

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ЗАЯВКА

инновационного продукта: **ПОНИ-мания (педагогическая обучающая нескучная игра)**

1. Информация об образовательной организации

Полное наименование образовательного учреждения (далее – ОУ): Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 51 Петроградского района Санкт-Петербурга. Адрес: Санкт-Петербург, Петроградский район, Чкаловский проспект, 22

Инновационный статус ОУ: Лаборатория образовательных инноваций

ФИО руководителя ОУ: Березяк Элина Арвовна

Телефон ОУ: (812) 417-62-12, 246-02-44

Электронная почта ОУ: planeta_51@mail.ru; info.sch51petr@obr.gov.spb.ru

Адрес сайта в Интернете: <https://school.planeta51.ru/>

Кем и когда присвоен статус опытно-экспериментальной площадки или ресурсного центра (№ и дата распоряжения, приказа): Распоряжение Администрации Петроградского района Санкт-Петербурга № 2021-р от 28.06.2022

ФИО научного руководителя (консультанта) ОУ, звание: Игнатъева Елена Юрьевна, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры педагогики ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

2. Информация об инновационном продукте

Наименование инновационного продукта, представляемого на конкурс: игра ПОНИ-мания (педагогическая обучающая нескучная игра).

Авторский коллектив: Березяк Э.А., Данилова М.А., Игнатъева Е.Ю., Конюшая Т.Г., Левина Д.Д., Царева А.А.

Форма инновационного продукта: методические материалы.

Тематика инновационного продукта: Развитие кадрового потенциала системы дошкольного, общего и дополнительного образования детей.

Номинация: Управление образовательной организацией.

Цель внедрения инновационного продукта в деятельность ОУ: развитие игротехнической компетентности педагогов образовательного учреждения, что, в свою очередь, будет способствовать решению задач повышения мотивации обучения школьников, повышения образовательных результатов.

3. Описание инновационного продукта

Общее описание разработки

Игра «ПОНИ-мания» – настольная игра, применяемая как средство обучения и как средство диагностики игротехнической компетентности педагогов.

Игру, как методические материалы, целесообразно применять в ходе цикла семинаров по применению игры в образовательной практике школы, а также как самостоятельное обучающе-диагностическое средство во внутришкольной системе повышения квалификации учителей.

Андрагогические задачи, решаемые при применении игры «ПОНИ-мания»: взаимообмен игротехническим опытом, освоение и закрепление педагогами игровых приемов и педагогических игр, которые способствуют активному включению учащихся в учебно-познавательную деятельность на уроках, повышению их мотивации к освоению учебного содержания, созданию особой игровой творческой атмосферы.

Применение предлагаемой игры в процессе повышения квалификации педагогов отвечает на одну из значимых тенденций развития современного образования, активно развивающуюся в России с начала 21 в. – игрофикацию, сущность которой заключается во внесении игровых моментов в неигровую деятельность – процесс обучения. В проекте документа «Ключевые направления развития российского образования для достижения Целей и задач устойчивого развития в системе образования» до 2035г. игрофикация упоминается как одна из ключевых компетенций современного педагога. В контексте игрофикации появляются новые профессии. В «Атласе новых профессий», разработанном в СКОЛКОВО, обозначены профессии игромастера как специалиста «по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов» и игропедагога как специалиста, «который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем».

Ведущая идея: Обучиться игре можно только в игре!

Участники: спикер (опытный игропрактик), команды по 2-3 человека (на этапе обучения); 3-4 игрока (на этапе обучения или диагностики результатов обучения).

Игровая задача: игра-ходилка, в которой пони команд/игроков соревнуются, выполняя различные задания и двигаясь по ипподрому до тех пор, пока чей-либо пони не наберет 51 яблоко (балл).

Дидактическая задача: развитие игротехнической компетентности педагогов (освоение новых игровых приемов/игр, развитие умений применять их в конкретных дидактических ситуациях, взаимообмен игротехническим опытом).

Команды/игроки бросают кубик одновременно или по очереди и передвигают свою пони (фишку) на количество клеток, выпавшее на кубике. Цвет клетки определяет вид задания.

Команды/игроки приступают к подготовке ответа на задания одновременно. На подготовку ответа дается 2 минуты. Команды представляют свои ответы. Спикер как опытный игропрактик фиксирует баллы в турнирной таблице.

Задания всех видов имеют разную сложность, что учитывается при распределении баллов (1 – 3 – 5 – 7 баллов).

