Министерство образования и науки Российской Федерации
Комитет образования администрации города Братска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования города Братска

ДЕМОВЕРСИЯ МЕТОДИЧЕСКОГО ПРОДУКТА
«Педагогический конструктор
«Синтез: традиции и инновации»



Братск - 2026

Министерство образования и науки Российской Федерации
Комитет образования администрации города Братска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко»
муниципального образования города Братска

УДК 37.091.3

Авторы-составители:
Суминова А.В., заместитель директора по УВР;
Рабочая группа

Статус: Демоверсия для апробации в рамках базовой опорной площадки РТПК ГАУ ДПО ИРО (2026–2028 гг.). – Братск, 2026

Продукт представляет собой дидактическую систему (набор карточек-модулей), позволяющую педагогу дополнительного образования самостоятельно проектировать гибридные занятия. Главная идея — осознанный синтез проверенных временем традиционных педагогических практик и современных технологий (инноваций) для эффективного формирования компонентов функциональной грамотности (ФГ) обучающихся.

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования всех направленностей, методисты, педагоги-организаторы.

Оглавление

АКТУАЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ 4

МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ И ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ 4

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ МЕТОДИЧЕСКОГО ПРОДУКТА 5

ПОНЯТИЕ О ГИБРИДНОМ ЗАНЯТИИ 5

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ 5

СТРУКТУРА КОНСТРУКТОРА 6

СОДЕРЖАНИЕ КОЛОД 6

АЛГОРИТМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЗАНЯТИЯ 7

РЕЖИМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОНСТРУКТОРА 8

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ 9

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ АПРОБАЦИИ 10

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ 10

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 12

Актуальность разработки

Актуальность создания «Педагогического конструктора» обусловлена комплексом вызовов, стоящих перед современной системой дополнительного образования:

1. *Нормативно-правовой контекст:* Внедрение обновленных ФГОС и Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года требует смещения акцента с простой трансляции знаний на формирование у обучающихся функциональной грамотности (способности применять знания в реальной жизни) и развитие «навыков XXI века» (критическое мышление, креативность, коммуникация, кооперация).
2. *Технологический разрыв:* Стремительная цифровизация образования порождает у педагогов определенную растерянность. С одной стороны, современные дети требуют интерактивных и цифровых форматов. С другой стороны, педагоги опасаются, что внедрение IT-технологий разрушит живую творческую атмосферу дополнительного *образования.*
3. *Методический дефицит:* Существующие методики часто предлагают либо исключительно традиционные формы (которые могут казаться устаревшими), либо исключительно цифровые инструменты (которые без педагогического осмысления не дают образовательного эффекта). Возникает потребность в инструменте, который объединит оба подхода.

«Педагогический конструктор» решает эту дилемму, предлагая педагогу готовые, апробированные и безопасные способы комбинирования традиций и инноваций.

Методологическое обоснование и понятийный аппарат

Разработка конструктора базируется на трех ключевых подходах современной педагогики:

- Системно-деятельностный подход (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин): Процесс обучения рассматривается не как трансляция информации, а как организация активной познавательной деятельности ребенка. В рамках конструктора это реализуется через выбор традиционных практик (игра, проект, мастерская), которые имманентно предполагают активность.
- Компетентностный подход (И.А. Зимняя, А.В. Хуторской): Знания не являются самоцелью. Конструктор направляет педагога на выбор таких карт (особенно из «Желтой колоды»), которые позволяют отработать с детьми применение знаний в нестандартных или жизненных ситуациях (формирование ФГ).
- Принцип дидактического синтеза: Технологические инновации (цифровые сервисы, нейросети, AR) выступают не как замена традиционным методам, а как катализаторы (усилители) педагогического процесса. Цифра берет на себя рутинные операции или визуализацию, освобождая время для живого общения и творчества.

Базовые понятия в рамках продукта:

- Традиционные практики — методы и формы, доказавшие свою эффективность в отечественной педагогике дополнительного образования (КТД, мастерская, дискуссия).
- Инновации (цифровые усилители) — современные образовательные технологии (чат-боты, интерактивные доски, онлайн-опросы), которые интегрируются в традиционную форму.
- Гибридное занятие — занятие, в котором органично сосуществуют классические педагогические приемы и цифровые инструменты.
- Функциональная грамотность (ФГ) — метапредметный результат, включающий читательскую, математическую, естественно-научную, финансовую грамотность, глобальные компетенции и креативное мышление.

