

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАНТЫ-МАНСКИЙСКОГО АВТОНОМНОГО  
ОКРУГА – ЮГРЫ  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ БЕЛОЯРСКОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
"СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА П. СОСНОВКА"

КОНКУРС НА ПРИСВОЕНИЕ СТАТУСА «ПЕДАГОГ ЮГРЫ» В 2024 ГОДУ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ  
«ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВЫЗОВ КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРМАТ»

*АВТОР: АРИПОВА ИНЗИЯ КАБИРОВНА,  
УЧИТЕЛЬ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ  
ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ,  
ПЕДАГОГ – НАСТАВНИК*

## Пояснительная записка

Образование играет ключевую роль в развитии современного общества. Оно не только обеспечивает людей знаниями и навыками, необходимыми для личного и профессионального роста, но и способствует социальному и экономическому развитию. В современном мире, где информация и технологии развиваются с невероятной скоростью, образование становится важнейшим инструментом для адаптации и успеха. Образование помогает людям развивать критическое мышление, аналитические способности и творческий потенциал. Эти навыки необходимы для решения сложных проблем и принятия обоснованных решений в различных сферах жизни. Человечество окружено вызовами: большими, маленькими, локальными, глобальными, краткосрочными и долгосрочными. В конечном счете, то, как человек индивидуально и коллективно реагирует на вызовы, определит наше будущее. Возросший темп учебы, работы, общественной жизни редко дает время для рассмотрения различных точек зрения и выработки продуманных решений. Когда и где мы учимся решать вызовы и принимать устойчивые решения? Без эффективной, простой и действенной структуры для глубокого мышления мы повторяем ошибки и упускаем инновационные идеи. Поскольку проблемы становятся все более сложными и неотложными, необходимость развивать поколение вовлеченных учащихся, оснащенных для выявления вызовов и разработки инновационных и устойчивых решений, становится решающей. Образование играет ключевую роль в подготовке таких кадров, обеспечивая их необходимыми знаниями и навыками, помогая людям развивать профессиональные навыки и компетенции, которые необходимы для успешной карьеры в различных сферах.

Актуальность	ученика сегодня необходимо научить самостоятельно ставить вопросы, находить на них ответы, обобщать и систематизировать полученные знания - уметь учиться. А это значит искать и находить необходимую информацию для решения возникающих проблем, постоянно приобретать дополнительные знания. Способность к постоянному обучению становится важнейшим преимуществом,
--------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>которое определяет конкурентоспособность человека на рынке труда. Образование России ориентировано на видение будущего страны, как инновационного общества.</p>
Проблема	<p>поиск таких технологий, которые помогли бы повысить качество образовательного процесса и сформировать у выпускников необходимые компетенции</p>
Решение данных противоречий	<p>через применение проектной технологии. Интересным трендом для проектной деятельности является «ОБУЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВЫЗОВ (CHALLENGE) КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРМАТ».</p>
Новизна моего педагогического опыта	<p>практическое использование обучения через вызов в урочной, внеурочной деятельности, в развитии исследовательской и познавательной компетентности обучающихся с целью их более высокой адаптации и социальной самореализации. Разработанные приемы направлены на формирования метапредметных и личностных результатов в рамках урочной, внеурочной деятельности и дополнительного образования при реализации программы дополнительного образования «Юные музейеды».</p>
Цель проекта	<p>внедрение обучения через вызов как образовательного формата на уроках истории и обществознания, занятиях по внеурочной деятельности и дополнительного образования</p>
Основные задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. изучить теоретико-методологическую основу проекта по теме «Обучение через вызов как образовательный формат»;</li> <li>2. описать методику применения обучения через вызов применительно к урокам истории и обществознания, а также занятиям внеурочной деятельности и дополнительного образования</li> <li>3. спроектировать активные учебные среды путем разработки серии практических кейсов и проектов, направленных на гражданско-патриотического воспитание</li> <li>4. внедрить реальные кейсы и проекты в программу внеурочной деятельности и дополнительного образования.</li> <li>5. доказать или опровергнуть эффективность разнообразных форм и методов обучения через вызов.</li> </ol>
Предмет исследования	<p>эффективность форм, методов и приёмов организации обучения через вызов при изучении истории и обществознания, занятиях внеурочной</p>

