



ЧАСТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
“ШКОЛА ЭКОНОМИКИ И ПРАВА”



Деловая имитационная игра

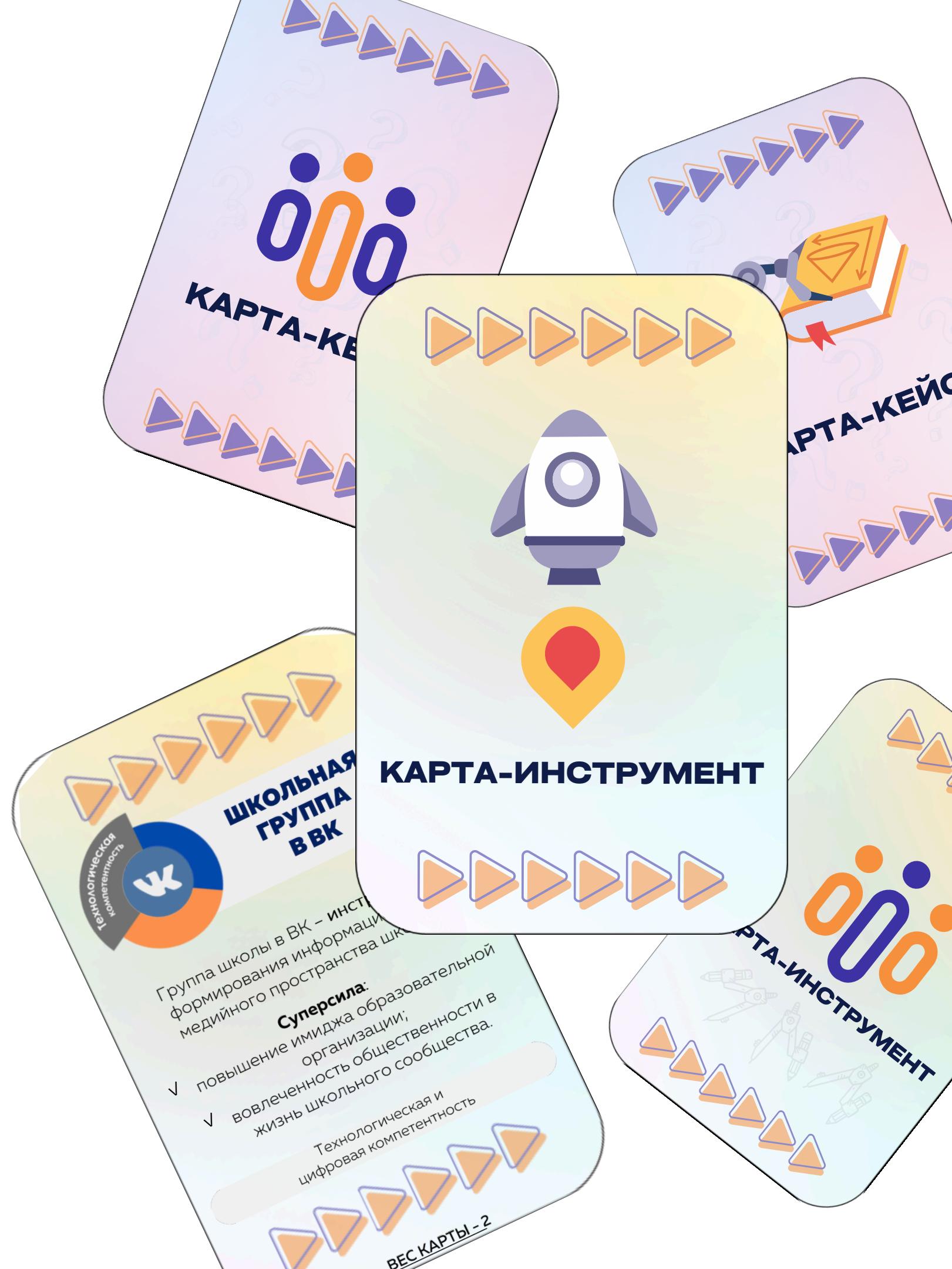


Пуск!*

Деловая игра, которая превратит педагогическую повседневность в результативную неожиданность!

Авторы:

- Минаева Е. В., директор
- Федоров П. М., заместитель директора по НМР





Механика игры СОЗДАЁМ ВМЕСТЕ

КАРТА-ИНСТРУМЕНТ

– это карта, которая содержит в себе цифровые инструменты и ресурсы, методические приемы и технологии, форматы проведения событий, механизмы, психологические приемы и тренинги, включающие в себя взаимодействие со всеми участниками образовательных отношений, учреждения социокультурного компонента региона; набор инструментария и ресурсов, которыми владеет образовательная организация, выявленный в ходе диагностики личностного потенциала педагогических работников личный опыт, преобразуемый в различные форматы взаимодействия и организации учебного процесса.