Цели и задачи методического продукта

Цель: Создание методического инструментария (конструктора), обеспечивающего системный синтез традиционных педагогических практик и современных образовательных технологий для формирования функциональной грамотности и развития талантов обучающихся в системе дополнительного образования.

Задачи:

1. Систематизировать традиционные педагогические практики, адаптированные под специфику дополнительного образования.
2. Инвентаризировать современные цифровые и инновационные инструменты с точки зрения их образовательного потенциала.
3. Создать алгоритм пошагового проектирования гибридного занятия (от целеполагания по ФГ до выбора конкретного цифрового инструмента).
4. Обеспечить методическую и психологическую безопасность педагога при переходе к новым форматам работы (минимизировать страх «сложной цифры»).
5. Сформировать у обучающихся навыки применения знаний в реальных ситуациях через разработанные педагогами занятия.

Понятие о гибридном занятии

В рамках данного конструктора мы вводим понятие *«гибридное занятие».*

Гибридное занятие в дополнительном образовании — это не просто использование компьютера на уроке. Это педагогически обоснованное сочетание глубокого эмоционального погружения (характерного для традиционных практик) с оперативной обработкой данных, визуализацией или интерактивным взаимодействием (обеспечиваемым цифровыми инструментами).

Признаки гибридного занятия:

- Наличие четкой цели по формированию конкретного компонента ФГ.
- Использование традиционной формы как смыслового ядра занятия (например, театрализация).
- Применение цифрового инструмента для усиления этой формы (например, использование нейросети для генерации декораций к спектаклю).

Целевая аудитория

Категория	Характеристика
Педагоги дополнительного образования	Всех направленностей (художественной, технической, физкультурно-спортивной, социально-гуманитарной, туристско-краеведческой, естественно-научной).
Методисты	Для проектирования учебных занятий и методических событий.
Педагоги-организаторы	Для разработки массовых мероприятий, квестов и воспитательных событий.
Обучающиеся	От 5 до 18 лет (как непосредственные участники спроектированных занятий).

Структура конструктора

Конструктор состоит из пяти колод карточек (модулей):

№	Колода	Цвет	Назначение
1	*Традиционные практики*	Синяя	Проверенная основа занятия (фундамент).
2	*Современные технологии (инновации)*	Зелёная	Инструменты для усиления и модернизации.
3	*Функциональная грамотность*	Жёлтая	Целевые компоненты ФГ.
4	*Возраст и формат*	Оранжевая	Адресат и хронометраж.
5	*Направленность*	Фиолетовая	Предметная область.

Содержание колод

Колода 1. Традиционные практики (12 карт)

№ карты	Название практики	Краткое описание
Т-1	Коллективное творческое дело (КТД)	Совместная деятельность по созданию общего продукта.
Т-2	Творческая мастерская	Практическая работа по освоению техники/технологии.
Т-3	Проектная деятельность	Разработка и защита проекта.
Т-4	Ролевая игра	Проживание ситуаций через роли.
Т-5	Дискуссия	Обсуждение проблемного вопроса.
Т-6	Экскурсия	Выездное/выездное познавательное мероприятие.
Т-7	Командная эстафета	Соревновательная форма работы в командах.
Т-8	Творческий конкурс	Соревнование в определённом виде творчества.
Т-9	Мастер-класс	Демонстрация и освоение конкретного приёма.
Т-10	Традиционный квест	Поиск решения через прохождение этапов.
Т-11	Интеллектуальная викторина	Проверка знаний в игровой форме.
Т-12	Театрализация	Воплощение сюжета через сценическое действие.

Колода 2. Современные технологии (инновации) (18 карт)

№ карты	Название инструмента	Краткое описание
И-1	QR-код	Ссылка на ресурс, задание, информацию.
И-2	Чат-бот	Интерактивный помощник, консультант.
И-3	Ментальная карта	Визуализация связей и идей (онлайн).
И-4	AR-технология	Дополненная реальность.
И-5	Нейросеть (текст)	Помощь в создании текстов, идей.
И-6	Нейросеть (изображение)	Создание визуального контента.
И-7	Интерактивная доска (онлайн)	Совместная работа на виртуальной доске (Miro, Figma).
И-8	Онлайн-опрос	Быстрый сбор мнений (Яндекс.Формы).
И-9	Виртуальная экскурсия	Погружение в среду через цифровой контент.
И-10	Веб-квест	Поисковая активность в интернете.
И-11	Видеоролик / Буктрейлер	Создание/просмотр видеоконтента.
И-12	Подкаст	Аудиоистория, интервью.
И-13	Онлайн-тест	Проверка знаний на платформе.