	деятельности и дополнительного образования
Объект исследования	непосредственный процесс организации обучения через вызов на уроках, занятиях внеурочной деятельности и дополнительного образования.
Гипотеза	обучение через вызов как образовательный формат способствует формированию и развитию предметных и метапредметных компетенций, личностному развитию обучающихся
Практическая значимость проекта:	применяемые методы и приёмы работы, а также полученные результаты исследования могут быть использованы в практической деятельности учителями истории и обществознания, педагогами дополнительного образования, классными руководителями.
	<p>1 этап. Целеполагание. Сроки: сентябрь 2022. Анализ интересов и образовательных потребностей, обучающихся 9-11 классов. Формулировка целей и задач предстоящей деятельности совместно с учениками. Разработка индивидуального образовательного маршрута с указанием контрольных точек.</p> <p>2 этап. Образовательный. Сроки: октябрь 2022 Знакомство с основами научной психологии, принципами и методами исследования. Разработка понятийного аппарата для научно-исследовательской работы (проекта). Выбор методов исследования.</p> <p>3 этап. Практический. Сроки: октябрь 2022 – сентябрь 2024 Теоретический анализ литературы и источников по выбранной теме. Эмпирическая часть исследования. Осуществляется необходимая диагностика, проводится анализ полученных результатов. Подводятся итоги исследования. В случае проектной деятельности – осуществляется непосредственная реализация проекта до достижения запланированного результата (на сколько это оказывается возможным). Документальное оформление результатов исследования (проекта).</p> <p>4 этап. Представление результатов. Сроки: октябрь 2024</p> <p>5 этап. Рефлексия. Сроки: ноябрь 2024. С обучающимися проводится анализ эффективности работы по индивидуальному образовательному маршруту: решены ли поставленные задачи, достигнута ли поставленная цель? Какими знаниями, навыками исследовательской (проектной) деятельности удалось овладеть? Что</p>

	стало личностным открытием? Оправдала ли выбранная тема проявившийся интерес? Какие этапы нуждаются в корректировке? Есть ли потребность в продолжении исследовательской деятельности?
Ресурсы	Кадровые: педагоги Материально – технические: персональные компьютеры с выходом в интернет, проектор, мультимедийное оборудование. Информационные ресурсы: библиотечные ресурсы
Риски	В связи с тем, что научно – исследовательская и проектная деятельность являются процессом, требующим значительных временных затрат, риск со стороны педагога – это отсутствие системного сопровождения учащихся. Минимизировать данный риск можно через совместное овладение педагогом и обучающимся приемами тайм-менеджмента. Со стороны обучающихся основным риском является снижение мотивации. Педагогу необходимо организовать такое образовательное пространство, которое обеспечит мотивацию и дополнительные стимулы к работе

### **Теоретико – методологическое обоснование проекта**

Обучение через вызов (Challenge-based learning (CBL) – это метод обучения, который способствует вовлечению обучающихся в учебный процесс. Суть метода: ставится сложная, амбициозная задача с большим потенциалом роста (даже при отсутствии нужного уровня компетенций). Причем задача не учебная, а реальная. Это метод, при котором происходит само нативное обучение.

Обучение через вызов позволяет учащемуся развить критическое мышление, улучшить навык решения проблем и научиться ставить перед собой цели. CBL является примером Problem-based learning (PBL). Основное различие данных методов обучения в том, что PBL решает комплексную аутентичную задачу, в то время как CBL пытается решить нерешаемое. Например, это может быть социальное неравенство, глобальное потепление, экономический кризис в мире и т.д. Обучение через вызов — это образовательный формат,

способствующий развитию критического мышления. В отличие от проблемно-ориентированного обучения, где обучающемуся сразу предоставляется готовая проблема для решения, в обучении через вызов ученик изучает целую область и сам обнаруживает в ней проблему, которую считает нужным решить. Кроме того, данный формат подразумевает не просто командную работу, а именно междисциплинарное сотрудничество, требующее не только уважительного отношения к другим членам команды, но и понимания особенностей и социальных- демографических, профессиональных и культурных различий среди людей.

«В обучении через вызов учащиеся погружаются в реальные ситуации. Основные принципы метода: актуальность задач, сотрудничество в группах, исследование и рефлексия, применение знаний на практике — направлены на развитие у учащихся критического мышления и способности к командной работе. Среди других преимуществ: глубокое погружение в учебный материал, повышение мотивации учащихся и подготовка к будущей карьере».

СВЛ опирается на обучение на основе опыта и имеет некоторые общие характеристики как с проектным, так и с проблемно-ориентированным обучением (PBL). Различия заключаются в подлинном характере задач, которые всегда основаны на проблемах реального мира, в отличие от проблем или проектов, которые имитируют или отражают реальную жизнь, но являются вымышленными. Задачи также являются широкими и открытыми, что позволяет обучающимся определить конкретный аспект задачи, который необходимо решить в их проекте. Другим ключевым отличием является общий характер СВЛ, заключающийся в том, что обучающиеся, исследователи, академические круги, сообщества, общество и промышленность являются ключевыми заинтересованными сторонами в решении проблемы, и она изучается и решается междисциплинарным и многонациональным образом. Сходство заключается в том, что все они основаны на сотрудничестве, командных подходах с опорой на автономию обучающихся, свободу действий и регулирование.

