

**Развитие успешности и личностного  
потенциала школьников**

**Алдони́на Анна Александровна,  
учитель, ГБОУ “Инженерная школа №1581”**

**Лого́нова Юлия Викторовна,  
учитель, ГАОУ Школа “ШИК 16”**

**Плато́нова Мария Геннадьевна,  
учитель, ГАОУ Школа “ШИК 16”**

**Смирно́ва Мария Алексеевна  
педагог-организатор, ГБОУ “Школа № 1577”**

# УЧАСТНИКИ

№ п/п	Фамилия Имя Отчество (полностью)	Вклад в ИАР
1	Алдониная Анна Александровна	Поддержка и коррекция учебной мотивации. Успешность
2	Логинова Юлия Викторовна	Современные игровые форматы
3	Платонова Мария Геннадьевна	Организация обучения при помощи гаджетов
4	Смирнова Мария Алексеевна	Использование социального дизайна. Визуальный язык школы

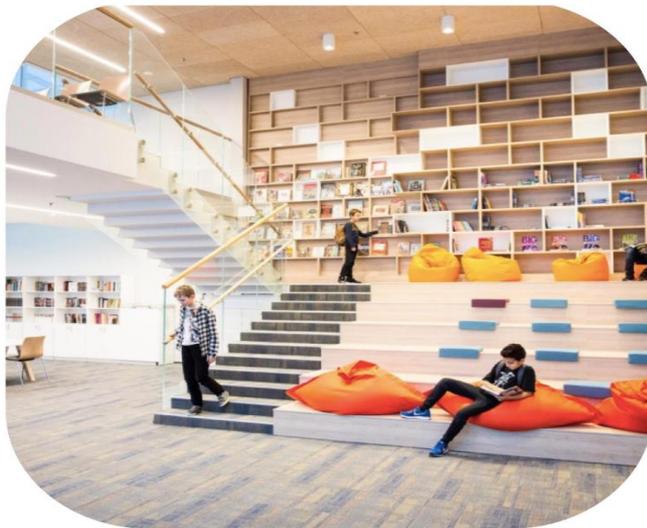
## ***Актуальность проекта***

Трансформация системы образования, связанная со сменой понимания школы как места передачи (“загрузки”) знаний, предполагает новые форматы обучения и новое содержание образования, а также адаптацию кадров к меняющейся рабочей среде, максимальное использование цифровизации. Современные запросы в образовании требуют новых решений с использованием прогрессивных методов и технологий.

## ***Цель проекта***

Представить практическое воплощение социального дизайна в образовательной среде; рассказать о потенциальном использовании в практике работы гаджетов и современных игровых форматов; разработать модель поддержки и коррекции учебной мотивации.

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ДИЗАЙНА. ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ШКОЛЫ



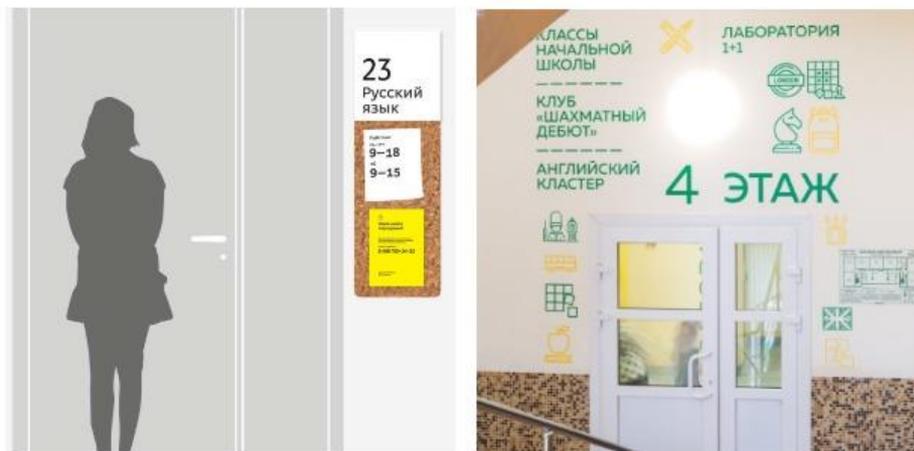


## Образ школы

- Внутреннее пространство
- Внешнее пространство

## Навигация

- Создание безопасной, функциональной, легко воспринимаемой, дружелюбной красивой информационной среды пребывания человека