И-14	Интерактивные упражнения	Готовые игровые задания (LearningApps).
И-15	Облачный документ	Совместная работа с текстом.
И-16	Виртуальная лаборатория	Проведение опытов онлайн.
И-17	Цифровое портфолио	Накопление и презентация работ.
И-18	Геймификация	Внедрение игровых механик (баллы, уровни).

Колода 3. Функциональная грамотность (6 карт)

№ карты	Компонент ФГ	Что формируется
ФГ-1	Читательская грамотность	Работа с информацией, анализ, интерпретация.
ФГ-2	Математическая грамотность	Работа с данными, расчёты, логика.
ФГ-3	Естественно-научная грамотность	Исследование, эксперимент, объяснение.
ФГ-4	Финансовая грамотность	Планирование, оценка ресурсов, риски.
ФГ-5	Глобальные компетенции	Командная работа, сотрудничество, эмпатия.
ФГ-6	Креативное мышление	Генерация идей, нестандартные решения.

Колода 4. Возраст и формат (12 карт)

№ карты	Возраст	Формат	Хронометраж
В-1	5–6 лет	Игровой	15–20 мин
В-2	5–6 лет	Творческий	20–25 мин
В-3	7–9 лет	Игровой	25–30 мин
В-4	7–9 лет	Проектный	30–35 мин
В-5	10–12 лет	Командный	35–40 мин
В-6	10–12 лет	Исследовательский	40–45 мин
В-7	13–15 лет	Проектный	45 мин
В-8	13–15 лет	Дискуссионный	45 мин
В-9	16–18 лет	Исследовательский	45–60 мин
В-10	16–18 лет	Профориентационный	45–60 мин
В-11	Разновозрастная	Командный	30–45 мин
В-12	Разновозрастная	Творческий	40–60 мин

Колода 5. Направленность (7 карт)

№ карты	Направленность
Н-1	Художественная
Н-2	Техническая
Н-3	Физкультурно-спортивная
Н-4	Социально-гуманитарная
Н-5	Туристско-краеведческая
Н-6	Естественно-научная
Н-7	Комплексная (межнаправленная)

Алгоритм проектирования занятия

Предлагаемый алгоритм представляет собой пошаговую инструкцию для педагога, позволяющую перейти от абстрактной идеи к готовому сценарию занятия. Алгоритм выстроен по принципу «от цели к инструменту», что исключает формальное использование технологий ради технологий.

Шаг 1. Целеполагание (Выбор Желтой карты).

Действие: Определите, какой именно компонент функциональной грамотности (читательская, математическая, естественно-научная, финансовая, глобальные

компетенции или креативное мышление) будет выступать целевым ориентиром на данном занятии.

Методический смысл: Функциональная грамотность не формируется «сама по себе». Педагог должен четко осознавать, какой именно метапредметный результат он планирует развивать. Желтая карта становится «компасом» для всего дальнейшего проектирования.

Шаг 2. Выбор дидактической основы (Выбор Синей карты).

Действие: Подберите традиционную педагогическую практику, которая наиболее органично соответствует поставленной цели и специфике вашей программы.

Методический смысл: Традиционные практики (игра, проектная деятельность, мастерская, дискуссия) являются фундаментом занятия. Они обеспечивают живую коммуникацию, эмоциональную вовлеченность и деятельностный характер обучения. Например, для развития креативного мышления отлично подходит творческая мастерская или КТД.

Шаг 3. Подбор «цифрового катализатора» (Выбор Зеленой карты).

Действие: Выберите современный технологический инструмент (чат-бот, ментальная карта, онлайн-опрос, AR-технология и т.д.), который усилит выбранную традиционную форму.

Методический смысл: Инновация вводится не для развлечения, а для решения конкретной дидактической задачи. Цифровой инструмент должен сделать процесс более наглядным, интерактивным или эффективным. Например, дополнить традиционную дискуссию онлайн-опросом для мгновенной обратной связи.

