

РЕГИСТРАЦИОННАЯ ЗАЯВКА

инновационного продукта: учебно-методическое пособие «Игропрактики в обучении»

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) 235-01-76

Электронная почта ОУ: planeta_51@mail.ru

Адрес сайта в Интернете: [Школа №51 Петроградского района Санкт-Петербурга \(planeta51.ru\)](http://школа.№51.Петроградского.района.Санкт-Петербурга.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, д.пед.н., профессор, профессор кафедры педагогики ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

2. Информация об инновационном продукте

Наименование инновационного продукта, представляемого на конкурс: Игропрактики в обучении: Учебно-методическое пособие / под общей ред. Е. Ю. Игнатъевой. – Санкт-Петербург: Свое издательство, 2024. – 80 с.

Авторский коллектив: Березяк Э.А., Данилова М.А., Елякова М.Э., Ермолаева М.Г., Игнатъева Е.Ю., Левина Д.Д., Конюшая Т.Г., Кузьмина О.П., Панов М.И., Пестрякова О.А., Ривкина Т.В., Сергеева О.В. Царева А.А.

Форма инновационного продукта: учебно-методическое пособие

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

В проект документа «Ключевые направления развития российского образования для достижения целей и задач устойчивого развития в системе образования до 2035 г.» игрофикация рассматривается как одно из перспективных направлений совершенствования процесса обучения. Однако в практике обучения процесс игрофикации развивается далеко не так активно и результативно, хотя, как полагают ученые, он мог помочь в решении важных задач:

- усиление акцента в обучении на развитие метапредметных и надпредметных компетенций;
- повышение постоянно снижающейся учебной мотивация учащихся;
- развитие критического мышления и способности к анализу, индивидуальности и креативности учащихся;
- обучение на основе деятельности, позволяющее повысить его продуктивность.

Именно поэтому игротехническая компетентность педагога привлекает в себе внимание исследователей в области педагогики все более.

Предлагаемый инновационный продукт – учебно-методическое пособие «Игропрактики в обучении» способствует решению задачи развития игротехнической компетентности педагогов.

Учебно-методическое пособие «Игропрактики в обучении» является результатом, обобщающим теоретические идеи и практики экспериментальной работы, реализованные в ЛОИ по проекту развития игротехнической компетентности педагогов.

Пособие включает теоретические и практические разделы.

В теоретических разделах:

- раскрывается сущность и возможности игрофикации как одного из направлений совершенствования процесса обучения, предложены два подхода к различению процессов игрофикации и геймификации;
- представлены различные подходы к пониманию игры и ее изучению, различные определения игры, что позволило показать многообразие взглядов на игру, ее противоречивую природу;
- обозначена специфика игры и ее место в процессе обучения: функции, законы, структура игры, требования к игре на уроке и классификация педагогических игр,

диагностические возможности игры, ее возможные негативные проявления и правила предупреждения их;

– изложены особенности игры на уроке, особое внимание уделено дидактической игре – ее структура, отличие от детской игры, требования по усилению ее привлекательности для учащихся; дидактическая игра рассмотрена как метод, технология, средство и форма обучения;

– предложена точка зрения на разницу позиций педагога как игромастера, игропедагога, игротехника, игропрактика; представлены определение и разработанная в логике компетентностного подхода структура игротехнической компетентности педагога.

В практическую часть пособия «Игротехническая копилка педагога (примеры из школьной практики)» включены разработки педагогов школы, демонстрирующие примеры применения игры и игровых приемов на уроках по разным учебным предметам и во внеурочной деятельности (обществознание, русский язык и литература, английский язык, математика, музыка, основы религиозной культуры и светской этики, курс внеурочной деятельности «Школа юного урбаниста»).

В приложении пособия дано полное описание авторской игры «Пони-мания (педагогическая обучающая нескучная игра)», которая может использоваться как обучающая и диагностирующая игра для развития компетентности педагогов в области игропрактик во внутришкольной системе повышения квалификации. Это игра-ходилка, в которой пони команд/игроков соревнуются, выполняя различные задания и двигаясь по ипподрому до тех пор, чей-либо пони не наберет 51 яблоко/балл. Для игры разработаны задания разного уровня сложности и разного вида (теоретические, на применение игровых приемов в конкретной учебной ситуации, на разных этапах урока, творческие задания, на конструирование физкультминутки). Представлена методическая копилка игр и приемов, целесообразных к использованию на разных этапах урока.

Учебно-методическое пособие «Игропрактики в обучении» способствует решению андрагогических задач в процессе обучения педагогического состава путем включенного обсуждения, взаимообмена игротехническим опытом, освоения и закрепления педагогами игровых приемов и игр, которые помогают активному включению учащихся в учебно-познавательную деятельность, повышению их мотивации к освоению учебного содержания, созданию особой игровой творческой атмосферы на уроках.

