**МЕТОДИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ**

1. **Общеобразовательная организация**: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение “Карагайская средняя общеобразовательная школа №1”
2. **Номинация конкурса**: Инновационные практики формирований и развитие социальных компетентностей, учебного сотрудничества, регуляции своей деятельности у обучающихся
3. **Описание системы инновационных образовательных практик, успешно реализуемых организацией - участником конкурса по направлению номинации**

3.1. МБОУ “Карагайская СОШ № 1” реализует на практике институциональную модель “Основная школа - пространство выбора”. Так, проводятся краткосрочные курсы для обучающихся 5 - 6 классов различной тематической направленности, создан клуб по интересам «Game must go on», в котором дети и их родители под руководством тьюторов проводят игровые практики. Практики проходят экспертную оценку экспертами метапредметных испытаний в номинации «Учебное сотрудничество».

3.2.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Наименование практики | Кол-во часов | Парал  лель | Категория участников | Реализуется в рамках учебного плана или во внеурочной деятельности | Образовательные результаты | Аннотация |
| 1 | Танки онлайн | 8 | 5-6 классы | обучающиеся | внеурочная деятельность | взаимодействие в команде, умение договариваться, вырабатывать общую стратегию игры для всей команды | Команда в составе трех человек получает техническое задание на прохождение маршрута. Один человек является штурманом, который прокладывает маршрут движения, следуя техническому заданию. 2-ой участник является механиком-водителем, который отвечает за движение по заданной траектории, а 3-ий стрелок- который отвечает за обезвреживание соперника и безопасность самого технического устройства. |
| 2 | Minecraft- дополненная реальность | 8 | 5-6 классы | обучающиеся | внеурочная деятельность | взаимодействие в команде, планирование своей деятельности в соответствии с техническим заданием, умение выделить наиболее главную техническую задачу и следовать ей | По созданному виртуальному макету команда воссоздает сооружение в реальности. Члены группы договариваются об исполнении заданных ролей. |
| 3 | Counter-Strike, версия :Полигон | 8 | 5-6 классы | обучающиеся | внеурочная деятельность | прогнозирование, анализ ситуации, нахождение оптимального решения для достижения наилучшего результата, выработка стратегии деятельности команды. | Команды получают задания, самостоятельно разрабатывают стратегию и тактику его выполнения. За определенный промежуток времени выполняют задания. |

3.3. Участниками образовательного события станут около 140 обучающихся 5 - 6 классов, которые посредством коммуникативно - регулятивной практики получат навыки социальных компетентностей, учебного сотрудничества в реальной игровой деятельности.

3.4. Для управления результатами будут введены дневники практики для каждого обучающегося, в котором будут отмечены индивидуальные достижения обучающихся в формировании регулятивных УУД. Внешнее управление результатами будут осуществлять организаторы проекта с помощью матрицы достижений.

3.5. Опыт реализации системы инновационных практик был представлен на муниципальном конкурсе “Учитель года 2019” в номинации “Педагогическая команда”, а также для участников постоянно-действующего семинара “Инновационная система развития “МБОУ “КСОШ №1”.

4.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Формат и наименование методического мероприятия** | **Категория участников** | **Рекомендуемое количество участников** | **Количество часов** | **Условия проведения** | **ФИО ведущих** | **Ожидаемые результаты** |
| 1 | Семинар-стажировка «Аверс/реверс/игра: практики организации игр в условиях онлайн-полигонов»  (4 часа, очное участие, 26 августа) | Администрация и педагоги образовательных организаций Пермского края, | 120 | 4 | Аудитория с медиа аппаратурой и площадка (стадион, пришкольная территория) | Новикова Анна Викторовна, Ашмарина Надежда Сергеевна, Кузнецов Константин Андреевич,  Шахвалон Елена Леонидовна, Сабашников Андрей Викторович,  Коновалова Светлана Борисовна | Участники семинара- стажировки:  •получат возможность разработать пакет нормативно – правовых документов для организации и проведения онлайн- практики,  •познакомятся с инновационными практиками коллег из других школ,  •получат представление о модели построения урока игры в условия онлайн- полигона,  • освоят приемы тьюторской работы с обучающимися 5-6 классов,  • научатся анализировать коммуникативные навыки участников в групповой деятельности. |

5. Компетентность участников методического проекта.