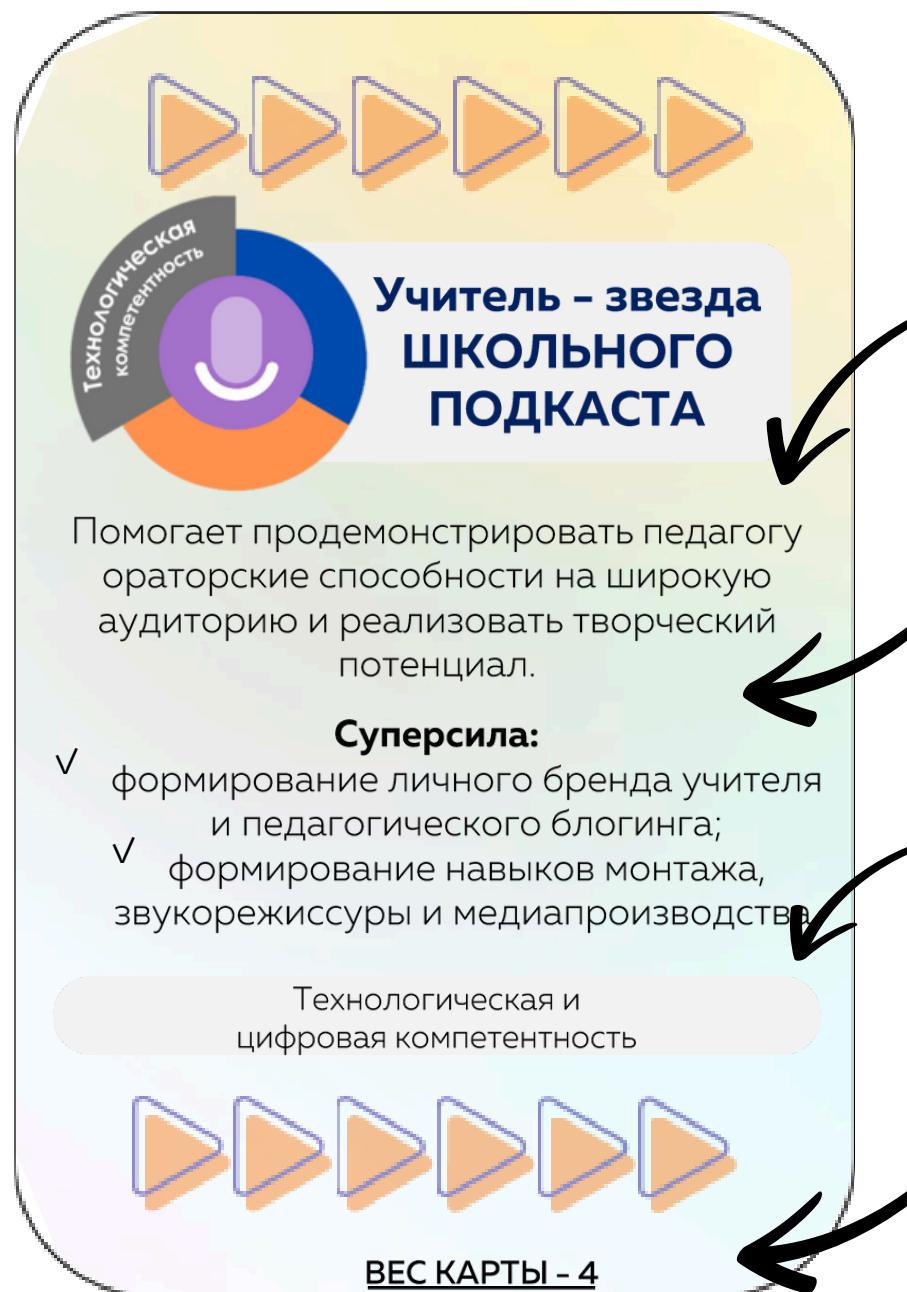
Ответив на эти вопросы можно определить,
какие еще инструменты мы можем использовать:

Что и кто у нас есть? Эффективность каких инструментов доказана?
Каким инструментам мы еще не можем найти применение?



