

Проектный замысел

Пилотный проект «Обучающая игра «Мафия по-Мастерградовски»

1. Общие данные:

1.1. Образовательная организация – Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа «Мастерград» г.Перми

1.2. Название проекта - Обучающая игра «Мафия по-Мастерградовски»

1.3. Руководитель проекта, контакты – Яковлева Ирина Викторовна, 89194722837, iyakov.ppk@gmail.com

1.4. Команда:

ФИО	Должность
Лоскутова Полина Игоревна	учитель истории и обществознания
Блинова Олеся Викторовна	учитель истории и обществознания
Чазова Наталья Александровна	учитель математики
Нешатаева Ольга Александровна	учитель русского языка и литературы
Одегов Андрей Сергеевич	учитель технологии
Карелина Мария Леонидовна	учитель русского языка и литературы
Голушкова Татьяна Васильевна	учитель русского языка и литературы
Яковлев Степан Сергеевич	учитель информатики
Шиверская Ирина Николаевна	учитель физики
Огородникова Марина Борисовна	учитель русского языка и литературы

1.5. Краткая аннотация проекта: Проект разработан для решения проблемы развития школьного метапредметного пространства как пространства индивидуализации. В рамках проекта разработана обучающая игра, направленная на формирование метапредметного умения моделировать (в контексте освоения поведенческих моделей) учащихся 6 параллели. Административно-педагогическая команда Мастерграда разработает мастер-классы по созданию моделей, спроектирует процедуру проведения и сценарий учебной игры, механизм обратной связи.

2. Содержание проектного замысла.

2.1. Проявления проблемной ситуации в собственной реальной педагогической деятельности.

В образовательной практике педагогический коллектив ориентируемся на реализацию требований федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) к результатам обучения, которые позволяют сформулировать аргументы в пользу предлагаемой темы проекта.

Во-первых, в ФГОС ООО сформулированы требования к результатам обучения выпускника основной школы как совокупности трех групп: личностные, метапредметные и предметные. Один из таких результатов определяет следующее: *создавать схемы и модели для решения различных познавательных или учебных задач*.

Во-вторых, несмотря на данную формулировку при решении учебных задач осуществляется (вроде бы) моделирование. Однако, в педагогической практике превалирует достижение предметных результатов.

В-третьих, образовательное учреждение «СОШ «Мастерград» позиционирует себя как Школу Урбанистики, организуя тесное сетевое взаимодействие с профессиональным сообществом архитекторов, урбанистов, градостроителей, а также другими социальными партнерами, связанными с различными сфера жизни мегаполиса (управление, культура, инженерия, наука и др.). В связи с этим формирование и развитие умения создавать модели в различных видах (натуральные, информационные, поведенческие) является актуальным.

2.2. Проблемный анализ.

Школа с 2017 года является краевой апробационной площадкой по реализации ФГОС ООО в рамках научно-методических проектов: Смысловое чтение, Моделирование в основной школе, Система тьюторского сопровождения элективных образовательных практик как инструмент подготовки учащихся основной школы к выбору профиля обучения. Педагогический коллектив МАОУ «СОШ «Мастерград» г.Перми имеет опыт разработки и проведения исследовательских проектов. Так, в 2018 года исследовательский проект «Образовательная студия как формат развития личностных результатов обучения учащихся» стал одним из победителей краевого конкурса исследовательских проектов краевых апробационных площадок по реализации ФГОС ООО. В 2020 года данный проект стал основой победы в краевом конкурсе «Школа инновационных образовательных практик». В этом же году другой институциональный проект «EDUTERRA или учебные проекты» стал одним из победителей краевого конкурса исследовательских проектов краевых апробационных площадок по реализации ФГОС ООО.

