

# АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На первый взгляд в процессе интеграции видится много плюсов:

- непрерывность и преемственность образовательных программ, возможность разнообразить занятия, развитие творческой самореализации, возможность организации индивидуальной траектории развития, что приведет к повышению качества образования, выведет **ШКОЛУ** на новый уровень, поменяется отношение к обучению.

Но, есть и опасения:

- Как будет осуществляться взаимозачет? В ДО нет оценок, нет ФГОС. Если будем ставить оценки, тогда не потеряем ли мы суть ДО?

Основной вопрос?

Как Кванториуму сохранить **свое изначальное «предназначение» своеобразной «кузницы»**, обеспечивающей условия для формирования у обучающихся нового типа мышления, освоения инструментов проектной деятельности, метакомпетенций и профильных компетенций, технического и технологического образования подрастающего поколения.

# ПЛЮСЫ

ШКОЛЫ

## Плюсы:

- ✘ Смена обстановки благотворно влияет на детей и учителей (промдизайн)
- ✘ Ребята попадают в совершенно другую атмосферу, отличную от школы, что способствует к повышению интереса обучающихся в получении знаний (промробо)
- ✘ Дети получают опыт взаимодействия с компьютером, который по факту на «0» у большинства, но требуется от них по умолчанию (промдизайн)
- ✘ Учим детей искать знания, а не получать (хайтек)
- ✘ Взаимодействие педагогов Кванториума с педагогами Гимназии, погружение их в проектную деятельность (промдизайн)
- ✘ Достаточное количество ребят для развития их талантов и участия в различных конкурсах (промдизайн, VR/AR)
- ✘ позволит учащимся показать, что мир шире школьных предметов (промдизайн)
- ✘ Большой поток детей в 1 смену, хорошая аудитория для проведения массовых мероприятий (промдизайн, VR/AR)

# МИНУСЫ

---

- ✗ Для интересного продуктового результата мало времени – 12 часов минимум (В целом, в рамках 4 часов получается лишь проведение мастер-класса, а не погружение в работу с программами и создание собственного продукта (например, 4 класс 23 школы, которые ходят на занятие каждую неделю, уже уверенно работают в программах, разрабатывают логотипы, создают 3д модели) (промдизайн))
- ✗ Отсутствие начальных знаний и умений (элементарной компьютерной грамотности), позволяющих сразу приступить к выполнению поставленной задачи, приходится на это выделять время (промробо, промдизайн)
- ✗ Необходимость подстраиваться под школьную программу (программа должна быть от Кванториума, а темы от школы) (промдизайн)
- ✗ Сложно встроить проектный и кейсовый подход в школьную программу (промдизайн)
- ✗ Оборудование Кванториума плохо соотносится со школьной программой (промробо)
- ✗ Нехватка инструмента и расходных материалов, педагог вынужден пользоваться личным инструментом и расходниками (промробоквантум), неиспользование доступного высокотехнологичного оборудования (хайтек)
- ✗ Несоответствие систем оценивания результатов (VR)
- ✗ Нет четкого понимания как оплачиваются часы работы педагога Кванториума (промробо, промдизайн, VR, хайтек)
- ✗ Нет четкого понимания роли педагога во всем образовательном процессе, ответственности за результат.

# ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

## ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

- ✘ Для практической, детальной отработки некоторых заданий нужно больше времени (МОДУЛЬ 10-12 ч). Это позволит учащимся достигать ситуации успеха и закрепить положительный опыт взаимодействия с Кванториумом, более глубоко погрузиться в направление, одно из которых общее - по элементарной компьютерной грамотности «кто такой комп и с чем его едят», далее минимум 4 занятия по теме, т.к. мы запускаем когнитивные процессы, а это предполагает обдумывание и самостоятельную работу, иначе нет творчества (**промдизайн**)
- ✘ Соотнести планы обучения в Гимназии и в Кванториуме, обеспечить преемственность и последовательность выдачи материала: теория в школе- практика в Кванториуме , тогда у каждого четко будет своя роль и понимание к каким результатам они **ВМЕСТЕ, КАК КОМАНДА стремятся**. В идеале проведение совместных уроков, где каждый будет перенимать опыт друг у друга. Более детально ознакомиться с программой обучения( например по технологии и изо) , на основе совместно выбранных **тем, разработать программу (ВСЕ)**.
- ✘ Привести к единому знаменателю систему оценивания (**ВСЕ**)
- ✘ Для того, чтобы получился продуктовый результат , необходимо продумать материальную базу, расход и заложить это в работу
- ✘ Сформировать расписание таким образом, чтобы занятия проходили **специально оборудованном для этого кабинете!!!!!!!!!!!!!! (ПРОМРОБО,ХАЙТЕК,БИО итд)**
- ✘ **Заранее сделать совместный календарный план мероприятий. Перейти к событийному взаимодействию.**
- ✘ **Внести изменения в школьную программу с нового учебного года, где класс будет делиться на 3 подгруппы ( моделирование, виар, промдизайн), в течение модуля будет посещать выбранное направление и по итогу уйдет с готовым ПРОЕКТОМ.**

*В некоторых школах существует практика:*

*Если ребенок посещает спортивные секции, то он может не посещать уроки физкультуры.*

*Почему не сделать то же самое с уроками обж, технологии, информатики. Дать возможность ребенку выбрать ходить на информатику или в айтиквантум или на урок технологии или в хайтек, где его научат моделировать, лазерной резке, 3 д печати.*

*Такая практика есть уже во многих шк.г.Москва ( Вектор)*

# РОЛЬ ПЕДАГОГОВ:

---

- ✘ Педагоги Кванториума должны привести учащихся к результату - продукту, чтобы дети ушли с чем-то в руках (промдизайн).
- ✘ Программу должен предлагать Кванториум, а гимназия только темы (например, в дизайне хорошо получилось отработать тему краеведение).
- ✘ Учителю, сопровождающему детей в Кванториум, необходимо дать общие вводные данные, которые он донес бы до детей, ознакомив их с темой перед занятиями в Кванториуме (промдизайн).
- ✘ В целом учителю Гимназии нет необходимости присутствовать на занятиях (для полной смены обстановки детей).
- ✘ Результат работы в Кванториуме – Проект, срез знаний текущих теоретических –учитель.