«Проблема» в СВЛ рождается из некой большой идеи или явления, с которым сталкиваются как сами учащиеся, так и сообщество, внутри которого они находятся. Когда учащиеся самостоятельно определяют проблему, они больше заинтересованы в процессе ее исследования и результатах. Работа с вызовом ведется в небольших группах, где участники самостоятельно формулируют вызов, глубоко погружаются в проблему и затем действуют — внедряют свое решение в жизнь или публикуют результаты. Обучение через вызов создано для школ и университетов, чтобы студенты научились работать в команде, проводить исследования, вести проектную деятельность и справляться с глобальными вызовами реального мира. Например, если какой-то город регулярно подвержен наводнениям, то в местной школе, где используют модель СВЛ, ученикам предлагают выяснить, из-за чего они возникают, изучить, что может спровоцировать это явление и как можно его предотвратить. В итоге им предстоит предложить потенциальное решение проблемы — например, ежегодную установку заграждений во время паводков.

### Структура модели

Предполагается, что обучающиеся должны помочь какой-то реальной организации или человеку, которые и задают проблему.

БОЛЬШАЯ ИДЕЯ	Широкая область, которая может быть изучена с разных сторон. Захватывающая тема актуальна как для обучающихся, так и для общества в целом
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ВОПРОС	Дизайн большой проблемы предполагает возможность формулирования разных центральных вопросов. В конечном счете процесс ведет к сужению до одного центрального вопроса, который отражает интересы обучающихся и потребности общества. На этом этапе также формируются сами команды, важно узнать друг друга и распределить роли и ответственность.
ПРОБЛЕМА	Из центрального вопроса формулируется более сжатая проблема, решение которой приведет к конкретным действиям. План проблемы. Обучающиеся готовят короткое выступление, где рассказывают о большой идее, центральном вопросе, проблеме, а также обосновывают важность и актуальность проблемы.

<p>ВОПРОСЫ, ДЕЙСТВИЯ, РЕСУРСЫ</p>	<p>Кактолько определена проблема, обучающиеся формулируют вопросы, ответы на которые приблизят их к решению проблемы. Сформулированные обучающимися наводящие вопросы помогают определить, какие знания потребуются для решения проблемы, и составить карту знаний. Обучающиеся определяют, какие именно занятия, лекции, ресурсы потребуются для решения проблемы. Это ключевой момент обучения через вызов. Перед тем как приступить к формулировке наводящих вопросов, обсудите типы вопросов, а главное к каким ответам они ведут (открытые и закрытые, причинно-следственные, описательные вопросы и др). Попросите учащихся подумать и обсудить, что они уже знают о проблеме, а что им еще надо узнать. Также попросите их узнать, какие профессии, организации, люди в реальном мире занимаются той же проблемой. Важно проследить, чтобы обучающиеся самостоятельно составили широкий список вопросов, так как именно они будут направлять их процесс познания. Руководящие вопросы составляют карту знаний, по которой будут двигаться участники.</p> <p>Запишите наводящие вопросы в одну колонку, а необходимые ресурсы и активности в соседнюю. В третью колонку важно будет записывать результаты (полученные после того или иного вида деятельности знания и навыки), чтобы можно было отслеживать, что еще необходимо изучить.</p>
<p>РЕШЕНИЕ</p>	<p>Каждая проблема предполагает вариативность решений. Решение должно быть продуманным, конкретным, ясно сформулированным и реализуемым в местном сообществе. После того, как найдены варианты решений, важно начать их тестировать. Создать прототип или презентовать решение фокус-группе. Здесь также важно напомнить студентам, что им также придется внедрить решение, оно должно быть реализуемо, учитывая возможности обучающихся. После того, как выбрано решение, важно составить план реализации решения и составить временной график. Видеозапись решения, где рассказывают о большой идее, центральном вопросе, проблеме, а далее рассказывают, как решили проблему и как группа пришла к</p>

	решению
ВНЕДРЕНИЕ	Обучающиеся оценивают эффективность решения через его реализацию
ОЦЕНКА	Обучающиеся фиксируют результаты своего решения с помощью количественных и качественных методов. Определяют эффективность своего решения и дальнейшие шаги.
РЕФЛЕКСИЯ	Самый важный этап - рефлексия пройденного пути, которая помогает закрепить опыт. Обсуждается, с какими трудностями столкнулись слушатели, что из знаний и навыков больше всего пригодилось, какой дальнейший трек развития.
ПУБЛИКАЦИЯ	Каждый шаг должен быть зафиксирован и в конце работа должна быть оформлена в виде публикации. Формальная и неформальная оценки должны проводиться на протяжении всего процесса и оценивать знания обучающихся, навыки и сам процесс решения задачи. Учителя и обучающиеся вместе договариваются, как будет производиться оценка и мониторинг работы.