Реquisite:

- игровое поле (ипподром, на котором соревнуются пони), цвет клеток на нем определяет цвет карточек с заданиями для выполнения; если клетка двухцветная – игрок имеет право сам выбрать карточку одного из этих цветов;
- 7 колод карточек по 20 в каждой; задания на карточках имеют разную стоимость, измеряемую в яблоках: 1 – 3 – 5 – 7 яблок (баллов):

основные карточки:

- зеленые – теоретические задания;
- синие – задания на применение игровых приемов в конкретной учебной ситуации;
- красные – задания на применение игровых приемов на разных этапах урока;
- фиолетовый – творческие задания;
- желтые – задания на конструирование игровых приемов/игр;

дополнительные карточки:

- с изображением человечка – задания на конструирование физкультминутки;
- черно-белые карточки-сюрпризы – карточки удачи (пони делает несколько шагов вперед или становится обладателем дополнительных яблок - баллов); карточки огорчения (пони делает несколько шагов назад, пропускает ход или теряет свои яблоки - баллы); карточки обмена по желанию обладателя;
- 4 фишки разного цвета / 4 соревнующихся пони;
- 4 игровых кубика;
- песочные часы для отсчета времени;
- турнирная таблица для подсчета баллов;
- методическая подсказка, содержащая описание игр / игровых приемов, целесообразных для применения на уроках для решения различных дидактических задач.

Аннотация игры «ПОНИ-мания» представлена на сайте ОО:

https://www.school.planeta51.ru/upload/editor/files/DOC22-23/АННОТАЦИЯ_К_ИП_ПОНИ-мания.pdf

Обоснованные результаты эффективности продукта по сравнению с аналогичными, традиционно используемыми в образовательном процессе

Традиционный процесс повышения квалификации педагогов предполагает лекционно-семинарскую систему. Обучение игровым технологиям и игровым приемам невозможно без включения их в процесс обучения, потому что освоение любых процедурных действий возможно только путем осуществлений этих действий.

Игровые технологии обучения представляют собой особый вид технологий, которые не только гарантируют в определенной степени запланированный результат, что в принципе присуще любой технологии обучения, но и способны создавать особенную игровую атмосферу, раскрепощающую личность, изменяющую ее позицию в окружающем мире и создающую возможность проявлять ей свою внутреннюю сущность. Идея игрофикации активно развивается в повышении квалификации педагогов (например, «ТИЧБУРГ» и «САМОКАТ» ИМЦ Петроградского района). Существует большое количество игр, направленных на командообразование, обучение эффективной коммуникации (игры «Кораблекрушение», «Необитаемый остров» (А.П. Панфилова) и др.); деловые игры, формирующие умения решать проблемы в профессиональной деятельности («Осознание профессиональных мотивов» и др.). Применяются методические игры, например, игра «Коллективная карта», формирующая у педагогов умение раскрыть различные способы введения определения понятия; игра «Вертушка», обучающая этапам работы над математической задачей различных типов; игры «Педагогические чтения» и «Методический марафон», позволяющие в игровой форме педагогам обобщить свой методический опыт и др. (Абатурова В.С., Малова И.Е.); «Научное домино», «Классификация», «Генератор новых идей» (авторская трансформация традиционных игр, Т.В. Модестовой) – настольные игры, организующие работу с понятиями как на уроке, так и в системе повышения квалификации педагогов.

Между тем, настольной игры, участвуя в которой педагоги осваивают игровые приемы или педагогические/дидактические игры, развивая собственную игротехническую компетентность, мы не обнаружили.

Игра «ПОНИ-мания» многофункциональна и может быть использована:

- при внутришкольном обучении педагогов в ходе лекционно-семинарских занятий для закрепления определенных игровых приемов;
- при внутришкольном обучении педагогов как самостоятельное средство обучения, для чего рекомендуется активно использовать методическую подсказку для освоения приведенных в ней игровых приемов и игр;

– при организации семинаров по предметной тематике (например, семинар учителей русского языка и литературы 16.03.23 – информация на сайте школы: https://school.planeta51.ru/upload/editor/files/DOC22-23/%D0%94%D0%B8%D1%81%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D0%BE%D0%BF%D1%8B%D1%82%D0%B0%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%80_16.03.23.pdf);

https://school.planeta51.ru/upload/editor/files/DOC22-23/%D0%97%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%9B%D0%9E%D0%98_28.03.23.pdf)

- на педагогических советах как форма обмена опытом, потому что в игре приветствуется в ответах на задания демонстрация учителями иных используемых дидактических, ролевых и других игр, чем те, что приведены в методической подсказке;

- как средство качественной диагностики игротехнической компетентности педагогов.