Проектная команда школы состоит из учителей, являющихся экспертами по оцениванию метапредметных результатов обучения по различным направлениям: моделирование, аргументация, учебное сотрудничество, смысловое чтение, публичное выступление. Педагоги имеют опыт разработки модулей оценивания. В педагогическом коллективе с 2019 года начала работу тьюторская служба, в которой работают подготовленные тьюторы (десять человек). ОУ проводит школьную метапредметную олимпиаду первого (школьного) и второго (межшкольного) уровня. А также метапредметный турнир среди педагогов школы. В команде есть победители краевой педагогической метапредметной олимпиады по разным номинациям. В школе есть опыт разработки мониторинговых мероприятий по оцениванию динамики развития умения моделировать учащихся. Мероприятия «растянуты» по параллелям, имеют конкурсный характер. Как показывает анализ их результатов, особой динамики не наблюдается. Имеется нормальное распределение учащихся по группам. Так как такая мониторинговая работа ведется в течение трех лет, сделан вывод, что необходимо специальным образом организовать обучение умению моделировать и разработать новую образовательную практику.

Позиционный анализ

<i>Позиция</i>	<i>Вопрос</i>	<i>Ответ</i>
Учитель	Как обучающая игра повлияет на уроки? Зачем ее проводить?	Игра является одним из ведущих видов деятельности. Данную практику можно рассматривать как проектную задачу междисциплинарного подхода, которая основана на опыте учащихся применения предметных знаний для решения практических задач (познавательных задач)
Администратор	Как обучающую игру вписать в учебный план параллели?	Обучающая игра является междисциплинарным занятием. После апробации может стать курсом внеурочной деятельности. В период апробации проводится в субботу, шестой учебный день
Классный руководитель	Что сказать родителям? Мой функционал	Является сопровождающим, а также реализует информирование родителей
Наставник	Что я буду делать?	Обучающую игру следует рассматривать как возможность для командообразования в классе. Наставник будет

		навигатором, сопровождающим. Прокачает свои умения в ситуации проведения рефлексии
Эксперт метапредметных испытаний (участник группы разработчиков)	Зачем такая практика экспертам?	Разработка новой образовательной практики является средой для прокачки профессиональных умений
Родители	Что игра может дать ребенку, он должен учиться, а субботу отдыхать и восстанавливаться	Это будет развивающая ребенка игра, обучающая. Дети получат опыт социализации. Будут работать в классе, в команде. Это пространство для эффективной коммуникации, в которой новые дети смогут вписаться в коллектив. Игровая ситуация обеспечит эмоциональный и психологический комфорт
Ученики	Зачем мне это нужно?	Предлагаем игру, в которой вы будете строить свой город и будете полноправными жителями, сами будете принимать решение о том, как поступить

2.3. Проблема, на решение которой направлен проектный замысел:

В существующей образовательной практике можно выделить следующие противоречия:

- между требованиями ФГОС в формировании в школе метапредметных результатов обучения и реальной ситуацией в образовании, когда все процессы в школе направлены на достижение предметных результатов;
- между школьным учебным планом и выделением большинства учебных часов на обязательные предметы и выстраиванием системы дополнительного образования (уникальные услуги) в направлении Урбанистика, на которое, по сути, нет часов в нагрузке ребенка и учителя;
- между масштабом проведения уникальных услуг в ОУ (дополнительное образование в школе рассчитано на 150 человек в

целом по основной школе) и запланированным действием (работа с целой параллелью, 9 классов, около 260 детей).

Указанные противоречия приводят к постановке проблемы: необходимость разработки образовательной практики, позволяющей учащимся приобрести умения моделировать.

Проект основан на применении двух технологий: технологии оценивания метапредметного умения и игрового подхода.

2.4. Описание основных подходов (культурных традиций) по решению данной проблемы, существующих в науке и практике.

В Пермском крае есть прецеденты, демонстрирующие разработки и практику оценивания умения моделировать у школьников. Например, в рамках курсов повышения квалификации учителей команда АНО «Сетевой институт ПрЭСТО» проводила занятия по разработке модулей оценивания данного метапредметного результата. В настоящее время на основе таких разработок проводятся метапредметные олимпиады учащихся различного уровня.

На общероссийском уровне проводится компетентностная олимпиада. Олимпиада проводится в форме гуманитарного хакатона, где применяются методы интенсивного обучения или, другими словами, синтез состязаний олимпиадного типа и интенсивной школы, посвящённых аналитике и проектированию в масштабе страны и мира. Разработчиком является Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».