Обучение через вызов предполагает **три основных шага**:

1. Вовлечение через вопросы (этап вовлечения, фаза вовлечения) – это почти то же самое, что команда погружается в большую идею, отождествляет себя с ней и определяет, на чем они хотели бы сосредоточить внимание. Как бы это ни звучало, для каждого настало время соединиться и принять участие в решении поставленной задачи. Все начинается с большой идеи, которая затем исследуется и опрашивается для облегчения разработки. Важные вопросы, которые находят отклик у команды и мотивируют их в виде призыва к действию в форме заявления о вызове. Каждая фаза, включая фазу вовлечения, заканчивается отчетом. Это может быть в форме презентации, записанного видео или письменного отчета. Эта часть работы будет основана на индивидуальных и командных размышлениях о процессе изучения и согласования заявления о вызове. На протяжении всего этого этапа заинтересованные стороны могут включать академика (т. е. эксперта по дисциплине), ведущего курс

или модуль, другие учебные группы, экспертов по дисциплине, исследователей, представителей общества и / или промышленности.

2. **Расследование.** На этом этапе команда исследует направляющие вопросы, на которые им необходимо ответить, чтобы решить задачу. При этом они определяют направляющие действия, необходимые для ответа на вопросы. Для некоторых из этих мероприятий могут потребоваться команды, ищущие мастер-классы и дополнительные учебные ресурсы или предметы. В это время учащиеся будут поддерживать связь с учителем, преподавателем или тьютором, ведущим задание, и другими заинтересованными сторонами, которые могут направить их к поиску информации, чтобы помочь разобраться в их вопросах. После того, как они задействуют соответствующие мероприятия и ресурсы для расследования, команда будет обобщать и анализировать данные и информацию. Заключительная часть этого этапа требует, чтобы команда поделилась своей работой на сегодняшний день посредством отчета, презентации или любого другого подходящего носителя. Делясь своей работой с заинтересованными сторонами, они покажут, как они осуществляли поиск и анализ информации таким образом, чтобы это помогло им прийти к выводам, ведущим к рекомендациям и / или формулированию решения. Важно, чтобы на этом этапе организатор конкурса (заказчик) дал конкретные рекомендации.
3. **Действие.** На этом заключительном этапе решения и рекомендации разрабатываются при участии поставщика задач и других соответствующих заинтересованных сторон. Учащиеся продемонстрируют многоплановое дисциплинарное и компетентностное владение предлагаемыми ими решениями. Анализ и синтез на этапе исследования обеспечат прочную основу для первого шага на этом этапе, концепции решений. Следующим шагом является внедрение решения, которое включает планы по внедрению рекомендаций и/или внедрению решения(ов). При разработке решений, прототипов и рекомендаций

учащиеся могут быть вынуждены вернуться к этапу исследования для повторного изучения данных. Наконец, в разделе внедрение и оценка шаг учащиеся реализуют рекомендации и/или решение, или рекомендуют

### **Технологии и идеи организации обучения через вызов**

Обучение через вызов является гибким и эффективно работает с широким спектром образовательных технологий и идей о преподавании и обучении. Структура его разработана как организационная структура и не представлена в противопоставлении другим методам. Многие прогрессивные образовательные подходы разделяют схожие пути развития, основополагающие идеи и схожие методы.

<p>Прямое обучение и лекции.</p>	<p>Быстрая лекция или направленный урок по концепции гораздо эффективнее, чем отправлять всех на поиски ответа самостоятельно. Также есть лекции в Интернете, которые дают ценную информацию по различным предметным областям. Как и во всем, ключом является нахождение баланса — если каждое направляемое действие становится лекцией или если весь опыт вызова становится сценарием, это становится проблемой. Однако, если направленный опыт — лучший способ ответить на направляющий вопрос, то, безусловно, используйте его.</p>
<p>Проектное обучение</p>	<p>Обучение на основе вызовов имеет много общего с проектным обучением. Структура обучения на основе вызовов была разработана на основе проектного обучения, и со временем различия уменьшились, поскольку оба подхода учились друг у друга. Первоначально существовало удовлетворить реальные потребности сообщества, углубив при этом знания предметной области, то проект может быть включен в Challenge Based Learning, а Challenge может быть частью Project Based Learning Experience. А ученики как партнеры, которые планируют и реализуют путешествие вместе. С новым Gold Standard PBL этот разрыв сократился. Если цели заключаются в том, чтобы вовлечь всех учащихся, разделить ответственность, определяет идею проекта, выполняет большую часть подготовительной работы, а затем управляет серией событий, которые приведут к продукту. Обучение на основе вызовов, с другой стороны, начинается с учителя и отличием было происхождение проекта и роль учителя. Первоначальный проектный подход предполагал, что учитель в конечном итоге, цель состоит в том, чтобы</p>

