

**Описание инновационного продукта,  
участвующего в районном конкурсе педагогических достижений  
Красногвардейского района Санкт-Петербурга  
номинация «Инновационный продукт»  
2023-2024 уч.г.**

Полное наименование образовательной организации: Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской»

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

Форма инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предъявляемый на конкурс:

Статус	Тема, сроки
Федеральная площадка	
Региональная площадка	по теме: «Совершенствование системы воспитательной работы образовательного учреждения через привлечение родительской общественности к реализации программы воспитания» с 01.01.2022 по 31.12.2024
Районная площадка	
ИНОЕ (указать)	

Автор/авторский коллектив: Кадыкова Ирина Васильевна, Тихова Мария Александровна

Телефон: 8-812-246-04-61

Электронная почта: na-lenskoy@obr.gov.spb.ru

Наименование инновационного продукта: Конструктор воспитательных игр-наполок «Игромастер»

Форма инновационного продукта:

Программа	
Учебник	
Учебное пособие	
Учебное наглядное пособие	
Практическое пособие	
Учебно-методическое пособие	
Методические рекомендации	
Учебно-методический комплекс	
Потребительский программный пакет	
Программно-аппаратный комплекс	
Электронный образовательный ресурс	
Система управления обучением	
Система управления образовательным контентом	
Иное <sup>1</sup>	+
Комплект материалов для создания воспитательных игр наполок	

<sup>1</sup> Указывается форма продукта, отличная от перечисленных выше, а также ссылка на источник, в котором дано определение предлагаемой формы продукта.

Тематика инновационного продукта:<sup>2</sup>

Инновации в области обучения	
Инновации в области воспитания	+
Инновации в области работы с одаренными детьми	
Инновации в области инклюзивного и специального образования	
Инновации в управлении образовательной организацией	
Инновации в образовании взрослых	

#### Ссылка на описание инновационного продукта:

##### Ссылка на инновационный продукт:

<http://na-lenskoy.ru/home/innovatsionnaya-deyatelnost/rajonnyj-konkurs-innovatsionnykh-produktov>

##### Описание продукта инновационной деятельности:

- Основная идея продукта инновационной деятельности.

Широкое внимание, которое сегодня уделяется вопросам воспитания на всех уровнях образования, требует внимательного отношения профессионального сообщества к реализуемым формам взаимодействия с детьми. Педагогами практиками замечено, что назидательные формы воспитания: беседы в виде монолога, памятки, замечания малоэффективны с современными детьми, которые уже в начальной школе демонстрируют независимость суждений. Таким образом, одной из главных тенденций сегодня становится уход от строгого и авторитарного подхода к воспитанию в пользу более демократичного и эмоционального подхода.

В то же время в последние годы игровая педагогика стала одним из ключевых направлений в воспитании детей. Игра является естественным и увлекательным способом взаимодействия.

Сегодня возникает все больший интерес широкой аудитории к настольным играм. Последние выпускаются в большом количестве в различных форматах. Игры-наполки – это настольные игры, действие которых (игровое поле) перенесено на пол.

Наполки, сохраняя правила и узнаваемый алгоритм настольных игр, позволяют укрупнить игру, сделать ее более зрелищной (благодаря дополнительному реквизиту), а самих участников более активными игроками, делая их не просто членами, но героями игры, поскольку игроки сами выполняют роль фигур или фишек.

В течение двух лет команда Дворца «На Ленской» придумывала, организовывала и проводила воспитательные игры-наполки по различной тематике. В результате этой деятельности был создан конструктор воспитательных игр-наполок, который содержит:

- ✓ Сборник сценариев воспитательных игр-наполок
- ✓ Комплект карточек с игровыми заданиями
- ✓ Реквизит для проведения игр

В *сборнике сценариев* приведен алгоритм работы с конструктором. Предложены 12 сценариев игр-наполок по одному игровому полю. Представлены примеры других вариантов игровых полей и сценариев к ним. Даны методические рекомендации по проведению игр.

12 готовых сценариев составлены специалистами ДДЮТ «На Ленской» по четырем тематическим блокам:

1. Язык и культура речи
2. Патриотизм
3. Культура поведения
4. Экология

<sup>2</sup> Отметка делается только в одном из представленных полей.

Каждый блок поднимает определенную проблему и актуализирует пути ее решения. При этом содержание игровых заданий и игровая легенда, конечно, различаются для детей разных возрастов. Мы выделили *начальную, среднюю и старшую школы*.

Кроме того, для каждого сценария разработаны пять видов игровых решений: вопросы, задания, турниры, «черный ящик», воспитательные ситуации.