В отличие от требований к предметным результатам обучения, которые достаточно полно конкретизированы в ФГОС ООО, методология формирования метапредметных результатов пока недостаточно разработана как на теоретическом, так и на практическом уровнях. Не имеет чёткой трактовки метапредметное содержание учебных дисциплин, не определено соотношение между метапредметными результатами и универсальными учебными действиями, не сформулированы дескрипторы уровней метапредметных результатов обучающихся, и, соответственно, отсутствуют однозначно выраженные требования к их оценке. Кроме того, недостаточно разработано учебно-методическое обеспечение процесса формирования метапредметных результатов средствами учебных дисциплин, причём большинство обозначенных стандартом метапредметных результатов не поддаются количественной оценке посредством традиционных методов. Всё это делает актуальным поиск альтернативных способов оценивания метапредметных результатов освоения основной образовательной программы.

Теоретико-методологические аспекты формирования метапредметных результатов школьников освещаются в трудах российских педагогов и психологов А.Г. Асмолова, Ю.В. Громыко, А.В. Хуторского и других учёных, заложивших основы метапредметного подхода в отечественной

педагогике. Методы формирования метапредметных достижений школьников описываются в трудах К.Э. Безукладникова, Е.В. Еремеевой, С.А. Ивановой, Е.А. Корнеевой, Т.В. Уткиной и др. Как отмечает О.Н. Шаповалова в диссертационной работе «Формирующее оценивание как технология развития метапредметных результатов обучающихся основной школы», к результативным средствам развития метапредметных навыков относят проектную и исследовательскую деятельность, решение ситуативных и проблемных задач, проведение интегрированных уроков, применение элементов геймификации, интерактивных дидактических методик и др. [1].

Несколько слов об игровом подходе.

Игровой подход — это обучение в рамках конкретной игры, в то время как геймификация — применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации. Обучающая/учебная игра — это полный игровой процесс с игровой механикой, сюжетом, персонажами.

Анализ теории и практики позволяет говорить о том, что разработка проблем игрового обучения имеет длительную историю и является одним из актуальных направлений междисциплинарных исследований. Игра рассматривается как философско-культурологический феномен (В.Я. Суртаев, И. Хейзинга, Г. Спенсер, Г.В. Плеханов, Ю.М. Лотман), определяющий развитие всей культуры и человекознания.

На развивающих возможностях игры акцентировали внимание классики зарубежной и отечественной педагогики (А. Дистервег, Ф. Фребель, К.Д. Ушинский, П.Ф. Каптерев, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, С.Т. Шацкий и др.). А.С. Макаренко отмечал, что без игры нет и не может быть полноценного нравственного и умственного развития, так как в ней раскрываются творческие способности личности. Динамика психологии игры как специфической формы деятельности, актуальной для разных возрастов, отражена в трудах Б.Г. Ананьева, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др. Значительный вклад в решение педагогических вопросов развития личности в игровых формах организации учебно-воспитательного процесса внесли А.А. Вербицкий, О.С. Газман, М.В. Кларин, А.А. Люблинская, П.И. Пидкасистый, П.А. Рудик, С.А. Шмаков и др.

Ряд исследований по игровой деятельности дошкольников и младших школьников осуществили выдающиеся педагоги и психологи П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др. Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались зарубежными авторами (В. Арански, Р. Армстронг, Р. Дьюка, В. Менис, Ж. Пиаже и др.).

Психолого-педагогические исследования, посвященные проблеме использования игр как обучающего средства, содержат всесторонний анализ игры: развитие в историческом аспекте (Л.А. Байкова, П.В. Баранов, В.Я. Суртаев, Г.П. Щедровицкий и др.), с точки зрения специфической формы практической деятельности человека (К. Гросс,

А.Н. Леонтьев, А.А. Вербицкий, В.В. Давыдов, Д.Б. Эльконин и др.), социальной сущности, мотивов и природы игры (И.Я. Лернер, М.И. Махмутов, Г.И. Щукина и др.), значения игры для формирования личности (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, П.И. Пидкасистый, С.Л. Рубинштейн и др.). Роль учебной игры рассматривается в диссертационных исследованиях Л.А. Андреевой, В.Г. Денисовой, С.Н. Злобиной, Л.Н. Матросовой.