	ответственность и владение всем опытом обучения были общим
Дизайн-мышление	<p>Применяет основные концепции дизайна к решению проблем и организационному совершенствованию. Существуют четкие параллели между дизайн-мышлением и обучением на основе вызовов, а также множество возможностей для совместного использования идей. Хотя традиционные этапы дизайн-мышления Empathize, Define, Ideate, Prototype и Test пересекаются с фазами обучения на основе вызовов, они особенно применимы в фазе действия. После того, как концепция решения определена, цикл проектирования является отличным способом разработки эффективного решения. Итеративный подход позволяет разрабатывать новые направляющие вопросы, постоянное совершенствование и лучшие решения.</p>
Смешанное обучение	<p>Сочетает традиционное и онлайн-обучение. Этот метод особенно хорошо интегрируется с обучением на основе вызовов во время фазы исследования и поддерживает усилия по расширению обучения за пределы четырех стен класса. Онлайн - ресурсы (ЦОК, коллекции учебных объектов и т. д.) могут служить богатым источником для руководящих мероприятий и ресурсов. С направляющими вопросами, обеспечивающими структуру, учащиеся могут использовать образовательные онлайн-ресурсы, позволяющие узнать о проблеме и заложить основу для ее решения.</p>
Персонализированное обучение	<p>Корректировка подхода и темпа обучения в соответствии с личными потребностями учащихся является давней целью образования. Исторически барьером для персонализации является соотношение числа учащихся и учителей и сложность доступа к достаточному количеству соответствующих ресурсов для всех учащихся. Достижения в области технологий начали приближать персонализированное обучение к реальности с помощью современных программных платформ. На базовом уровне персонализированное обучение — это желание задействовать интересы и способности учащегося, чтобы помочь учащемуся взять на себя ответственность за опыт. Обучение на основе вызовов стремится персонализировать обучение, возлагая на учащихся ответственность за процесс. Определяя большие идеи и вызовы, учащиеся задействуют личные интересы, а на этапе исследования учащиеся создают пути обучения для достижения целей учебной программы и закладывают основу для решения. Персонализированные планы( индивидуальные образовательные маршруты) обучения могут быть разработаны в рамках обучения на основе вызовов, а</p>

	существующие персонализированные планы обучения могут включать участие в вызовах.
Agile и Scrum	Версия Agile-методологии разработки программного обеспечения, недавно перешла в традиционную классную обстановку. В разработке программного обеспечения Agile предлагает альтернативу традиционному инкрементальному или каскадному подходу. Адаптивная, совместная и интерактивная природа Scrum дополняет структуру Challenge Based Learning и особенно полезна на этапе Act Phase, когда разрабатываются Solutions. Хотя полная структура Scrum может быть слишком интенсивной для коротких Challenges, она идеально подходит для более длительных проектов по разработке Solution.

### **Предполагаемые результаты внедрения обучения через вызов**

«Результаты обучения в первую очередь сосредоточены на том, что учащиеся должны уметь делать со своим обучением. Их главная ценность заключается в том, что они предлагают пункт назначения и четкие цели для процесса обучения» (Гормли, 2018, стр.3).

Модель обучающегося включает следующие характеристики:

- Доброжелательность и готовность к продуктивному сотрудничеству и эффективному взаимодействию с другими людьми.
- Социальную активность, принципиальность и ответственность.
- Гармоничное развитие, осознанное выполнение правил здорового и экологически целесообразного образа жизни.
- Исследовательские навыки, креативное и критическое мышление, активное и целенаправленное познание мира.
- Мотивацию к познанию, способность к саморегуляции, самоорганизации и рефлексии, инновационной деятельности.
- Осознавание и принятие традиционных ценностей человеческой жизни, семьи, российского гражданского общества, многонационального российского народа, человечества.
- Любовь к своему народу, краю и Родине.
- Профессиональную ориентированность, адаптивность и устойчивость к изменениям.

- Принятие ценности и неповторимости, прав и свобод других людей, эффективное управление собственной самоидентификацией.
- Техническую грамотность, экологическую осознанность и критическое мышление.