Шаг 4. Учет психолого-возрастных особенностей (Выбор Оранжевой карты).

Действие: Соотнесите выбранную комбинацию (цель + основа + усилитель) с возрастом обучающихся и доступным хронометражем.

Методический смысл: Для детей 5–7 лет акцент должен быть смещен в сторону игровых и наглядно-действенных методов (в том числе цифровых). Для подростков 14–17 лет более актуальны форматы проектов, исследований и сложных дискуссий с использованием интерактивных платформ. Оранжевая карта помогает избежать перегрузки или, наоборот, недооценки возможностей детей.

Шаг 5. Предметная адаптация (Выбор Фиолетовой карты).

Действие: Определите направленность (художественная, техническая, физкультурно-спортивная, социально-гуманитарная, туристско-краеведческая, естественно-научная).

Методический смысл: Занятие должно оставаться в рамках вашей образовательной программы. Фиолетовая карта помогает «приземлить» идею на конкретный материал (например, использовать ментальную карту на занятии по истории искусства или онлайн-лабораторию на занятии по химии).

Итог: В результате прохождения всех пяти шагов у педагога формируется каркас (технологическая карта) занятия, который в дальнейшем наполняется конкретным предметным содержанием, дидактическими материалами и сценариями.

Режимы использования конструктора

Конструктор является гибким инструментом и может применяться в различных методических форматах — от индивидуального самообразования педагога до командной работы на методических объединениях.

№	Режим	Описание
1	Случайный конструктор	Вытяните карты наугад — получите неожиданное сочетание для генерации идей. *Ценность:* Метод развивает дивергентное (творческое) мышление самого педагога, помогает

		выйти за рамки привычных сценариев. Идеально для преодоления «профессионального застоя».
2	Обратный инжиниринг	По готовому описанию занятия подберите карты. *Ценность:* Аналитическая работа. Позволяет педагогу структурировать свой опыт, увидеть, какие методики он уже использует интуитивно, и формализовать их.
3	Проектировочная сессия	Создайте занятие с нуля, используя все колоды. *Ценность:* Классическое проектирование «по шагам». Оптимально для разработки новых программ или тематических занятий.
4	Аукцион идей	Зафиксируйте синюю и оранжевую карты, меняйте только зелёную и жёлтую. *Ценность:* Углубленная проработка одного формата. Позволяет педагогу увидеть, как одна и та же традиционная практика может трансформироваться под разные цели ФГ и цифровые инструменты.
5	Реставратор	Возьмите своё реальное занятие и достройте его недостающими колодами. *Ценность:* Работа с собственной практикой. Направлена на модернизацию уже существующих конспектов и повышение их эффективности без кардинальной ломки.
6	Мозговой штурм	За 3 минуты придумайте 10 идей, меняя одну карту. *Ценность:* Тренировка гибкости педагогического мышления и скорости принятия решений. Помогает быстро найти новые подходы к стандартной теме.
7	Экспресс-проект	За 10 минут соберите занятие по строгим ограничениям. *Ценность:* Работа в условиях цейтнота и дефицита ресурсов. Развивает умение выделять главное и адаптировать методики под жесткие рамки.

Методические рекомендации по использованию

Для того чтобы использование конструктора было эффективным и не превратилось в формальность, методическая служба Дворца рекомендует придерживаться следующих педагогических правил:

1. Принцип «поэтапного освоения» (начните с одной колоды). Не пытайтесь сразу использовать все карты. На первых порах освойте работу с синей (традиционные практики) и желтой (ФГ) колодами. Когда вы почувствуете уверенность, добавьте зеленую (цифровые инструменты). Это снизит уровень тревожности и поможет избежать перегрузки.

2. Принцип «инновация — это усилитель, а не замена». Помните, что главная ценность дополнительного образования — это живое общение, творчество, игра и эмоциональный контакт. Современный инструмент не должен вытеснять педагога или живое взаимодействие детей. Цифра лишь делает эти процессы более яркими, наглядными и современными.

3. Принцип «возрастосообразности». При выборе формата (Оранжевая колода) строго ориентируйтесь на возраст детей. Для младших школьников приоритетом остаются игровые, наглядные и предметно-манипулятивные практики. Для старших — проектные,

исследовательские и дискуссионные форматы, подкрепленные цифровыми инструментами.