- ✓ Вопросы. Команде необходимо правильно ответить на вопрос.
- ✓ Задания. Команда выполняет различные задания.
- ✓ Турниры. Команды отвечают на вопросы или выполняют задания, соревнуясь друг с другом.
- ✓ «Черный ящик». Команда отвечает на вопрос, ответом на который служит реальный предмет из черного ящика.
- ✓ Воспитательные ситуации. Задания, где дети рассуждают, доказывают свою точку зрения и отстаивают свою позицию. Оценивается умение рассуждать и уверенно доносить свою мысль до аудитории. А также верность или неверность ориентиров в жизни.

Педагог в зависимости от группы, временного ресурса и поставленных задач может сохранить все варианты заданий или выбрать только одну-две категории.

Таким образом на каждую из четырех тем разработаны по три самостоятельных сценария игры. Все 12 сценариев предполагают использование игрового поля по макету «На Ленской». То есть правила проведения для всех игр общие.

В заключительной части пособия представлено несколько сценариев наполок по другой воспитательной тематике и/или с использованием других вариантов игровых полей. При этом содержательное наполнение игры можно брать в том числе и из тематических блоков.

**Комплект карточек с игровыми заданиями.** В играх используются карточки с заданиями четырех цветов: оранжевые с вопросами по теме игры; синие с практическими заданиями для команды; желтые с заданиями – состязаниями, турнирами между командами и зеленые с воспитательными ситуациями, требующими рассуждения. Кроме того, для некоторых заданий организаторами подготовлены дополнительные карточки иллюстраторы или карточки, на которых выполняются задания. Дополнительной категорией карточек стали выигрышные карточки к каждой игре, которые собирают команды. Шаблоны всех карточек выложены в свободном доступе, а также выдаются сторонним организациям по запросу.

**Реквизит для проведения игр:** игровое поле, кубик, черный ящик, фишки, плакаты, иллюстрации усиливает погружение в игровую ситуацию. Авторы выдают его сторонним организациям по запросу, либо он может быть изготовлен другим учреждением самостоятельно. Шаблоны всего реквизита выложены в свободном доступе.

- Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к выбранной номинации.

Могут ли наполки, да и игры вообще, воспитывать, и при каких условиях. На наш взгляд могут:

1. Для детей младшего возраста сам факт использования игр по правилам (какими являются и наполки) носит воспитательный эффект (при грамотном сопровождении взрослого), так как приучает их следовать правилам (например, соблюдать очередность), контролировать свои эмоции, уважать других ребят.
2. Воспитательный момент включен в фабулу наших игр. Например, игровая задача спасти или вызволить какого-то героя или отчистить планету и т.д.
3. Воспитывающим мы сделали и содержание игры. Игры посвящены четырем темам, соотносящимися с модулями программ воспитания. Конечно, в условиях игры чаще всего раскрывается знаниевый аспект правил и норм, а не установочный или поведенческий. Однако, во-первых, правила надо знать (это первый шаг), а во-вторых, сам факт проговаривания, декларирования каких-то

- ценностей в слух в референтной среде сверстников способствует лучшему усвоению ценностей в своей картине мира.
4. Для усиления воспитательного эффекта, мы включили в сценарии игр-наполок воспитательные ситуации или ситуации морального выбора, в которых героями являются сверстники игроков. Это позволяет стимулировать рефлексию, самоанализ, способствует переносу на героя собственных моделей поведения.
  5. Рефлексия после проведенной игры обладает большим воспитательным потенциалом. Часто этот этап игнорируется педагогами, или проводится на эмоциональном уровне (понравилась или не понравилась игра). Нам кажется, что для решения воспитательных задач, необходимо сосредоточиться именно на смысловом содержании игры при заключительной рефлексии.
- Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта инновационной деятельности, 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).

Комплекта, позволяющего любому педагогу смоделировать тематические воспитательные игры-наполки, нами найдено не было. В этом смысле, представлен новый продукт.

Однако можно найти продукты, подходящие для сопоставления по отдельным параметрам.

