

**Аннотация методической разработки  
«Креативно-гуманная педагогика на практике:  
конструктор онлайн-урока в ИКОП «Сферум»**

Автор: Швецова Мария Сергеевна,  
учитель математики высшей квалификационной категории,  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 536 имени Т.И.Гончаровой  
Московского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка «Креативно-гуманная педагогика на практике: конструктор онлайн-урока в ИКОП «Сферум» представляет собой обобщение и систематизацию педагогического опыта проектирования дистанционного и смешанного урока в условиях цифровой трансформации образования.

**Актуальность** разработки определяется стратегическими ориентирами государственной образовательной политики, зафиксированными в национальном проекте «Молодежь и дети», реализуемом под координацией Министерства просвещения Российской Федерации. В контексте цифровой трансформации системы образования особое значение приобретает формирование у педагогов компетенций проектирования образовательного процесса в цифровой среде при сохранении его воспитательного, личностно-развивающего и предметного потенциала. Расширение практик дистанционного, смешанного и индивидуализированного обучения требует не просто владения цифровыми инструментами, но их дидактически обоснованного включения в структуру учебной деятельности.

Актуальность методической разработки подтверждается тем, что она востребована учителями ГБОУ школа №536 имени Т.И.Гончаровой Московского района Санкт-Петербурга и взята за основу конструирования онлайн-урока, других школ Московского района (Филиппова Е.С. ГБОУ средняя школа № 376 Московского района Санкт-Петербурга, Петрова А.Ю. ГБОУ школа №485 Московского района Санкт-Петербурга) и школ Санкт-Петербурга (Еремеев В.Г. ГБОУ гимназия № 85 Санкт-Петербурга, Елизаренко А.А., Полещук А.А. ФГКОУ «Кронштадтский морской кадетский военный корпус», Гресько С.Н. СПб ГБОУ «Лицей № 280 им. М.Ю. Лермонтова»)

**Цель** — разработка и апробация универсальной модели проектирования дистанционного урока на основе креативно-гуманной педагогики с использованием ИКОП «Сферум», а также демонстрация её практической реализации на примере конспектов уроков по алгебре и геометрии.

### **Задачи**

- Обосновать актуальность системного подхода к организации дистанционного обучения в условиях цифровой трансформации образования;
- Представить авторскую модель (конструктор) онлайн-урока, интегрирующую структуру урока и функциональные возможности цифровой платформы Сферум;
- Продемонстрировать технологию проектирования этапов дистанционного занятия (от организационного момента до рефлексии) средствами цифровой образовательной среды;
- Разработать и представить конспекты уроков по алгебре и геометрии как примеры практической реализации предложенной модели;
- Организовать практическую деятельность участников по конструированию онлайн-урока с использованием предложенного алгоритма;
- Проанализировать педагогические эффекты применения конструктора с точки зрения повышения вовлеченности обучающихся, развития учебной самостоятельности и оптимизации профессиональной деятельности учителя;
- Обеспечить условия для профессиональной рефлексии и обсуждения возможностей адаптации и тиражирования представленного опыта.

## **Содержание мастер-класса**

Мастер-класс выстроен в логике деятельностной модели и включает аналитический, практико-ориентированный и рефлексивный блоки.

### **1. Аналитико-концептуальный блок**

На данном этапе раскрываются основания креативно-гуманного подхода к организации дистанционного обучения. Обосновывается необходимость перехода от фрагментарного использования цифровых инструментов к системному проектированию онлайн-урока

как целостного образовательного события. Рассматриваются типичные трудности дистанционного формата (снижение дисциплины взаимодействия, формальный характер участия, перегрузка учителя организационными задачами) и предлагаются способы их преодоления через алгоритмизацию структуры урока. Представляется концепция конструктора онлайн-урока как модели, обеспечивающей управляемость и предсказуемость образовательного процесса в цифровой среде.

### **2. Демонстрационно-практический блок**

Участникам предлагается спроектировать дистанционный урок по выбранной теме с использованием возможностей платформы Сферум. Пошагово демонстрируется проектирование ключевых этапов занятия: организационного момента, постановки цели, актуализации знаний, объяснения нового материала, закрепления и рефлексии. Особое внимание уделяется дидактическому обоснованию выбора цифровых инструментов, обеспечению логической связности этапов урока и созданию условий для активного включения обучающихся в учебную деятельность. Работа строится в формате имитации: участники поочередно выступают в роли обучающихся и в роли педагога, что позволяет оценить эффективность предложенной модели с разных профессиональных позиций.

### **3. Рефлексивно-аналитический блок**

Заключительный этап направлен на осмысление полученного опыта. Участники анализируют, в какой мере представленный конструктор способствует структурированию дистанционного урока, повышению управляемости образовательного процесса, поддержанию учебной мотивации и снижению организационной нагрузки на педагога. Обсуждаются условия адаптации модели к различным предметным областям и образовательным ситуациям, а также возможности ее использования в смешанном и очном формате обучения.

Основной замысел разработки состоит в создании универсального конструктора онлайн-урока, обеспечивающего целостное проектирование образовательного процесса на основе системно-деятельностного подхода с использованием возможностей цифровой платформы Сферум. В отличие от практики инструментального применения цифровых сервисов как канала передачи информации, представленная модель рассматривает цифровую среду как пространство организации учебной деятельности обучающихся, включающее целеполагание, проблематизацию, самостоятельную познавательную деятельность, формирующее оценивание и рефлексивность.

В качестве иллюстрации реализации предложенной модели в предметной области в разработку включён конспект урока по алгебре, демонстрирующий применение конструктора онлайн-урока при изучении нового материала. В рамках урока раскрываются возможности организации познавательной деятельности обучающихся в цифровой среде, включая этапы актуализации знаний, постановки учебной задачи, самостоятельного освоения нового содержания и его первичного закрепления. Особое внимание уделено использованию интерактивных заданий и формирующего оценивания, что обеспечивает активное включение обучающихся в учебный процесс и развитие их учебной самостоятельности.

