Информационная справка об участнике конкурса и продукте инновационной деятельности

- 1. Информация об образовательной организации
- 1.1. Полное наименование образовательной организации.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 319 Петродворцового района Санкт-Петербурга имени Героя Российской Федерации Д.А. Соловьева

- 1.2. ФИО руководителя образовательной организации: Шкорина Наталья Леонидовна
- 1.3. Телефон образовательной организации: *8*(*812*) *241-31-01*
- 1.4. Адрес электронной почты образовательной организации:info.sch319@obr.gov.spb.ru
- 1.5.Адрес официального сайта образовательной организации в информационнот телекоммуникационной сети «Интернет» (с указанием адреса страницы, на которой размещена информация о продукте инновационной деятельности). <a href="mailto:microalfone-number-numbe
- 1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предъявляемый на конкурс:

региональная инновационная площадка - экспериментальная площадка Санкт-Петербурга с 01.09.2020 по 31.08.2023 по теме: «Новые практики воспитания, обеспечивающие повышение образовательной мотивации обучающихся основной и средней школы». (Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга № 1287-р от 29.06.2020)

- 2. Информация о продукте инновационной деятельности.
- 2.1. Наименование продукта инновационной деятельности.

Образовательная игра «Город 319»

- 2.2. Авторы-разработчики продукта инновационной деятельности.
- Наталья Леонидовна Шкорина, директор ГБОУ Школы №319 Санкт-Петербурга,
- Александр Валерьевич Бакалов, учитель информатики, заместитель директора ГБОУ Школы №319 Санкт-Петербурга по инновационной работе.

2.3. Форма продукта инновационной деятельности.

2.3.1	Программа	
2.3.2	Учебник	
2.3.3	Учебное пособие	
2.3.4	Учебное наглядное пособие	
2.3.5	Практическое пособие	V
2.3.6	Учебно-методическое пособие	
2.3.7	Методические рекомендации	
2.3.8	Учебно-методический комплекс	
2.3.9	Потребительский программный пакет	
2.3.10	Программно-аппаратный комплекс	
2.3.11	Электронный образовательный ресурс	
2.3.12	Система управления обучением	
2.3.13	Система управления образовательным контентом	
2.3.14	Иное	

2.4. Номинация.

2.4.1	Инновации в области обучения	
2.4.2	Инновации в области воспитания	V
2.4.3	Инновации в области работы с одаренными детьми	
2.4.4	Инновации в области инклюзивного и специального образования	
2.4.5	Инновации в управлении образовательной организацией	
2.4.6	Инновации в образовании взрослых	

3. Описание продукта инновационной деятельности.

3.1. Основная идея продукта инновационной деятельности.

Образовательная игра «Город 319» - воспитательная практика для обучающихся 5-8 классов, в основу которой положены принципы игры «Монополия», сюжет и правила которой изменены на школьную тематику, и направлена на развитие взаимопомощи и поддержки в классном коллективе с целью развития образовательной мотивации всех учащихся класса.

Цель: повышение образовательной мотивации обучающихся через формирование у них активной и ответственной гражданской позиции, новых компетенций и навыков в сфере финансовой грамотности, обеспечивающих их сознательное участие в собственном развитии и в школьной жизни.

Задачи:

-развитие финансовой грамотности - позволяет ученикам на практике понять основы финансового планирования, бюджетирования и инвестирования;

-развитие коммуникативных навыков - обеспечивает возможность коммуникации участников, в том числе для решения конфликтов и взаимодействия с другими игроками;

-развитие критического мышления - игроки должны анализировать ситуации и принимать стратегические решения в случае необходимости;

-развитие социальных навыков - помогает ученикам развивать социальные навыки, такие как сотрудничество, уважение к другим и умение работать в команде;

-развитие ответственности - в процессе игры ученики узнают, как важно принимать ответственность за свои действия и свои активы.

Основные этапы.

І этап – *подготовительный* (сентябрь). Включает в себя организационно-методическую и информационную поддержку, разработку документации, формирование рабочей группы, проведение обучающей Форсайт-сессии для учащихся 5-8 классов.

П этап (октябрь-декабрь) — uzpoвoй - проведение игровых событий 1 раз в месяц между классными коллективами 5-6, 7-8 классов (по 10 ходов за событие). Игровое событие проходит без учета торгов и без возможности улучшать недвижимость. После каждого события вывешивается результат на информационный стенд.

III этап (январь -апрель) — *аукцион* - проведение игровых событий 1 раз в месяц (по 10 ходов за событие) с проведением открытого аукциона недвижимости и возможностью улучшать недвижимость в соответствии с правилами.

IV этап(май) — итоговый — проведение форсайт-сессии для подведения итогов и развития игрового события на будущий год.

Техники, приемы, методы, реализуемые в практике.

Форсайт-сессия — обучающая сессия для учащихся 5-8 классов, направленная на организацию работы учащихся над разбором правил игрового события.

Метод "интерактивной коммуникации" – развивает коммуникативные навыки у обучающихся, умения договариваться.