Описание аналогов	Отличительные особенности продукта
В сети можно встретить статьи, описывающие игры-наполки для дошкольников. Они направлены на развитие основных психических процессов («Найди пары», «Убери лишнее», «Цифры»...)	Предложенные в конструкторе комплекты содержат выраженную воспитательную составляющую. Сценарии разработаны для детей начальной, основной и средней школы.
Динамичные, развлекательные напольные игры. Нацелены на обеспечение физической активности («Классики», «Твистер»...)	В сценариях игр содержательная составляющая первична, задания игры на осмысление, актуализацию темы.
Благотворительный фонд социальных программ «Галактика» и молодежное волонтерское движение «Знаешь как? Как знаешь...» разработали руководства для проведения двух напольных игр по финансовой грамотности «Копилка» и «Кибер ленд». Руководство для ведущего выпущено небольшим тиражом, в интернете его нет. Игры рассчитаны на подростков от 14 лет.	Конструктор со всеми необходимыми для игр материалами выложен в сети для свободного доступа. 13 готовых сценариев по игровому полю, идеи сценариев с другими вариантами полей. Спектр игр охватывает три возрастные категории учащихся: начальная, общая и средняя школа. Подготовленные задания раскрывают четыре воспитательные темы.

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

Представленная в конструкторе тематика игр согласуется с четырьмя инвариантными направлениями федеральной программы воспитания: эстетическое воспитание, патриотическое воспитание, экологическое воспитание, духовно-нравственное воспитание. К проведению игр привлекаются родители в качестве участников, соведущих или экспертов.

Проведение воспитательных игр-наполок позволяет:

Учащимся:

- ✓ Познакомиться с заявленной проблематикой.

- ✓ Согласовать свою позицию с установками других детей и взрослых.
- ✓ Осознать стратегии собственного поведения.
- ✓ Скорректировать при необходимости свои действия и установки.

Родителям:

- ✓ Актуализировать свои знания по теме игры.
- ✓ Соотнести свои установки с установками других участников.
- ✓ Сформировать доверительные отношения с детьми и педагогом.

Педагогам:

- ✓ Выстроить диалог с детьми и родителями по теме игры.
- ✓ Донести ценностные ориентиры по теме игры в неназидательной форме.
- ✓ Оценить степень актуальности данной проблематики для конкретной группы.
- ✓ Использовать современные методы в своей работе, разнообразить воспитательный процесс.
- Технология внедрения продукта инновационной деятельности, в том числе описание рисков использования, в других образовательных организациях.

Продукт готов к использованию в системе образования Санкт-Петербурга. Он размещен в открытом доступе на официальном сайте учреждения.

Анализ обратной связи показал высокий уровень удовлетворенности педагогов при использовании конструктора.

Распространение инновационного продукта осуществляется через:

- ✓ Проведение обучающих и презентационных семинаров на базе ДДЮТ.
- ✓ Информационные ресурсы учреждения: официальный сайт организации, сайт Инновации на Ленской, группы учреждения в социальных сетях ВКонтакте, телеграмм-канал.
- ✓ Выступления на методических мероприятиях различного уровня (семинарах, конференциях, круглых столах, вебинарах и т.д.), в том числе в рамках Петербургского международного образовательного форума.
- ✓ Участие в конкурсных мероприятиях.
- ✓ Апробацию продуктов в образовательных организациях партнёров ДДЮТ с получением обратной связи, на основании договоров о сотрудничестве по инновационной работе.

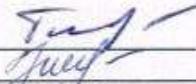
Проанализируем возможные риски использования продукта, в других ОУ

Риски	Пути решения
Удаленность от Дворца «На Ленской» не позволит педагогу взять полный комплект для игры (поле, кубик, карточки с заданиями...)	Кроме 12 сценариев игр по полю Дворца в сборнике представлены простые варианты изготовления полей для наполок и идеи правил для них. Комплекты игровых карточек для каждой игры выложены разработчиками для общего доступа. Педагог сможет распечатать их в своей организации. Если печать затруднительна педагог может выбрать такой вариант игры, когда все задания зачитываются ведущим или выводятся на экран.
Педагоги заиграются, увлекутся новой формой, потеряют воспитательную составляющую игр.	На всех презентационных мероприятиях разработчики уделяют значительное внимание воспитательному потенциалу игр и условиям для его проявления. Работая со сборником педагог многократно столкнется с тем как ввести ребят в тему, как правильно провести рефлексию и т.д.
Педагогов испугает значительный объем сборника и материалов для создания игр, они не	Сборник хорошо структурирован, налажена работа гиперссылок, в том числе с возвратом после изученного сценария к содержанию, что облегчает навигацию. Разработчики готовы консультировать всех заинтересованных специалистов по использованию продукта и предоставлять реквизит для проведения игр.

станут разбираться в них.	
---------------------------	--

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

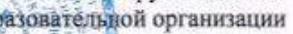


подпись автора/ов



М.А. Тихова  
И.В. Кадыкова  
расшифровка подписи

подпись руководителя



И.А. Семина

расшифровка подписи



«20» октября 2023 года