Также в разработке представлен конспект урока по геометрии, отражающий специфику применения конструктора онлайн-урока при изучении теоретического материала, требующего визуализации и пространственного мышления. Урок демонстрирует использование цифровых инструментов для организации наглядного представления геометрических объектов, постановки проблемных вопросов и вовлечения обучающихся в процесс доказательства и рассуждения. Особое значение придаётся развитию логического мышления и формированию у обучающихся умений аргументировать свои выводы в условиях цифрового взаимодействия.

Содержательно разработка опирается на классическую структуру урока усвоения новых знаний в логике ФГОС и демонстрирует возможности трансформации каждого его этапа в цифровом формате без утраты дидактической целостности. Организационный этап, постановка цели, актуализация знаний, освоение нового содержания, первичное закрепление и рефлексия проектируются средствами платформы таким образом, чтобы сохранялась логика учебной деятельности, обеспечивалась прозрачность требований и формировались механизмы саморегуляции обучающихся. Особое внимание уделяется включению творческих заданий как средства внутренней мотивации и формирования устойчивого познавательного интереса.

Разработка апробируется автором в течение последних трех лет в преподавании математики в основной школе, в том числе в условиях временного перехода на дистанционное обучение, работы с обучающимися, находящимися на семейной форме образования, а также при организации асинхронного взаимодействия. Мастер-класс по данной теме был представлен педагогическому сообществу образовательной организации и получил положительную экспертную оценку коллег. В ходе апробации выявлена устойчивая положительная динамика учебной самостоятельности обучающихся, повышение дисциплины цифрового взаимодействия и качества выполнения заданий в дистанционном формате. Сокращение организационных потерь учебного времени и структурирование коммуникации способствовали оптимизации профессиональной деятельности педагога.

**Содержательная новизна** разработки заключается в алгоритмизации проектирования дистанционного урока и создании модели, интегрирующей дидактическую структуру урока с функционалом цифровой платформы. Представленная модель может быть тиражирована в различных предметных областях и адаптирована к условиям основного и среднего общего образования. Универсальность конструктора и отсутствие необходимости в дополнительном программном обеспечении обеспечивают его доступность для массового применения.

Представленная методическая практика отражает высокий уровень методической и рефлексивной компетентности педагога, демонстрирует способность к научно обоснованному проектированию образовательного процесса и отвечает современным требованиям к профессиональной деятельности учителя в условиях цифровой образовательной среды.

В существующих педагогических практиках использование платформы «Сферум» преимущественно рассматривается как инструмент организации онлайн- и гибридного обучения (видеоуроки, чаты, тестирование), например, в работе Гатауллиной Л.Х. В качестве практического обоснования Белоножкина Л.А. рассматривает подход «конструктора урока», ориентированный на структурирование учебного процесса и формирование функциональной грамотности. Одновременно в библиотеке практик Сферума представлены интерактивные формы работы (квесты, викторины, игровые задания), направленные на повышение вовлеченности обучающихся. Однако большинство работ либо сосредоточены на технологии проведения урока, либо на его структуре. В отличие от них, подход «креативно-гуманной педагогики» интегрирует цифровые инструменты с личностно-ориентированным обучением,

акцентируя развитие креативности, коммуникации и самостоятельности обучающихся, что соответствует современным образовательным трендам

В ходе дальнейшего развития представленной модели автором была разработана практика проведения интерактивных образовательных марафонов на базе платформы Сферум. Данные марафоны представляют собой серию структурированных цифровых событий, объединённых единой тематикой и выстроенных по алгоритму конструктора онлайн-урока.

Методика организации интерактивных марафонов была представлена автором в формате мастер-классов на районном уровне и на городском уровне в СПбЦОКОиИТ.

Материалы и алгоритмы создания уроков и проведения марафонов получили положительную профессиональную оценку и используются педагогами других образовательных организаций Санкт-Петербурга. Практика показала, что модель интерактивных марафонов способствует расширению форм цифрового взаимодействия, повышает устойчивость учебной мотивации и создает условия для вовлечения обучающихся в продолжительную образовательную деятельность в онлайн-среде. Учащиеся демонстрируют устойчивый рост учебной мотивации, активно включаются в разработку и проведение отдельных этапов онлайн-занятий, выступая в роли соавторов образовательного процесса. Кроме того, у обучающихся формируются ключевые метапредметные компетенции: навыки коммуникации, критического мышления, работы с цифровыми инструментами и командного взаимодействия, что позволяет им эффективно применять полученный опыт в различных образовательных и внеурочных форматах.

Перспективность представленной модели обусловлена её адаптивностью к развитию единой цифровой образовательной среды. Ранее в качестве содержательного компонента использовались материалы библиотеки ФГИС «Моя школа», что обеспечивало интеграцию с государственными образовательными ресурсами. В современных условиях внедрения учебно-библиотечного компонента цифровой образовательной среды (УБ ЦОК), а также развития национального мессенджера МАХ, предложенный конструктор онлайн-урока сохраняет свою актуальность и расширяет функциональные возможности. Модель позволяет гибко интегрировать новые цифровые ресурсы и коммуникационные инструменты, обеспечивая организацию учебной деятельности обучающихся в едином цифровом пространстве, повышение доступности образовательных материалов и развитие цифровых компетенций всех участников образовательного процесса.

Таким образом, представленный мастер-класс стал основанием для дальнейшего методического развития цифровых форм организации обучения и подтвердил потенциал тиражирования в педагогическом сообществе.