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

По игре и игрофикации процесса обучения, конечно, существуют разнообразные пособия. Это написанные ранее и новые переиздание книг, как известных уже в данной тематике авторов, так и новых. Среди современных книг можно выделить:

– Букатов В., Ершова А. «Нескучные уроки. Обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения», где авторы дают рекомендации, которые помогут учителям на уроке увлечь школьников любой учебной темой;

– Гин А.А. «Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность» - пособие для учителя, выдержавшее уже 13 издание;

– Гурин Ю.В. «Игры, которые помогают учиться. Игровые технологии для современной школы». В книге представлено более 120 игр и игровых приемов, которые разделены на три группы: игры на этапе изучения новой темы; игры на этапе запоминания, закрепления, обобщения и контроля усвоения; игры для оптимизации физического и психологического состояния и поведения учеников и др.;

– учебные пособия по играм на конкретных учебных предметах и др.

Представляемое пособие «Игропрактики в обучении» отличается от подобного рода изданий следующим:

– теоретическая часть пособия содержит минимально необходимый объем информации, чтобы книга была понятна педагогам, начинающим применять на своих уроках игру; между тем, включены не только известные теоретические знания, но новое знание, полученное в ходе деятельности ЛОИ, в частности: разделение понятий игрофикация и геймификация, различие позиций педагога в обучении, структура игротехнической компетентности педагога, которая может быть диагностирована на основе анкеты и карты компетенции (даны в приложении) – что может быть интересно учителям с опытом применения игровых технологий;

– преобладающий визуальный формат представление информации – схемы, таблицы, рисунки, что упрощает ее восприятие учителями-практиками;

– разработки игр и приемов на уроках являются авторскими разработками; даже если это известный и универсальный прием (все игры и приемы описаны в соответствии с определенной схемой), то в книге дается конкретный пример применения его на уроке для достижения конкретных дидактических целей, что может быть полезно учителям-практикам;

– полное описание и все материалы по игре «ПОНИ-мания» представлены в цвете, что обеспечивают возможность желающим воспроизвести данную игру в собственной школе и

применять в целях развития игротехнической компетентности педагогов. Игра в 20203г. стала призером на конкурсе инновационных продуктов в Петроградском районе. Последняя апробация игры произошла в рамках 29.03.2024 в рамках XIV Петербургского международного образовательного форума ([Семинар_29.03.pdf \(planeta51.ru\)](#));

– все материалы пособия прошли профессиональную экспертизу.

Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

Финансовые ресурсы: применение данного инновационного продукта требует приобретения учебно-методического пособия (цена 800 руб.), а также изготовление комплекта игры: игрового поля, карточек, фишек, кубика, турнирной таблицы для фиксации результатов. игры (цена 2800 руб.). Со временем учебно-методическое пособие будет выставлено в свободный доступ в e-library.

Временные ресурсы: ознакомление с теорией и освоение интересующих приемов не очень трудоемко, поскольку пособие включает всего 80 страниц, часть из которых – приложения. Игра занимает 1,5 -2 час времени.

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

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

Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукт

Эффекты, достигаемые при использовании инновационного продукта – учебно-методического пособия «Игропрактики в обучении» – можно рассматривать в двух аспектах:

- 1) развитие игротехнической компетентности педагогов. Пособие содержит минимально необходимую информацию для педагогов, начинающих применять игру в обучении, и новое знание, которое может способствовать развитию уже опытных педагогов. Приведенные примеры игр и игровых приемов на уроках описаны четко по единой структуре, что позволяет не только воспроизведение их, но и перенос в другие условия (для других дидактических задач, на других уроках). Игра, помещенная в приложение, является эффективным средством обучения учителей игровым приемам и играм в виду того, что в ходе игровых действий учителя вынуждены сами отвечать на задания по применению игровых приемах в различных образовательных ситуациях, выслушивать и реагировать на ответы других, осмысливать возможности 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 – вовлечения учащихся на уроках в активную учебно-познавательную деятельность и повышение ее результативности ввиду повышения мотивации обучения при использовании игровых процедур. Наблюдения на уроках, на которых применялись игровые приемы или игры и без них, проведенные творческой группой ЛОИ, убедительно показывает, что игра способствует активному включению учащихся в учебно-познавательную деятельность, способна повысить мотивацию к обучению, повышает общую эмоциональность урока; актуализировать не только предметные знания, но и метапредметные умения и личностные качества; способствует созданию 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 учебно-методического пособия 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; проводить семинары по материалам пособия;

– социальные риски исходят из социального климата образовательной организации, от взаимоотношений в педагогическом коллективе; совместное изучение материалов пособия и участие в игре, описанной в нем, 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.

« 17 » апреля 2024г.



/ Э.А. Березяк

повторение, применение, обобщение, систематизация и усвоение. Многократное проигрывание различных педагогических ситуаций формирует элементы игротехнической компетентности педагогов;

2) как следствие первого эффекта – вовлечения учащихся на уроках в активную учебно-познавательную деятельность и повышение ее результативности ввиду повышения мотивации обучения при использовании игровых процедур. Наблюдения на уроках, на которых применялись игровые приемы или игры и без них, проведенные творческой группой ЛОИ, убедительно показывает, что игра способствует активному включению учащихся в учебно-познавательную деятельность, способна повысить мотивацию к обучению, повышает общую эмоциональность урока; актуализировать не только предметные знания, но и метапредметные умения и личностные качества; способствует созданию 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 учебно-методического пособия 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; проводить семинары по материалам пособия;

– социальные риски исходят из социального климата образовательной организации, от взаимоотношений в педагогическом коллективе; совместное изучение материалов пособия и участие в игре, описанной в нем, 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.