

Информационная справка об участнике конкурса и продукте инновационной деятельности

1. Информация об образовательной организации (объединении образовательных организаций) – участнике конкурса.

1.1. Полное наименование образовательной организации:

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 323 Невского района Санкт-Петербурга.

1.2. Ф.И.О. руководителя образовательной организации:

Флоренкова Людмила Александровна.

1.3. Телефон образовательной организации:

8 (812) 417-55-85.

1.4. Адрес электронной почты образовательной организации:

info.sch323@obr.gov.spb.ru, school323.spb@mail.ru.

1.5. Адрес официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (с указанием адреса страницы, на которой размещена информация о продукте инновационной деятельности).

<http://www.school323.ru> (официальный сайт ОУ);

http://www.school323.ru/?Innovacionnaya_deyatelmznostmz:Innovacionnyy_produkt_%E2%80%93_2022 (информация о продукте инновационной деятельности).

1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предъявляемый на конкурс:

Распоряжением Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 22.07.2022 № 1488-р ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга присвоен статус региональной стажировочной площадки, деятельность которой будет организована совместно с СПб АППО. Тематика деятельности: «Интерактивные инструменты развития методических, коммуникативных и проектных компетенций». Стажеры: руководители, специалисты служб сопровождения и методических служб ОУ. Дидактическая игра была предложена в качестве инструмента развития методических компетенций.

Прототип предлагаемого инновационного продукта был представлен 22.03.2022 в рамках методического дня «Профессионализм и творчество в образовательной организации» Петербургского международного образовательного форума, а также использовался в качестве практического пособия интерактивной части церемонии награждения финалистов городского конкурса медиаторов-ровесников «Мастер переговоров»¹.

2. Информация о продукте инновационной деятельности.

2.1. Наименование продукта инновационной деятельности:

Профориентационная дидактическая игра-сервис «PROнавыки».

2.2. Автор(ы) продукта инновационной деятельности (фамилия, имя, отчество (при наличии), место работы, должность):

- Кузьмин Георгий Сергеевич, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, заместитель директора по УВР;
- Ковалева Ирина Михайловна, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, педагог-психолог;

¹ С 2021 года конкурс входит в перечень Министерства просвещения РФ.

- Гудковская Евгения Анатольевна, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, учитель русского языка и литературы.

2.3. Форма продукта инновационной деятельности:

Практическое пособие.

2.4. Номинация:

Инновации в области воспитания

3. Описание продукта инновационной деятельности.

3.1. Ключевые положения, глоссарий.

Теоретическая база инновационного продукта – результат 5 лет развития методики и методологии в рамках реализации курсов повышения квалификации педагогических работников. Педагогам предлагалось в ходе диалогового взаимодействия с участием модератора размещать УУД в определенном виртуальном «пространстве компетентности», в котором «познание», «коммуникация», «саморегуляция» и «личность» – не однозначно очерченные области, а своего рода «полюса притяжения». В качестве результата работы слушателей с материалом в таком случае выступали авторские карты «пространства компетентности» с выраженными кластерами УУД. На основе этой модели была разработана профориентационная дидактическая игра-сервис с сетевым компонентом «PROнавыки».

Цель игры: в интерактивной форме познакомить участников игры с концепцией непредметных умений и предоставить инструменты для их развития посредством вовлечения в действие и организации рефлексии.

Целевые группы: педагоги, обучающиеся 8-11 классов.

Игра-сервис – игровой продукт с долговременной поддержкой и продолжительным циклом развития, базовая функциональность которого может предоставляться пользователям бесплатно.

3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к номинации.

Продукт предназначен для организации практической тренингово-игровой деятельности обучающихся, его использование на базовом уровне не предполагает освоения обучающимися текстов или иной учебной информации, поэтому он не является учебным пособием. Инструкции к заданиям и упражнениям на отработку конкретных навыков озвучиваются или непосредственно выполняются педагогом.

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).

Способность человека быть успешным в своей профессии сегодня зависит не только от его умения использовать те или технологии, но и от умения взаимодействовать с другими людьми, самообучаться и находить информацию, управлять собой и своей жизнедеятельностью. Отметим, что на протяжении истории человечества технологии менялись (в этом случае некогда прорывное становилось устаревшим), а вот не связанные непосредственно с технологиями человеческие качества оставались востребованными. Предлагаемый продукт позволяет на практике познакомиться со структурой непредметного компонента образования с опорой на целостную концепцию. Он может быть востребован как при подготовке педагогов, так и в работе с детьми.

Аналоговый анализ:

Непосредственные и опосредованные аналоги	Сопоставление аналогов с предлагаемым продуктом	
	Сходства с аналогом	Различия с аналогом

Комплект профориентационных игр «Мир профессий будущего» ² , разработанный на основе «Атласа новых профессий» ³	• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками. • Опора на содержание «Атласа новых профессий» как материал для рефлексии. • Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.	• Иная структура инвентаря аналога: поле, карточки, жетоны. • Стоимость аналога – 27000 рублей.
Настольная стратегия для профориентации подростков «ПрофХ» ⁴	• Сходная тематика – профессии и их компетентностная база, «гибкие» навыки. • Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками. • Учет личных качеств и непредметных компетенций в качестве фактора профессиональной ориентации.	• Ориентация на образовательные и карьерные траектории. • Иная структура инвентаря аналога: поле, карточки, фишки, жетоны, кубики. • Наличие количественных показателей активности игроков (внутриигровой валюты) при использовании аналога. • Стоимость аналога – 4990 рублей.
Профориентационная игра «ПРОФИ+» ⁵	• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками. • Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.	• Введение знаниевого компонента профориентации при использовании аналога. • Опора на персоналии в качестве дидактического и мотивировочного фактора. • Стоимость аналога – 25000 рублей.
Профориентационные настольные игры центра профориентации «ПРОФИД» (республика Беларусь) ⁶	• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками (для двух игр из трех). • Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.	• Аналог позиционируется как авторская разработка конкретного специалиста. • Стоимость аналога не указана.