Если обучающийся понимает, куда и зачем движется его обучение, он с большей вероятностью сможет осознанно выполнять свою работу (при условии, что он разделяет эти цели и ценности). С другой стороны, школа, равнодушная к личному развитию своих обучающихся, имеет больше возможностей для создания сильной команды вовлеченных обучающихся, которые разделяют и принимают ее культуру.

По моему мнению, помимо достижения цели, применение методики приведет к следующим результатам для обучающегося:

- повышение мотивации и лояльности к процессу обучения;
- получение знаний в кросс-функциональных областях;
- возможность реализовать свой проект;
- возможность карьерных перспектив;
- возможность попробовать себя в новой рабочей роли, например, руководителя проекта или исследователя;
- развитие навыков работы с инновациями, софт-скиллов, технических и исследовательских навыков, получение опыта командной работы.

### **Примеры использования технологий обучения через вызов на внеурочных занятиях, занятиях дополнительного образования и уроках ( из опыта работы)**

Как подход может быть реализован на практике?

Представленный [кейс](#) «А гражданином быть обязан!» используется мной в течение нескольких последних лет. Работа над кейсом проводится в рамках курса внеурочной деятельности [«Проектно-исследовательская деятельность: гуманитарное направление. Основное общее образование»](#) и программы дополнительного образования туристско- краеведческой направленности [«Юные музееведы»](#).

*Алгоритм работы (с полным текстом реализованного проекта можете ознакомиться по [ссылке](#))*

- 1. Рассматривайте реальные проблемы.*  
Большая идея: КАК ВОСПИТАТЬ ГРАЖДАНИНА? Как мы писали выше, задача СВЛ – попытаться решить нерешаемое.
- 2. Задавайте вопросы и стимулируйте учащихся к дискуссии*  
Чтобы было проще *определить идею проекта*, задайте себе и своим ученикам вопрос: «Кто такой гражданин?», «Кто занимается воспитанием гражданина?», «Какими качествами должен обладать гражданин?». Предоставьте обучающимся [материалы кейса](#).
- 3. Определите тему и проведите исследование.*  
После определения темы идет следующий этап: процесс исследования. Исследование в рамках обучения через вызов помогает обучающимся глубже погрузиться в выбранную область и развивает исследовательские навыки. На этот этап можно дать участникам проекта несколько дней, чтобы они подробно изучили выбранную проблему. В рамках работы над вызовом и проведя анализ осведомленности россиян о событиях Великой Отечественной войны в сети Интернет, обучающиеся создали видеоролик «Великая Отечественная война глазами современных подростков». Ролик доступен по ссылке: [https://yadi.sk/i/JTMb\\_u4NS2PHWg](https://yadi.sk/i/JTMb_u4NS2PHWg)
- 4. Составьте план решения проблемы*  
После того, как проблема была полностью изучена, важно придумать план ее решения. На данном этапе мной используется [«Конструктор социальных проектов»](#), который позволяет обучающимся наглядно увидеть структуру своей дальнейшей деятельности и выстроить её в логической последовательности. Это можно сделать, обсудив идеи вместе с другими учащимися в формате дискуссии. Так каждый сможет рассказать о своей собственной точке зрения на решение проблемы. В рамках моего опыта работы и решения данного кейса обучающиеся чаще всего приходят к мысли, что гражданин – это человек знающий свою

историю, интересующийся ей (всегда ребята делают акцент на знании истории Великой Отечественной войны и необходимости популяризации знаний о ней в целях воспитания патриотов, а значит, граждан, знающих или интересующихся историей своей малой родины, культурой народов её населяющих (обычно это проекты по распространению знаний о материальной или духовной культуре коренных народов Севера).

5. *Разделите обучающихся на группы*

У каждой команды будет свое задание по решению проблемы. Важно, чтобы каждый член команды принимал активное участие в проекте. Совместная командная работа поможет развить чувство ответственности.

6. *Действуйте!* Реализация плана решения проблемы – самый интересный

этап! Не бойтесь выходить из зоны комфорта, экспериментировать и реализовывать самые нестандартные идеи!

На основе найденного на просторах интернета ростомера «Равняемся на героев Великой Отечественной войны» проводили поиск информации о героях Великой Отечественной войны. Проводили поиск информации о героях и участниках Великой Отечественной войны-предках учащихся школы п. Сосновка в семейных архивах и на сайтах-поисковиках. На основе найденной информации создали видеоролики о городах- героях. ролик доступен по ссылке: <https://yadi.sk/i/2sFNyeL4GBvmyw>. Занимались созданием проектных и творческих работ о жизни и судьбах героев и участников Великой Отечественной войны-родственников учащихся школы п. Сосновка. Оформили передвижную экспозицию «Равняемся на героев Великой Отечественной войны», посвящённой городам- героям, героям Великой Отечественной войны, награждённых орденом «Золотая звезда», героям Ханты - Мансийского автономного округа- Югры, пионерам- героям. разместили её в кабинете истории. Написали текста экскурсии по экспозиции. Организовали проведение экскурсий по передвижной экспозиции «Равняемся на героев Великой Отечественной войны». Организовали флешмоб «Равняюсь на героя Великой