*4. Принцип «рефлексивного анализа» (*фиксируйте результаты). После проведения занятия по спроектированной карте обязательно проведите самоанализ. Отметьте для себя: удалось ли сформировать целевой компонент ФГ, где цифровой инструмент сработал лучше всего, а что требует доработки. Записывайте эти наблюдения — они станут основой для вашей методической копилки.

5. Принцип «трансляции опыта». Не оставляйте удачные разработки «в столе». Проводите открытые занятия, представляйте свои технологические карты на заседаниях методических секторов, делитесь опытом с коллегами. Конструктор создан для того, чтобы лучший педагогический опыт тиражировался внутри учреждения.

Ожидаемые результаты апробации

Апробация демоверсии «Педагогического конструктора» в 2026–2027 учебном году направлена на оценку его дидактической эффективности, технологичности и влияния на профессиональное развитие педагогов.

№	Ожидаемый результат	Количественный показатель	Методический эффект (качественный показатель)
1	Педагоги освоили алгоритм проектирования гибридных занятий	Не менее 80% педагогов	Повышение уровня методической компетентности педагогов в области интеграции традиционных и инновационных технологий; преодоление барьера перед использованием цифровых инструментов.
2	Разработаны и проведены занятия с применением конструктора	Не менее 30 занятий	Практическое внедрение модели синтеза в образовательный процесс; повышение мотивации и вовлеченности обучающихся за счет новизны форматов.
3	Сформирован банк технологических карт занятий	Не менее 20 карт	Создание методической базы (УМК) учреждения; систематизация передового педагогического опыта по формированию ФГ.
4	Организована демонстрация опыта через открытые занятия	Не менее 10 занятий	Реализация принципа наставничества и взаимопосещения; методическая поддержка аттестующихся педагогов через показ успешных практик.
5	Проведена диссеминация опыта на методических секторах	Не менее 5 выступлений	Стимулирование профессиональной рефлексии и аналитической деятельности педагогов; развитие навыков публичного представления методических продуктов.

Перспективы развития

По итогам апробации и с учетом выявленных дефицитов планируется поступательное развитие «Педагогического конструктора» по следующим направлениям:

1. Расширение банка дидактических модулей.

- Содержание: Добавление новых карт в колоды (как традиционных практик, так и современных цифровых инструментов). Увеличение общего объема до 100 модулей.

Методический эффект: Повышение вариативности проектировочных решений; возможность точечной адаптации конструктора под узкоспециализированные программы.

2. Цифровизация инструмента (создание онлайн-версии).

- Содержание: Разработка интерактивной веб-платформы, где педагог сможет в цифровом формате комбинировать карты, автоматически генерируя шаблон технологической карты.
- Методический эффект: Снижение временных затрат на проектирование; создание единого регионального банка разработанных занятий.

3.Разработка практикума «Кейсы интеграции» (Демоверсия продукта № 2).

- Содержание: Создание сборника готовых, детально расписанных сценариев занятий, спроектированных с помощью конструктора для разных направленностей и возрастов.
- Методический эффект: Оказание прямой практической помощи молодым специалистам; демонстрация эталонных образцов гибридных занятий.

4. Тиражирование инновационного опыта на региональном уровне.

- Содержание: Проведение выездных стажировок, мастер-классов и вебинаров для педагогов дополнительного образования Иркутской области на базе опорной площадки.
- Методический эффект: Позиционирование учреждения как ресурсного центра; получение внешней экспертной оценки продукта.

Список использованной литературы

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р, с изменениями от 01.07.2025 № 1745-р) .
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Басюк В. С., Ковалева Г. С. Инновационный проект Министерства просвещения «Мониторинг формирования функциональной грамотности»: основные направления и первые результаты // Отечественная и зарубежная педагогика. — 2019. — Т. 1, № 4 (61). — С. 13–33 .
4. Алексашина, И. Ю. Формирование и оценивание функциональной грамотности обучающихся: методические рекомендации / И. Ю. Алексашина. — Санкт-Петербург : СПб АППО, 2020.
5. ФГБНУ «Институт стратегии развития образования РАО». Банк заданий для формирования и оценки функциональной грамотности обучающихся [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/
6. Образовательная платформа «Юрайт» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://urait.ru/.