Метод "игровой симуляции" — помогает обучающимся научиться планировать свои действия, принимать взвешенные решения, основываясь на имеющихся ресурсах.

Метод "коллективного творчества" — позволяет обучающимся научиться работать в команде, делясь ответственностью и решая задачи вместе.

Метод "прогрессивного обучения" – позволяет обучающимся постепенно наращивать свой опыт и лучше понимать механику игры и экономических процессов.

Метод "эвристического обучения" – позволяет обучающимся опытным путем открывать новые ресурсы, пути развития своего бизнеса, находить пути оптимизации своей деятельности и креативные решения для достижения поставленных целей.

3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к номинации.

Образовательная игра «Город 319» является инновационным практическим пособием в области воспитания, поскольку позволяет создать условия для повышения образовательной мотивации обучающихся посредством участия каждого из 5-8-ых классов в игре. Система игровых событий направлена на создание мотивирующей

образовательной среды школы. Игра составлена таким образом, что ребята несут ответственность не только за личные достижения в области обучения, но и коллективную ответственность, так как в игре принимает весь класс полностью по принципу «Один за всех и все за одного». То есть посредством игры воспитывается ответственность, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение - традиционные нравственные ценности. Игровое событие позволяет ученикам учиться работать в команде, договариваться и разрешать конфликты, а также развивать навыки лидерства, сотрудничества, финансовой грамотности.

3.3. Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом, выводы (с указанием отличий продукта от аналогов).

Возможность применения игр в образовании не нова, так как именно игра позволяет сделать процесс образования возрастосообразным, увлекательным для школьников. В последнее время в образовании века стали получать распространение игрофикация и игровые технологии.

Аналогом выступает игра «Монополия» — экономическая настольная игра, суть которой состоит в том, чтобы выгодно купить или продать недвижимость, в которую вкладываются имеющиеся у участников средства в виде чеков (игровой валюты). В нашей игре мы также применяем совокупность игровых инструментов — поле для игры, фишки, накопление баллов, возможность делать инвестиции на основе собственных ресурсов, то есть также, как и в Монополии есть моделируемая экономическая составляющая.

В отличии от Монополии наша образовательная игра «Город 319» имеет другую механику получения баллов. В основе игры «Город 319» баллы даются за достижения в образовательных событиях (олимпиадах, учебной деятельности, выездах, экскурсиях и др.). За каждое достижение начисляются баллы, сумма которых влияет на стартовый капитал команды класса. Баллы, заработанные в течении отчетного периода (1 месяц) переводятся в игровые чеки и выдаются командам перед началом игрового события. Также нашу игру отличает коллективный характер взаимодействия — играют классы, а не отдельные игроки.

Игровое событие проводится один раз в четверть. Для победы команде необходимо либо остаться единственными предпринимателями, не ставшими банкротами, либо иметь больший капитал, чем у других. Участники игры: команды 5-6, 7-8 классов. Учащиеся 9-11 классов привлекаются в виде помощников, для проведения игрового события.

3.4. Описание эффектов, которые получены от внедрения продукта инновационной деятельности, и их корреляции с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации.

Мы выделяем несколько групп эффектов, которые получены в результате внедрения продукта «Образовательная игра «Город 319».

npoojimi no c	spussoumestottust tiepu mi opos 217//.					
Развитие	Учащиеся набирают баллы за индивидуальные и коллективные достижения,					
ответственн	поэтому они учатся поддерживать и вдохновлять друг друга. Выступают как					
ости и кол-	одна команда.					
лективизма						
Развитие	Во время игрового события участники развивают критическое мышление и					
навыков	умения анализировать информацию, что помогает лучше понимать ситуацию					
решения	и принимать обоснованные решения. Учащиеся учатся решать вдруг					
проблем	возникающие проблемы и находить решения сложных практических задач.					
	Развитие этих навыков является важным условием для успешной взрослой					
	жизни и карьеры.					
Развитие	Способность анализировать информацию, оценивать ее достоверность и					
кри-	делать выводы на основе фактов. Развитие критического мышления является					

тического	сложной и необходимой задачей для учащихся, так как позволяет им стать					
мышления	более самостоятельными и уверенными в своих решениях.					
Развитие	Ученики учатся понимать, как работает рынок, что значит инвестировать и					
финансовой	управлять своими финансами. Учащиеся развивают навыки управления					
грамотности	деньгами, такие как планирование бюджета, изучение финансовых отчетов и					
	макроэкономических данных. Это поможет им в будущем принимать более					
	осознанные и эффективные финансовые решения в реальной жизни.					
Развитие	Ученики должны думать на несколько шагов вперед, чтобы успешно					
стратегичес	участвовать в игровом событии. Это помогает развивать стратегическое					
кого мыш-	мышление, умение планировать, защищать свое решение, научиться брать на					
ления и	себя ответственность за свои действия, быть лидером.					
лидерских						
качеств						
Развитие	Во время игрового события и подготовки к нему, учащиеся должны					
коммуника-	общаться друг с другом, договариваться о ценах и принимать решения. Это					
тивных	улучшит их коммуникативные навыки и умение работать в коллективе.					
навыков						

Социальные эффекты

Развитие	Игровое событие позволяет ученикам научиться работать в команде,		
социальных	договариваться и разрешать конфликты, а также развивать навыки		
навыков	лидерства и сотрудничества.		
Улучшение	Игровое событие мотивирует учащихся лучше взаимодействовать с		
социальной	учащимися других классов и педагогами, что приводит к более позитивным		
адаптации	и уважительным отношениям в коллективе, к адаптации в социуме.		