5.1. Команда проектировщиков является организатором киберспортивного турнира для семейных команд; организатор проведения краткосрочных курсов для обучающихся 5-6-х классов, в том числе направленных на формирование регулятивных и социально-ориентированных навыков; члены команды имеют опыт организации методических семинаров для педагогов Карагайского муниципального района. Шахвалон Елена Леонидовна является районно-методического формирования педагогов “РМО учителей логопедов Карагайского района”. Все реализаторы проекта являются участниками постоянно-действующего семинара «Организация психологической службы в школе» руководитель Обшаров К.И. Сабашников А.В., Коновалова С.Б., Колупаева В.А.- эксперты II уровня по оценке метапредметных испытаний.

5.2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО | Должность | Обучение по направлению | Опыт работы по направлению |
| 1 | Новикова Анна Викторовна | учитель английского языка | слушатель курсов подготовки “Подготовка участников метапредметных испытаний в номинации “Моделирование” | участник муниципальной метапредметной педагогической олимпиады, автор проекта #CyberKaragayChallenge, курсовая подготовка по направлению «Подготовка участников метапредметных испытаний в номинации «Моделирование» |
| 2. | Ашмарина Надежда Сергеевна | учитель математики | член муниципального постоянно-действующего семинара “Моделирование на уроках естественно-научного цикла” | участник муниципальной метапредметной педагогической олимпиады, автор проекта #CyberKaragayChallenge, член жюри муниципального конкурса среди педагогов и обучающихся в номинации “Моделирование” |
| 3. | Шахвалон Елена Леонидовна | педагог-психолог | регулятивно-коммуникативные практики, руководитель постоянно-действующего семинара “Инновационные технологии в речевой деятельности детей младшего возраста” | участник муниципальной метапредметной педагогической олимпиады, автор проекта #CyberKaragayChallenge |
| 4. | Кузнецов Константин Андреевич | педагог дополнительного образования | организатор киберспортивных турниров | победитель муниципальной метапредметной педагогической олимпиады, автор проекта #CyberKaragayChallenge, |
| 5. | Сабашников Андрей Викторович | Учитель географии | Эксперт II уровня по оценке метапредметных испытаний в номинации «Аргументация в дискуссии» | Участник краевой метапредметной олимпиады педагогов, организатор институциональной метапредметной олимпиады обучающихся, член жюри муниципальной метапредметной олимпиады |
| 6. | Коновалова Светлана Борисовна | Учитель русского языка и литературы | Эксперт II уровня по оценке метапредметных испытаний в номинации «Публичное выступление» | Участник краевой метапредметной олимпиады педагогов, организатор институциональной метапредметной олимпиады обучающихся, член жюри муниципальной метапредметной олимпиады |

**Программа инновационных образовательных практик**

1. **Танки онлайн**

Практика строится на основе сетевой игры “WorldofTanks”.

В рейтингах самых популярных сетевых игр “WorldofTanks” входит в 10-ку. В нашем районе проводится турниры по данной игре среди детей. Поэтому за основу практики был взят интерес к этой игре.

Танковые сражения из виртуального мира переносятся на реальное поле.

В рамках этой практики детям предлагается создать команды. Команде в составе трех человек выдается техническое задание на прохождение маршрута. Один человек является штурманом, который прокладывает маршрут движения, следуя техническому заданию. 2-ой участник является механиком-водителем, который отвечает за движение по заданной траектории, а 3-ий стрелок- который отвечает за обезвреживание соперника и безопасность самого технического устройства.