Уникальность предлагаемого продукта обусловлена следующими факторами:

- Дидактическая игра опирается на методологию ФГОС, в основу наименования и содержания игровых карточек положен перечень УУД выпускника общеобразовательной школы.
- В ходе развития продукта постепенно сформировалась целостная концепция «пространства компетентности» – объемного, сложно структурированного, неравномерно насыщенного, динамически расширяющегося, а также сочетающего личностный, метапредметный, межпредметный и предметный компоненты. Набор карточек в дидактической игре фактически является проекцией этого пространства, с которой можно наглядно работать.
- Дидактическая игра выступает основой для последующей отработки тех или иных «гибких» навыков с использованием заданий и упражнений из пополняемого и обновляемого онлайн-банка, доступных по QR-кодам на оборотной стороне карточек.

² <http://box.atlas100.ru>

³ Атлас новых профессий 3.0. / Под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. – М.: Альпина ПРО, 2021. – 472 с.

⁴ <https://www.profxgame.ru>

⁵ <https://navigatum.ru/boardgames.html#profi-plus>

⁶ <http://profgid.by/games.html>

Структура ссылок позволяет им не терять актуальности даже после замены уже доступных заданий на более совершенные.

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.

Согласно пункту 1 статьи 5 «Порядка формирования и функционирования инновационной инфраструктуры в системе образования» одним из основных направлений деятельности инновационных площадок является создание новых педагогических технологий, а также форм, методов и средств обучения и воспитания. Предлагаемый инновационный продукт также способствует решению следующих задач, предусмотренных подпунктом «б» пункта 5 Указа Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»:

- внедрение на уровнях основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс;
- формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;
- внедрение национальной системы профессионального роста педагогических работников.

Внедрение предлагаемого инновационного продукта будет способствовать достижению следующих эффектов:

- создание посредством дидактических средств и вовлечения в практику условий для распространения целостной концепции профессиональной компетентности, учитывающей личностный, метапредметный, межпредметный и предметных компоненты.
- обеспечение заинтересованных педагогов дополнительным инструментом для просвещения, организации тренинговой работы и рефлексии в области профессиональной компетентности и личной эффективности;
- развитие системного мышления обучающихся, навыков групповой работы и умения представлять и защищать ее результаты.

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

Внедрение продукта инновационной деятельности в ОУ Невского района, Санкт-Петербурга и России предполагает реализацию следующих шагов:

- информирование педагогической общественности о продукте – его назначении, возможностях и условиях использования;
- распространение продукта;
- техническая и методическая поддержка пользователей продукта, включая обучение в формате тематических вебинаров (по запросу);
- сбор и анализ обратной связи с целью совершенствования продукта.

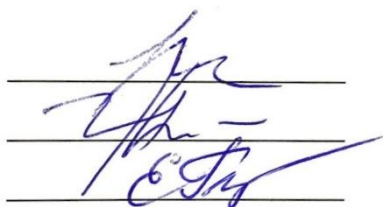
Распространение продукта планируется производить двумя способами: текущей версии продукта на безвозмездной основе в виде подготовленных к печати электронных макетов и рекомендаций по использованию импровизированных элементов инвентаря, версии 2.0 на возмездной основе в виде готовых к использованию игровых комплектов (в перспективе одного календарного года).

Чтобы обеспечить востребованность продукта целесообразно посредством серии вебинаров провести обучение педагогов, заинтересованных в проведении занятий с использованием дидактической игры. При этом в содержании вебинаров необходимо уделить внимание техникам обратной связи и рефлексии, а также особенностям использования отдельных заданий и упражнений из сетевого компонента продукта. Мониторинг спроса на обучение – один из элементов в распространении продукта.

Риски использования продукта инновационной деятельности:

Возможные риски	Способы преодоления
Неравномерный уровень качества тех компонентов продукта (дидактических материалов), которые разрабатываются с использованием ресурсов сообщества.	- Предварительно модерировать все материалы, предлагаемые сообществом. - Обеспечить долгосрочную поддержку продукта, чтобы входящие в состав продукта дидактические материалы можно было заменять на новые – более высокого качества.
Технические проблемы, связанные с недоступностью сетевого компонента продукта (онлайн-банка заданий и упражнений).	- Предусмотреть канал обратной связи для технической поддержки продукта. - По мере наполнения и совершенствования сетевого компонента продукта рассмотреть возможность переноса информации на собственный сервер.
Проблемы дефицита ИКТ-компетенций конечных пользователей.	- Разработать инструкцию по использованию сетевого компонента продукта. - Обеспечить канал обратной связи для технической поддержки продукта.
Неконкурентоспособный уровень качества печати игровых карточек, качества перелагаемого игрового инвентаря в целом.	- Совершенствовать полиграфический дизайн игровых карточек. - Рассмотреть возможность централизованного изготовления игровых карточек мелкооптовыми партиями под заказ пользователей продукта. - Рассмотреть возможность изготовления элементов инвентаря методом 3D-печати (самостоятельно или с привлечением коммерческих фирм).

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности: согласны с условиями участия в 2022 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 прав интеллектуальной собственности третьих лиц.



Подписи авторов продукта



Подпись руководителя

Г.С. Кузьмин

И.М. Ковалева

Е.А. Гудковская

Расшифровки подписей

Л.А. Флоренкова

Расшифровка подписи