Рост образовательной мотивации

В период деятельности в рамках экспериментальной площадки с 2020 по 2023 гг. нами были проведены входная и итоговая диагностики уровня образовательной мотивации учащихся с использованием следующих методик:

- «Методика определения уровня образовательной мотивации учащихся» Н.В. Примчук (адаптированная),
- «Методика диагностики мотивации учения и эмоционального отношения к учению» А.Д. Андреева.
- В результате можно с уверенностью констатировать рост образовательной мотивации обучающихся 6-9-ых классов.

Уровень образовательной мотивации учащихся основной школы			
До проведения практики После проведения практики			
Высокий – 37%	Высокий – 43%		
Средний – 43 %	Средний − 41 %		
Низкий – 20%	Низкий – 16%		

Более подробно с результатами можно ознакомиться здесь: https://clck.ru/35rh7N

3.5. Технология внедрения продукта инновационной деятельности, в том числе описание рисков использования, в других образовательных организациях.

Образовательная игра «Город 319» может эффективно использоваться в других образовательных организациях при создании следующих организационно-педагогических условий: - необходимо принять решение о наградах, значимых для детей;

- игровое событие должно быть красочным и интересным, освещаемым в СМИ;
- готовность педагогов к проведению и участию в игре, а именно: педагоги, проводящие тренинги с детьми, должны овладеть технологией детских форсайтов, сами освоить «правила игры»; овладеть методикой организации детских обсуждений, дискуссий; уметь использовать соответствующие прикладные компьютерные программы; знать способы избегания или разрешения конфликтных ситуаций; использовать психологические и

индивидуальные особенности учащихся для повышения мотивации и результативности каждой команды.

Возможные риски при реализации	Рекомендуемые меры по снижению
практики	(минимизации рисков)
1. Несоответствие возраста участников	Участие классного руководителя, родителей
- если участники недостаточно	учащихся в игровом событии.
взрослые, чтобы понимать правила	
игры и следовать им, это может	
привести к конфликтам и недовольству.	
2. Недостаточная подготовка	Проведение обучающего тура игры для
организаторов - учителя могут не иметь	педагогов, чтобы исключить неподготовленность
достаточного опыта в проведении игр,	организаторов и классных руководителей.
что может привести к ошибкам в	Проведение классных часов перед игровым
правилах и возникновении конфликтов.	событием для обсуждения стратегии игры
/	каждого класса.
3. Финансовые риски - игра	Прозрачная статистика. Освещение в соцсетях.
проводиться на игровые деньги, это	Оформление специального стенда. Перед началом
может вызвать финансовые проблемы,	каждого тура игры демонстрация учащимся
такие как кража или мошенничество.	наработанных достижения за отчетный период.
	Исключить бумажные деньги, использовать
	электронный банк, организаторы ведут подсчет
	всех финансов.
4. Ограничения по времени - если игра	Поддерживать динамику каждого тура игры.
займет слишком много времени, это	Привлечение ведущего для проведения игрового
может быть неудобно для участников и	события, делая его более зрелищным и
может вызвать недовольство.	интересным.
5. Проблемы с оборудованием - если у	Обязательно наличие колонки, микрофона,
школы нет необходимого оборудования	использование большого поля игры (3 на 3 метра),
или программного обеспечения для	большие кубики, качественная полиграфия,
проведения игры, это может затруднить	ноутбук для фиксации банковских операций и
ее организацию.	результатов тура игры.
6. Призы должны быть актуальны для	На установочной форсайт-сессии можно спросить
учащихся.	у участников, какое поощрение они хотели бы
П	получить за победу в игровом событии?

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности:

согласны с условиями участия в 2023 году в конкурсе результатов инновационной деятельности государственных образовательных организаций Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию и администраций районов Санкт-Петербурга, частных образовательных организаций Санкт-Петербурга, имеющих лицензию на осуществление образовательной деятельности, а также их объединений «Сильные решения»;

не претендуют на конфиденциальность представленных материалов;

принимают	на	себя	обязательства,	ЧТО	представленная	В	заявке	информация
не нарушает пра	вин	теллек	туальной собств	енно	сти третьих лиц.	,	2	

не нарушает прав интеллектуальной сооственност	и третьих лиц.
Took,	AB banarob.
подпись/и автора/ов продукта инновационной деятельности	
DI DETEROUDE CONTRACTOR	Hellicopusea_
подпись/и автора/ов продукта инновационной деятельности	расшифровка подписи
0 9 9	G.S. Wisspurea_
подпись руководителя образовательной организации	расшифровка подписи
M.H. October 18 Control of the Contr	« 28 » сентября 20,23 г.