Современный взгляд на учебную игру школьников позволяет выйти на изучение ее продуктивных, развивающих возможностей (Н.Н. Гринь, А.А. Кирилова, И.А. Сергеева, Е.А. Ходырева, Н.Г. Герасимова, Н.М. Нужнова и др.). Проблему личностного развития исследователи связывают с созданием условий для саморазвития, проявления индивидуальности и самобытности, способности взаимодействовать и общаться с окружающими людьми, с развитием рефлексивных действий (Т.В. Трубайчук, Л.В. Москвичева, Л.А. Богданова, М.Э. Ацканова, О.П. Болотникова, Ю.А. Скоринова, М.А. Глушенко, И.А. Терских, Г.Б. Барышникова, С.И. Пржежеская и др.

2.5. Культурная традиция, в рамках которой предполагается решить поставленную проблему

Основным подходом, на котором построена разрабатываемая образовательная практика, является деятельностный подход, служащий основанием для моделирования взаимодействия участников образовательного процесса на субъектной основе (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). А также системный подход (В.П. Беспалько, Ю.А. Конаржевский, Э.Г. Юдин и др.), позволяющий рассматривать взаимодействие участников образовательного процесса как многокомпонентную и многоуровневую систему, а процесс формирования метапредметных результатов как систему условий, основной характеристикой которой является наличие отношений и связей.

2.6. Проектный замысел

Выделенные противоречия и сформированная проблема (необходимость разработки образовательной практики, позволяющей учащимся приобрести умения моделировать), а также запланированные к применению технологии обучения (технологии оценивания метапредметного умения и игрового подхода) позволили оформить следующий замысел образовательной практики:

1 этап. Проведение практикумов по созданию натуральных моделей из подручных средств.

2 этап. Ролевая игра «Мафия», структура которой состоит из нескольких шагов:

1 шаг. Выбор роли.

- 2 шаг. Создание своего пространства.
 - 3 шаг. Сборка города.
 - 4 шаг. Сюжетная игра.
 - 5 шаг. Оценивание (рейтинг моделей команд; оценка поведенческой модели).
- 3 этап. Рефлексия.

В ходе практики будут развиваться два умения: умение создавать натуральную модель и умение поведенческого моделирования (принятия роли).

2.7.Краткий план реализации проектного замысла

<i>Этап</i>	<i>Срок</i>
Подготовительный этап (формирование идеи, замысла, корректировка плана)	До 5.10
Основной этап 1 этап. Проведение практикумов по созданию натуральных моделей из подручных средств.	До 20.11
2 этап. Ролевая игра «Мафия», структура которой состоит из нескольких шагов: 1 шаг. Выбор роли. 2 шаг. Создание своего пространства. 3 шаг. Сборка города. 4 шаг. Сюжетная игра. 5 шаг. Оценивание (рейтинг моделей команд; оценка поведенческой модели).	
3 этап. Рефлексия.	
Рефлексивный этап	20-30.11

2.8.Ожидаемый результат проекта

Предполагается, что создание системы студий позволит развить умение моделировать учащихся 6 параллели, а именно:

Умение создавать натуральную модель

Умение моделировать поведение в ситуации и ее решение (инструкция, правила поведения, алгоритм)

2.9. Основной ожидаемый продукт реализации проекта

Основным продуктом проекта является разработанный модуль программы развития универсальных учебных действий основной образовательной программы основного общего образования МАОУ «СОШ «Мастерград» г. Перми, направленный на развитие умения моделировать посредством применения учебных игр, включающий:

- пояснительную записку,
- описание реализации проекта и предъявления его результатов, в т.ч. описание практикума по созданию натуральной модели, сценария учебной игры и сюжетных ролей, процедуры предъявления результатов учебной игры учащимися;
- описание процедуры рефлексии;
- мониторинг результатов реализации программы.

Кроме того, будут подготовлены:

- Аналитическая записка по итогам апробации модуля программы развития универсальных учебных действий основной образовательной программы основного общего образования МАОУ «СОШ «Мастерград» г. Перми;
- Статья с описанием замысла и результатов реализации проекта;
- Отчет по результатам реализации проекта.

Литература

1. Шаповалова О.Н. Формирующее оценивание как технология развития метапредметных результатов обучающихся основной школы. – дисс. к.п.н. Краснодар, 2020. – 25 с.
- 2.