Отечественной войны!». Каждый участник флешмоба, измерив свой рост по ростомеру «Равняемся на героев Великой Отечественной войны», искал дополнительную информацию о том герое, с которым был одного роста. В сети интернет, дополнительных литературных и научных источниках искал информацию о герое, записывал видео об этом герое и выставлял в личном аккунте в социальных сетях. Некоторые видеоролики доступны по ссылкам:

<https://yadi.sk/i/oLbyEAtWLxZR3A>, <https://yadi.sk/i/nR2i3TGUrTw81w>,

<https://yadi.sk/i/4t8wbwPCvztdVg>, <https://yadi.sk/i/-qrfI4rTqft-8Q>.

7. *Подведите итоги.* После реализации проекта важно провести рефлексию и ответить на следующие вопросы:

Как ваши действия повлияют на мир, на людей вокруг?

Чтобы вы хотели улучшить в следующий раз?

Что вам кажется вы сделали неправильно?

Что вам понравилось в процессе реализации больше всего?

Другие обучающиеся к решению представленной Большой идеи и кейса подошли с другой точки, но результаты не менее масштабны: собрали информацию и [открыли в школе Парту Героя](#), посвященную герою Советского Союза Тузову Н.И., участвовали в конкурсном отборе для физических лиц [«Грант губернатора Югры»](#) и открыли в рекреации 2 этажа школы интерактивную экспозицию, наполненную IT- решением [«Живая память»](#), разработали сценарий и сняли совместно с членами театрального кружка социального партнёра Сосновское ЛПУ МГ [видеоспектакль](#) о вкладе Югры в Великую Победу, оформили [кабинет истории партами героев](#) Ханты-Мансийского автономного округа – Югры, Белоярского района, и п. Сосновка, открыли [парту](#) героя участнику СВО Рогову И.Ю, кавалеру Ордена Мужества, погибшего при исполнении воинского долга. Сегодня идёт работа над проектом «Выпускники нашей школы – участники СВО» (реализованные проекты доступны по [ссылке](#))

На [уроках](#) и [занятиях](#) внеурочной деятельности, [дополнительного образования](#)

также создается активная образовательная среда. Активные учебные среды отличаются от традиционных форматов тем, что они устанавливают интерактивное взаимодействие между учащимися и педагогами. Например, вместо одностороннего изложения материала на лекции, учитель может организовывать групповые обсуждения, ролевые игры или проектные работы, которые требуют активного участия обучающихся. Обязательным компонентом таких уроков и занятий является Большая идея и поиск ответов, решение проблемы. Это не только углубляет понимание учебного материала, но и формирует навыки сотрудничества и коммуникации.

### Результативность проекта

Сравнение результатов административных контрольных работ по истории за последние 3 года:

2021-2022 учебный год		2022-2023 учебный год		2023-2024 учебный год	
Качество	Успеваемость	Качество	Успеваемость	Качество	Успеваемость
%	%	%	%	%	%
68,2	96,4	76,5	100	81	100

Сравнение результатов государственной аттестации (единого государственного экзамена):

Учебный год	Всего выпускников, чел.	Успеваемость, %	Средний тестовый балл по школе	Средний тестовый балл по Белоярскому району	Средний тестовый балл по ХМАО
<b>обществознание</b>					
2016-2017	7	85,71	<b>54</b>	52	51,6
2018-2019	7	100	<b>59</b>	55.97	53.57
2019-2020	6	100	<b>64.8</b>	52.9	53.9
2020-2021	6				
2021-2022	3				
2022-2023	4		<b>72</b>		
2023- 2024	5	100	<b>68</b>		
<b>история</b>					
2016-2017	1	100	<b>51</b>	50	51,9
2018-2019	2	100	<b>54.00</b>	54.99	53.89
2019-2020	3	100	<b>66.00</b>	58.2	55.8
2020-2021	1	100	<b>72</b>		
2023-2024	1	100	<b>95</b>		

Таким образом, системный подход в подготовке к государственной итоговой аттестации, работа в рамках реализации педагогического проекта позволяет учащимся получать стабильно высокие результаты.

Реализованные педагогические инициативы согласно стратегическим ориентирам развития системы образования в округе, были направлены на выявление, поддержку и сопровождение одарённых детей: организация участия её учеников в олимпиадах и творческих конкурсах различных уровней. Ежегодно увеличивается количество обучающихся, принимающих участие в предметных олимпиадах разных уровней.