**Программа практики**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Мероприятие** | **Ответственное лицо** | **Описание задания** | **Деятельность участников практики** | **Результат** |
| 1 | Общий сбор | Новикова А.В. | разделение на команды | Участники делятся на команды | образование команд |
| 2 | Тренинг-погружение в практику | Шахвалон Е.Л. | игры на взаимодействие | узнают о практике, общее представление о последующих действиях | осознание деятельности |
| 3 | Практика-интенсив | Новикова А.В., Ашмарина Н.С., Кузнецов К.А., Шахвалон Е.Л. | техническое задание по прохождению маршрута | выполнение технического задания | заполненный дневник практики |
| 4 | Рефлексивный тренинг | Шахвалон Е.Л. | отрефлексировать деятельность и достижения | рефлексия деятельности, рефлексия индивидуальных достижений | заполненная матрица достижений |

**Результаты:** В результате прохождения практики участники приобретают навыки социального взаимодействия с другими членами команды для достижения оптимального результата; осознание значимости целеполагания, способов достижения промежуточных и конечных результатов.

**2. Minecraft- дополненная реальность**

Практика проводится на основе сетевой игры Minecraft. Данная игра входит в 10-ку самых популярных сетевых игр. Действие переносится из виртуального поля в реальность. По созданному виртуальному макету команда создает данное сооружение в реальности. Члены группы договариваются об исполнении заданных ролей.

**Программа практики**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Мероприятие** | **Ответственное лицо** | **Описание задания** | **Деятельность участников практики** | **Результат** |
| 1 | Общий сбор | Ашмарина Н.С. | разделение на команды | Участники делятся на команды | образование команд |
| 2 | Тренинг-погружение в практику | Шахвалон Е.Л. | игры на взаимодействие | узнают о практике, общее представление о последующих действиях | осознание деятельности |
| 3 | Практика-интенсив | Новикова А.В., Ашмарина Н.С., Кузнецов К.А., Шахвалон Е.Л. | техническое задание по воссозданию макета | выполнение технического задания | заполненный дневник практики |
| 4 | Рефлексивный тренинг | Шахвалон Е.Л. | отрефлексировать деятельность и достижения | рефлексия деятельности, рефлексия индивидуальных достижений | заполненная матрица достижений |

**Результаты:** В результате прохождения практики участники приобретают навыки социального взаимодействия с другими членами команды для достижения оптимального результата; осознание значимости целеполагания, способов достижения промежуточных и конечных результатов.

**3. Counter-Strike, версия :Полигон.**

Практика основывается на сетевой игре Counter-Strike: Global Offensive. Данная игра является лидером рейтингов сетевых игр. Именно поэтому данная игра и взята за основу практики. Действия игры из виртуального поля переносится на настоящий полигон. Команды получают задания, самостоятельно разрабатывают стратегию и тактику его выполнения. За определенный промежуток времени выполняют задания.

**Программа практики**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Мероприятие** | **Ответственное лицо** | **Описание задания** | **Деятельность участников практики** | **Результат** |
| 1 | Общий сбор | Кузнецов К.А. | разделение на команды | Участники делятся на команды | образование команд |
| 2 | Тренинг-погружение в практику | Шахвалон Е.Л. | игры на взаимодействие | узнают о практике, общее представление о последующих действиях | осознание деятельности |
| 3 | Практика-интенсив | Новикова А.В., Ашмарина Н.С., Кузнецов К.А., Шахвалон Е.Л. | техническое задание по воссозданию макета | выполнение технического задания | заполненный дневник практики |
| 4 | Рефлексивный тренинг | Шахвалон Е.Л. | отрефлексировать деятельность и достижения | рефлексия деятельности, рефлексия индивидуальных достижений | заполненная матрица достижений |

**Результаты:** В результате прохождения практики участники приобретают навыки социального взаимодействия с другими членами команды для достижения оптимального результата; осознание значимости целеполагания, способов достижения промежуточных и конечных результатов.

Дидактические материалы (дневник практики, матрица результатов).

Приложение №1

Дневник практики

ФИО участника:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ФИО ведущего практики:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Название практики:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этап практики | Время | Продукт | Комментарий ведущего |
| Общий сбор |  |  |  |
| Погружение |  |  |  |
| Практика |  |  |  |
| Рефлексия |  |  |  |

**Аннотация**

**Тема:** Семинар-стажировка «Аверс/реверс/игра: практики организации игр в условиях онлайн - полигонов»

**Цели и задачи проекта:** освоение практик организации групповой работы обучающихся в условиях онлайн -полигона

**Задачи семинара**: предъявление имеющегося опыта проведения игровых практик; организации проведения стажировочных занятий; экспертная оценка процессов, действий, результатов игры; рефлексия практической деятельности.