## Информация

- Расписание
- Объявления
- Презентации
- Сайты и социальные сети

## Выставочная деятельность

- Просто
- Недорого
- Устойчиво к вандализму
- Равные условия для всех участников
- Понимание публичной ответственности
- Самостоятельность



# ОРГАНИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОМОЩИ ГАДЖЕТОВ

Используют персональные мобильные устройства на уроке для доступа к образовательному контенту

85 %<sup>1</sup>

70 %<sup>2</sup>



“В мире, в котором растёт зависимость от средств связи и доступа к информации, мобильные устройства не будут преходящим явлением. Поскольку мощность и возможности мобильных устройств постоянно растут, они могут шире использоваться в качестве образовательных инструментов и занять центральное место, как в официальном, так и в неформальном образовании”<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Путеводитель по онлайн-ресурсам [Электронный ресурс] // Научно-образовательный портал Национального исследовательского университета “Высшая школа экономики”. URL: <https://iq.hse.ru/news/182696225.html> (дата обращения: 07.07.2020).

<sup>2</sup> Королева Д.О Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе // Вопросы образования. 2016. № 1. С. 215.

<sup>3</sup> Рекомендации ЮНЕСКО по политике в области мобильного обучения. С. 42 [Электронный ресурс] // UNESCO Institute for Information Technologies in Education. URL: <https://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214738.pdf> (дата обращения: 08.07.2020).

# ОРГАНИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОМОЩИ ГАДЖЕТОВ

BYOD (Bring Your Own Device – «Принеси собственное устройство»)

«Перевернутый класс»

E-learning

Технология проблемного обучения

Проектная деятельность

Интернет-ресурсы, ориентированные на

- получение и анализ информации (Медиатека образовательных ресурсов, Arzamas, Знайка.ру)
- коммуникацию и совместную работу (Pear Deck, Vialogues, Padlet)
- интерактивность и творчество (Uchi.ru, ЯКласс, Kahoot!)

# СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ

Игра как  
форма  
мотивации в  
средней школе

Игра как  
пространство  
для  
самостоятельно  
го действия

С о в р е м е н н ы е  
и г р о в ы е  
ф о р м а т ы

В игровой  
деятельности  
важен не только  
конечный  
результат, но и  
сам процесс.

QUIZ  
КВЕСТ  
CHALLENGE  
RPG  
Конференция  
провалов

Технология  
игры как  
решение  
проблемы  
пассивности  
знаний.



# Необитаемый ОСТРОВ

RPG формат

Волею судьбы вы оказались на необитаемом острове. Здесь богатый животный и растительный мир, но есть опасности; ядовитые растения, холодная зима, возможны визиты каннибалов с соседних островов. Сплоченной группой продержаться можно, а в одиночку – почти нереально. В ближайшие 20 лет вы можете вернуться к нормальной жизни в родные края. Ваша задача—создать для условия, в которых вы могли бы выжить.



**Игра-детектив  
"Поиски II тома поэмы  
Н.В.Гоголя "Мёртвые души"  
с использованием RPG  
технологии**

**Легенда:**

Представьте себе, что вы отправились в прошлое и оказались в Санкт-Петербурге XIX века. Как известно, Николай Гоголь сжёг оригинал II тома "Мертвых душ", но существовало несколько копий, но неполных. Ваша задача - изучить хронологию жизни Гоголя за 1844-1845 годы и 1851-1852 годы, обратив внимание на адресатов его писем и ближайший круг общения. Представьте не менее трех аргументированных версий обладателей заветных копий.

**+ QUIZ "Дорогами Гоголя"**  
**+ CHALLENGE "Продолжи  
гоголевский афоризм"**

# ФОРМИРОВАНИЕ И ПОДДЕРЖКА МОТИВАЦИИ

дома

в школе



- Создание дружелюбной атмосферы на уроке (поддерживающие высказывания).
- Учет интересов ученика и его личностных смыслов.
- Создание ситуации успеха и подкрепление полученного результата

## *Стратегии, которые позволят ученикам чувствовать свою состоятельность*

1. Изменение методов объяснения.
2. Введение дополнительных методов.
3. Позитивное мышление и рассказ о себе.
4. Формирование правильного отношения к ошибкам.
5. Формирование веры в успех.
6. Концентрация внимания на уже достигнутом учеником.
7. «Материализация» развития ученика.
8. Отмечаем достижения.

# ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

---

1. Визуальный язык школы. (2020) [видеозапись лекции Е.В. Ивановой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=884> (дата обращения: 07.07.2020).
2. Выставочная деятельность. (2020) [видеозапись лекции Е.М. Барсуковой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=861> (дата обращения: 07.07.2020).
3. Игры ролевые [Электронный ресурс] // “Лагерь от А до Я”. URL: [https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B\\_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D0%B5](https://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D1%8B%D0%B5) (дата обращения: 09.07.2020).
4. Информация. (2020) [видеозапись лекции Е.М. Барсуковой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=862> (дата обращения: 07.07.2020).
5. Королева Д.О Всегда онлайн: использование мобильных технологий и социальных сетей современными подростками дома и в школе // Вопросы образования. 2016. № 1. С. 205-224.
6. Мотивационные аспекты успешности. (2020) [видеозапись лекции А.Н. Иоффе] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=781> (дата обращения: 07.07.2020).
7. Мотивация в образовании. (2020) [видеозапись лекции А.Н. Иоффе] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=782> (дата обращения: 07.07.2020).
8. Навигация. (2020) [видеозапись лекции Е.М. Барсуковой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=860> (дата обращения: 07.07.2020).

# ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

---

9. Ни один ученик не останется равнодушным [Электронный ресурс] // Образовательный портал Newtonew. URL: <https://newtonew.com/app/tools-for-social-studies> (дата обращения: 07.07.2020).
10. Новый формат: игры в образовании [Электронный ресурс] // Научно-образовательный портал Казанского федерального университета. URL: <https://teacher21.kpfu.ru/novyj-format-igry-v-obrazovanii/> (дата обращения: 07.07.2020).
11. Образ школы. (2020) [видеозапись лекции Е.М. Барсуковой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=858> (дата обращения: 07.07.2020).
12. Организация обучения детей и подростков при помощи гаджетов. (2020) [видеозапись лекции Ж.П. Сугак] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=861> (дата обращения: 07.07.2020).
13. Поддержка и коррекция учебной мотивации. (2020) [видеозапись лекции Е.В. Белоноговой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=585> (дата обращения: 07.07.2020).
14. Поливанова К.Н., Королева Д.О. Социальные сети как новая практика развития городских подростков // Вестник Российского фонда фундаментальных исследований. Гуманитарные и общественные науки. 2016. № 1. С. 173-182.
15. Портал “Я – родитель” [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ya-roditel.ru/> (дата обращения: 07.07.2020).
16. Путеводитель по онлайн-ресурсам [Электронный ресурс] // Научно-образовательный портал Национального исследовательского университета “Высшая школа экономики”. URL: <https://iq.hse.ru/news/182696225.html> (дата обращения: 07.07.2020).

# ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

---

17. Рекомендации ЮНЕСКО по политике в области мобильного обучения. [Электронный ресурс] // UNESCO Institute for Information Technologies in Education. URL: <https://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214738.pdf> (дата обращения: 08.07.2020).
18. Руководство по оформлению школ [Электронный ресурс] // Студия Артемия Лебедева. URL: <https://www.artlebedev.ru/schools/> (дата обращения: 09.07.2020).
19. Соболевская О.В. Как смартфон помогает учиться [Электронный ресурс] // Национальный исследовательский университет “Высшая школа экономики”. URL: <https://ioe.hse.ru/modernchildhood/news/201291087.html> (дата обращения: 07.07.2020).
20. Современные игровые форматы и возможность их применения в работе с детьми. (2020) [видеозапись лекции Е. Матвиенко] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=653> (дата обращения: 09.07.2020).
21. Современные игровые форматы. Формат “RPG”. (2020) [видеозапись лекции Е. Матвиенко] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=661> (дата обращения: 09.07.2020).
22. Социальный дизайн и школа. (2020) [видеозапись лекции Е.В. Ивановой] // Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки “Психолог детского коллектива”. URL: <https://pdk.mgpu.ru/mod/url/view.php?id=564> (дата обращения: 07.07.2020).