Экспертиза игры творческой группой ЛОИ в расширенном составе позволила заявлять об эффективности игры «ПОНИ-мания» как обучающе-диагностическом средстве.

Апробация игры в педагогическом коллективе (на сайте https://school.planeta51.ru/upload/editor/files/DOC22-23/%D0%97%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%9B%D0%9E%D0%98_28.03.23.pdf)

позволила сделать вывод о возникшем интересе у учителей к подобной форме повышения квалификации, о позитивном настрое на освоение игровых приемов и активизации учебно-познавательной деятельности в игровом формате.

Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

Применение игры «ПОНИ-мания» требует однократного вложения финансовых ресурсов для изготовления комплекта игры: игрового поля, карточек, фишек, кубиков, песочных часов, турнирной таблицы для фиксации результатов, а также комплекта печатных материалов.

«ПОНИ-мания», как любая игра-ходилка, требует определенного временного ресурса – 60-90 минут (в зависимости от удачливости игроков).

Технология внедрения инновационного продукта с выделением этапов и необходимых ресурсов (кадровых, материально-технических, финансовых и др.)

Технология внедрения игры «ПОНИ-мания» в образовательном пространстве проста:

- изготовление / приобретение комплекта игры (игровое поле, карточки, фишки, кубики, песочные часы, турнирная таблица, инструкция, методическая копилка);

- ознакомление с инструкцией; механика игры - традиционная игра-ходилка.

Данный инновационный продукт не требует дополнительных кадровых, материально-технических ресурсов. Финансовые затраты на изготовление/приобретение игры незначительны и однократны.

Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта

Эффекты, достигаемые при использовании инновационного продукта – игры «ПОНИ-мания» – можно рассматривать в двух аспектах:

1) развитие игротехнической компетентности педагогов. Игра является эффективным средством обучения педагогов игровым приемам и играм в виду того, что в ходе игровых действий учителя вынуждены сами отвечать на задания по применению игровых приемов в различных образовательных ситуациях, выслушивать и реагировать на ответы других, осмысливать возможности использования разных приемов на разных учебных предметах и на разных этапах урока для достижения разнообразных дидактических целей: восприятие учебного материала, его понимание, закрепление, повторение, применение, обобщение, систематизация и усвоение. Многократное проигрывание различных педагогических ситуаций формирует элементы игротехнической компетентности педагогов;

2) как следствие первого эффекта – вовлечение учащихся на уроках в активную учебно-познавательную деятельность и повышение ее результативности ввиду повышения мотивации обучения при использовании игровых процедур. Согласно исследованиям Общероссийского народного фронта 2017г. и по заказу Российского общества «Знание» (2019 г.) лишь чуть более 20 % учеников отмечают, что им нравится учиться, а почти 50 % учеников считают, им недостаточно интересных уроков. Применение на уроках игровых приемов и технологий позволяет задействовать эмоции как необходимый фактор продуктивной работы мозга; актуализировать не только предметные знания, но и метапредметные умения и личностные качества; способствует появлению соревновательности и здорового азарта в учебной деятельности, создает условия для проявления творчества, самопознания, всестороннего развития.

Возможные риски при использовании инновационного продукта и пути их преодоления

Возможные риски при использовании игры «ПОНИ-мания» и пути их преодоления:

– психологические риски обусловлены психологической неготовностью части педагогов к включению в игру в связи с их психологическими особенностями, возможно, профессиональными деформациями; для преодоления данного риска стоит продолжать деятельность по развитию игротехнической компетентности педагогов постепенно, начиная с тех, кто готов легко включаться в игру, играть командами;

– социологические риски исходят из социального климата образовательной организации, от взаимоотношений в педагогическом коллективе; использование игры будет способствовать, в том числе, и улучшению социально-психологического климата;

– организационные риски связаны с высокой загруженностью учителей, что затрудняет возможности собираться вместе для организации, например, обучающих игровых семинаров и игровых турниров; для уменьшения данного риска рекомендуется использовать каникулярное время, возможности педагогических советов, заседаний предметных методических объединений.

«11» апреля 2023 г.



 Т.А. Березяк