Все практики строятся на основе сетевых игр. Их специфика состоит в успешной командной работе, при которой нужно согласовать действии, разработать тактику и стратегию игры. Результатом успешной коммуникации являются навыки учебного взаимодействия: умение договариваться, анализировать предложения, делать выбор, взять ответственность на себя за данный выбор и следовать ему, вырабатывать стратегию игры.

. Все практики проводятся в открытом образовательном пространстве образовательной организации. Разработан инструмент мониторинга и тьюторского сопровождения всех практик. Для участия в семинаре-стажировке не требуются владения специальными навыками, достаточно базового уровня владения информационными технологиями, не выдвигаются требования к возрасту и гендерной принадлежности. Именно основываясь на интересах детей, мы можем достичь высоких результатов. Профессиональные практики транслируемы достаточно легко и в полной мере. По заявкам мы можем выехать в образовательные организации Пермского края, есть возможность проведения онлайн - консультаций.

**НОМИНАЦИЯ**

**«**Инновационные практики формирования и развития социальной компетентности, учебного сотрудничества, регуляции своей деятельности у обучающихся **»**

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Карагайская средняя общеобразовательная школа №1»**

**Тема методического проекта:** «Avers/revers/игра»

**Контактное лицо ФИО (номер телефона, адрес эл. почты): Новикова Анна Викторовна, +79504513220,** [**a-shakhvalon@mail.ru**](mailto:a-shakhvalon@mail.ru)

**Сайт школы:** [**http://sch1.karagai-edu.ru**](http://sch1.karagai-edu.ru)

**Инновационные образовательные практики, реализуемые школой, предлагаемые для трансляции (содержание методических мероприятий, предлагаемых школой):**

* Практики взаимодействия в команде, умение договариваться, анализировать предложения, делать выбор, взять ответственность на себя за данный выбор и следовать ему, вырабатывать стратегию игры.
* Практики нахождения оптимального варианта действий для достижения цели,
* практики тьюторского сопровождение обучающихся 5-6 классов на следующих этапах игры: выбор команды, при возникновении конфликтных ситуаций во время игры, на заключительном этапе (рефлексия).

**Образовательные результаты инновационных образовательных практик, реализуемых школой (эффективность практик**):

* развитие умений быстрой коммуникативной деятельности,
* умение выстраивать конструктивные отношения с участниками практик: ребенок - ребенок, ребенок - тьютор, ребенок - организатор игры.
* развитие умений соотносить свое поведение с социальными нормами и правилами.

**Методические мероприятия, предлагаемые школой для трансляции опыта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Методические мероприятия** | **Категория участников** | **Предполагаемые результаты** | **Условия участия** |
| Семинар-стажировка «Аверс/реверс/игра: практики организации игр в условиях онлайн-полигонов»  (4 часа, очное участие, 26 августа) | Администрация и педагоги образовательных организаций Пермского края, | Участники семинара- стажировки:  • получат опыт игры;  • получат представление о реализации образовательного события - игры в условиях онлайн- полигона;  • освоят приемы тьюторской работы с обучающимися 5-6 классов на этапе выбора, сопровождения во время игры и на этапе рефлексии;  • научатся анализировать коммуникативные навыки участников в групповой деятельности под руководством сертифицированных экспертов II уровня по проведению метапредметных конкурсов и олимпиад в Пермском крае; | Однодневный семинар с организацией горячего питания. По окончании семинара участники получат сертификат участия.  Школа находится в удобной транспортной доступности, на федеральной трассе Пермь-Кудымкар, 110 км от Перми, на пересечении транспортных путей Верещагино - Ильинск. Питание и проезд за счет направляющей стороны.  Выездной семинар - стажировка по заявке (количество участников не менее 10 человек);  Проведение семинара - стажировки на своей территории (по заявке, количество участников не менее 10 человек); Онлайн- консультации; |