам и экспозициям музея;

- написание сценариев к театрализованным постановкам.

Преподаватель иностранного и родного языков: Ангина Анастасия Дмитриевна.

Функции в проекте:

- разработчик содержательной части образовательных интерактивных анимационных программ;

- перевод образовательных программ проекта на языки: ульчский, нанайский, нивхский, английский;

- организация экспедиций в места проживания коренных народов Хабаровского края и научно-исследовательской деятельности по изучению языков и культуры коренных малочисленных народов Севера, в том числе по материалам и экспонатам музея;

Обучающиеся техникума:

Белоусов Рустам и Волкотруб Дмитрий, обучающиеся группы ИСПо-11-С:

Функции в проекте:

- исследователи обрядов;

- участники театрализованных постановок;

- сценаристы.

- консультант по проблемам коренных малочисленных народов Севера.

* информационное: поддержка положительного имиджа проекта через:

а) подготовку и размещение информации о запуске инновационного продукта на сайте образовательной организации, сайтах-партнеров, сайте Министерства образования и науки Хабаровского края, а также на страницах в социальных сетях Twitter, Facebook, «ВКонтакте», «Одноклассники» и на видеосервисе Youtube;

б) подготовку и размещение информации о реализации проекта;

в) рассылку пресс-релизов о предстоящих мероприятиях в краевые СМИ.

1. Технология внедрения инновационного продукта.

Электронные образовательные анимационные программы – это результат совместной целенаправленной, творческой, поисково-исследовательской работы педагогического и административного состава техникума и обучающихся.

Этапы реализации проекта:

01.09.2018 г. - 01.04.2019 г. - Подготовительный этап:

1. Разработка программы деятельности и презентация проекта общественности.

2. Организация научно-исследовательской работы и экспедиционной работы по отбору музейных материалов для оцифровки.

3. Написание сценариев, текстов для персонажей, подбор сопровождающих медиа-эффектов для разработки образовательных программ.

4. Отшив костюмов и подготовка дополнительных декораций, подбор экспонатов для театрализованной постановки.

01.04. - 01.10.2019 г. - Операционный этап:

1. Организация работы дизайнеров и специалистов технической поддержки по подготовке контента образовательных программ на электронных носителях: подбор инструментов создания, выбор дизайна, построение структуры, моделирование элементов макета, оцифровка материалов, наполнение контентом, добавление медиа-компонентов и интеракции, сверстка страниц.

2. Каталогизация материалов в электронном архиве.

3. Запись дисков с помощью программного обеспечения.

01.10.2019 г. - 01.02.2020 г. - Контрольный этап:

1. Погрузка образовательных программ в медиастол. Синхронизация материалов с программным обеспечением медиастола и создание музейно-образовательного контента для пользования посетителями.

2. Распространение продукции с образовательными программами по образовательным организациям Хабаровского края.

3. Организация цикла экскурсий с использованием новых образовательных программ.

4. Обновление рабочих программ техникума с использованием программ.

Цель: Развитие экскурсионной, образовательной деятельности.

Задачи реализации:

- проводить квалифицированные, высокопрофессиональные экскурсии на пяти языках: ульчском, нанайском, нивхском, русском, английском;

- выявлять потребности и заинтересованности посетителей музея, определить экскурсии на разные целевые аудитории (в т.ч. иностранные) и возрастные группы, привлекать новых посетителей;

- внедрять услуги по использованию медиастола;

- проводить работу по организации образовательных интерактивных анимационных лекций и иных форм популяризации культурно-исторического наследия, расширить их темы;

- включить в план воспитательной работы школ Николаевского района посещение музея и организацию передвижных выставок.

Пользователи продукта

1. Как средство овладения проектно-исследовательскими технологиями электронные образовательные анимационные программы в первую очередь предназначены, для участников учебно-воспитательного процесса: обучающихся, педагогов, администрации, родителей:

- сайт является информационным и методическим ресурсом;

- сайт является образовательным ресурсом;

- находясь в круглосуточной доступности, как доступный Интернет-ресурс, сайт предназначен для расширения [культурологических](http://pandia.ru/text/categ/nauka/265.php) знаний.

2. Для широкой общественности:

- Электронные образовательные анимационные программы строятся на приобщении к культурно-историческим и духовным ценностям;

- интенсивность коммуникативных связей, приобретение и обогащение обучающимися разнообразного социального опыта (диалоговое общение, работа малых групп, выбор различных действий в рамках правил и сюжета программы, проба разных ролей).

Примеры использования материалов в учебно-воспитательном процессе

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Учебная дисциплина | Тема занятия | Применяемый элемент инновационного продукта | Форма использования |
| ПМ.05. Организация занятий по сохранению и развитию национальной самобытности и культурного наследия коренных малочисленных народов Севера | Культура и традиции народов Севера | Обрядовая культура нивхов и нанайцев | Видео древних обрядов нивхов и нанайцев. (использование мультимедиа материалов интерактивной экспозиции) |

1. Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта (для обучающихся, педагогического коллектива, родителей, социума, ПОО)

Ожидаемые эффекты:

- участие в курсовом повышении квалификации преподавателей в части распространения и внедрения электронных образовательных анимационных программ в массовую практику;

- возможность сетевого взаимодействия и социального партнерства с образовательными организациями и музеями края;

- реализация проекта способствует развитию педагогического потенциала преподавателей техникума;

- предоставление возможности для раскрытия содержания и демонстрации материалов музея;

- знакомство с инициативной группой музея;

- представление различных форм работы музея: экскурсии, конкурсы, выставки, интерактивные экспозиции;

- использование форм работы в образовательном процессе;

- электронные образовательные анимационные программы способствует личностному развитию обучающихся, формирует историческое сознание, развивает научное мировоззрение, социализирует;

- электронные образовательные анимационные программы распространяют информацию о самом музее (просветительская задача), о материалах (культурологическая), об эксклюзивных материалах (информационная), о мероприятиях (методическая и образовательная), дает возможность обмена мнениями, общения, диалога, обратной связи (коммуникативная);

- способствует вовлечению большего количества людей.

1. Возможные сложности при использовании инновационного продукта и пути их преодоления

|  |  |
| --- | --- |
| Сложности: | Пути преодоления |
| Нежелание педагогов принимать участие в инновационной деятельности | Активное использование системы морального и материального стимулирования |
| Сложности в организации и реализации инновационных проектов | Создание творческих групп педагогов по направлениям работы |

C:\Documents and Settings\Loner\Рабочий стол\12.tif