№	Показатели	2021- 2022уч.г.	2022- 2023уч.г.	2023- 2024уч.г.
1.	Позитивная динамика уровня обученности обучающихся за последние три года (%)	100	100	100
2.	Позитивная динамика «качества знаний» обучающихся за последние три года (%)	68	76	81
3.	Увеличение количества участников в предметных олимпиадах (кол-во участников/ кол-во призеров) (%):			
	школьные	65/ 16	72/21	83/25
	муниципальные	12/2	9/2	7/1
	региональные /окружные	1/1	1/0	1/1
	всероссийские	21 / 8	24/6	25 /6
	международные	12/1	13/5	12/6
4.	Увеличение и повышение качества творческих работ обучающихся по данному предмету (проектов, исследований проектно-исследовательской деятельности) (кол-во работ/ кол-во призеров)			
	школьный уровень /этап	5/3	11/7	11/9
	муниципальный уровень /этап	5/3	4/3	7/4
	региональный /окружной уровень/этап	4/4	1/1	1/1
	федеральный уровень /этап	2/2	3/2	4/3
	международный уровень /этап	2/2	1/0	1/1

Доля учащихся, принимающих участие в муниципальном этапе ВсОШ и становящихся его победителями и призёрами(регионального уровня в т.ч.), позволяет сделать вывод о конкурентоспособности и достаточно высоком уровне подготовке учеников, поскольку им приходится соревноваться с учениками городских школ с углублённым изучением отдельных предметов и профильных классов.С 2021 года прослеживается положительная динамика качества участия обучающихся в мероприятиях сайта [videouroki.ru.](http://videouroki.ru), участвуют

в международной акции «Каждый день горжусь Россией», «Тест по истории Отечества», «Тест Победы» и т.д. Вовлечение учащихся в исследовательскую и проектную деятельность – одно из направлений моей деятельности. Проектная деятельность учеников также связана с моей методической темой: практическую часть проекта обучающиеся всегда представляют в виде цифрового контента (флешмоб в социальных сетях, цифровая карта водоёмов Белоярского района, цифровой квест «Югре-901!», цифровой ростомер и т.д.). Подавляющая часть созданных проектов посвящена изучению истории региона — ХМАО-Югры, Белоярского района, истории п. Сосновка. Творческие работы, социальные и учебные проекты получили общественное признание в местном сообществе.

### Заключение

Применение элементов формата «Обучение через вызов» показал, что данный подход не только активизирует познавательную деятельность обучающихся, но и способствует формированию у них навыков, необходимых для успешной жизни в обществе. Учащиеся становятся не просто пассивными получателями знаний, а активными участниками образовательного процесса, что, в свою очередь, повышает их мотивацию и интерес к учебе. Теоретические основы метода и результаты практического применения подтверждают его эффективность, основанную на принципах конструктивизма и активного обучения, что делает его особенно актуальным для образования.

Преимущества внедрения «Обучения через вызов» очевидны: учащиеся учатся работать в команде, развивают свои коммуникативные навыки, учатся критически мыслить и находить нестандартные решения. Методические рекомендации, разработанные в рамках проекта, предоставляют педагогам четкие и доступные инструменты для реализации данного подхода в своих классах. Примеры успешных практик внедрения, приведенные в работе, демонстрируют, как «Обучение через вызов» может быть адаптировано к различным образовательным контекстам и как оно уже приносит положительные результаты.

## Список литературы

1. Что такое Challenge-based learning? / [Электронный ресурс] // : [сайт]. — URL: <https://educationschool.ru/challenge-based-learning> (дата обращения: 09.10.2024).
2. Обучение через вызов на рабочем месте / [Электронный ресурс] // : [сайт]. — URL: <https://lllab.eu/cbw1> (дата обращения: 09.10.2024).
3. Challenge Based Learning (CBL): Implementation Guide for those who Teach / [Электронный ресурс] // : [сайт]. — URL: <https://www.utwente.nl/en/cbl/documents/dcu-futures-cbl-implementation-guide-for-those-who-teach.pdf> (дата обращения: 09.10.2024).
4. Based\_Learning\_in\_Higher\_Education\_A\_Malmo\_University\_Position\_Paper / [Электронный ресурс] // : [сайт]. — URL: [https://www.researchgate.net/publication/361878442\\_Challenge-Based\\_Learning\\_in\\_Higher\\_Education\\_A\\_Malmo\\_University\\_Position\\_Paper](https://www.researchgate.net/publication/361878442_Challenge-Based_Learning_in_Higher_Education_A_Malmo_University_Position_Paper) (дата обращения: 09.10.2024).