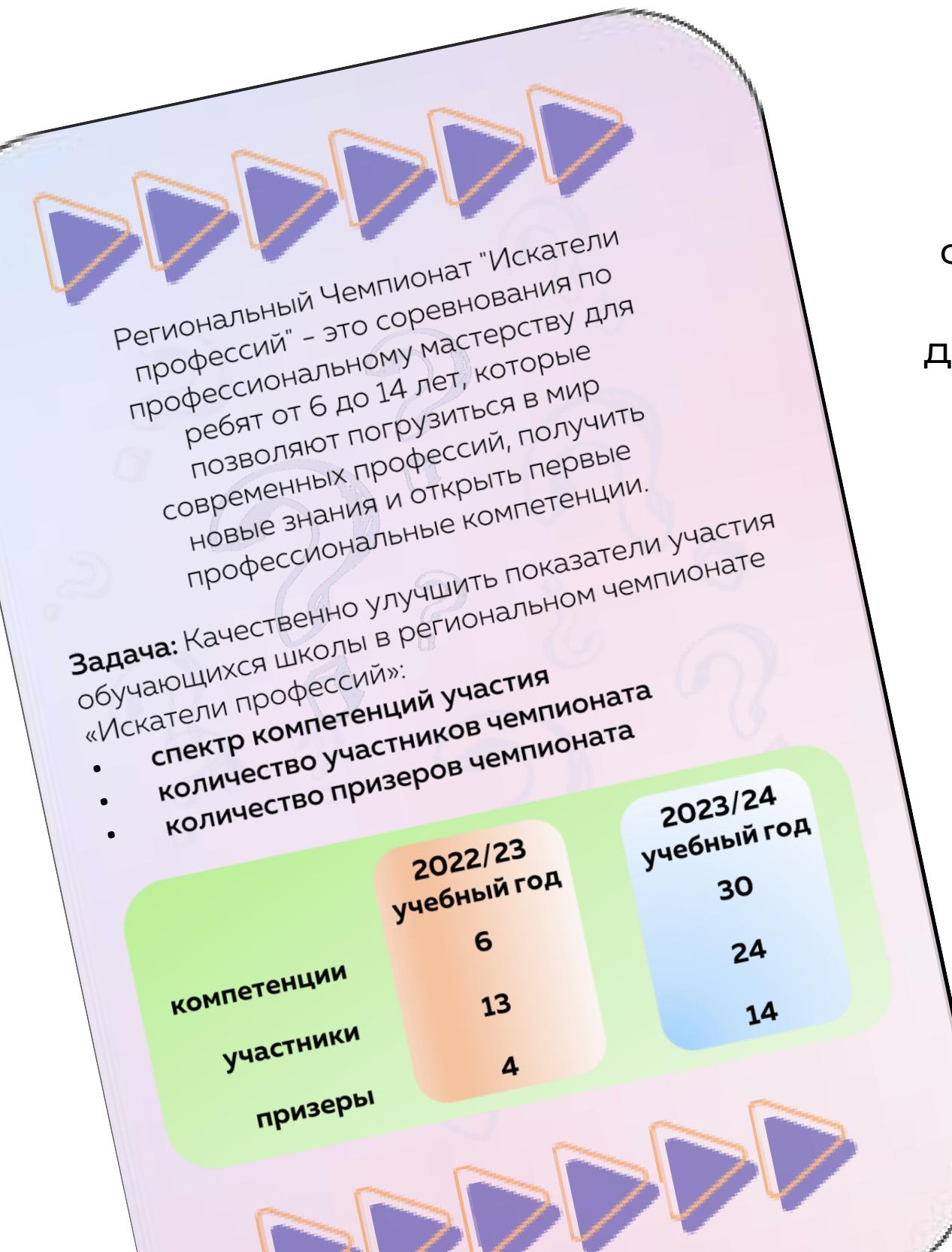
*Все карты-инструменты классифицированы по трем категориям в зависимости от компетенций, в рамках которых применяется тот или иной инструмент: **технологическая и цифровая компетентность, методическая компетентность, психологическая компетентность**.

Механика игры СОЗДАЁМ ВМЕСТЕ



Каждая карта-инструмент имеет:

1. Краткое описание инструмента
2. “Суперсилу” - сильные стороны представленного инструмента
3. Категорию компетентности:
 - технологическая и цифровая компетентность
 - методическая компетентность
 - психологическая компетентность
4. Вес карты: количество баллов, получаемое игроком при использовании данной карты-инструмента



Механика игры СОЗДАЁМ ВМЕСТЕ

КАРТА-КЕЙС

– это карта, содержащая в себе ситуацию, предлагаемую к решению. В большинстве своем, кейсы представляют из себя управленческие задачи, сформулированные административной командой школы в соответствии с целями программы развития общеобразовательной организации, выявленные в ходе диагностики, с целью внедрения актуальных тенденций в образовании, включающие показатели, показывающие положительную динамику.

Ответив на эти вопросы можно определить,
какие еще кейсы мы можем сформулировать:

Какие перспективы мы видим?

Каких показателей нам необходимо достичь?

Что затрудняет процесс развития и внедрения инноваций?

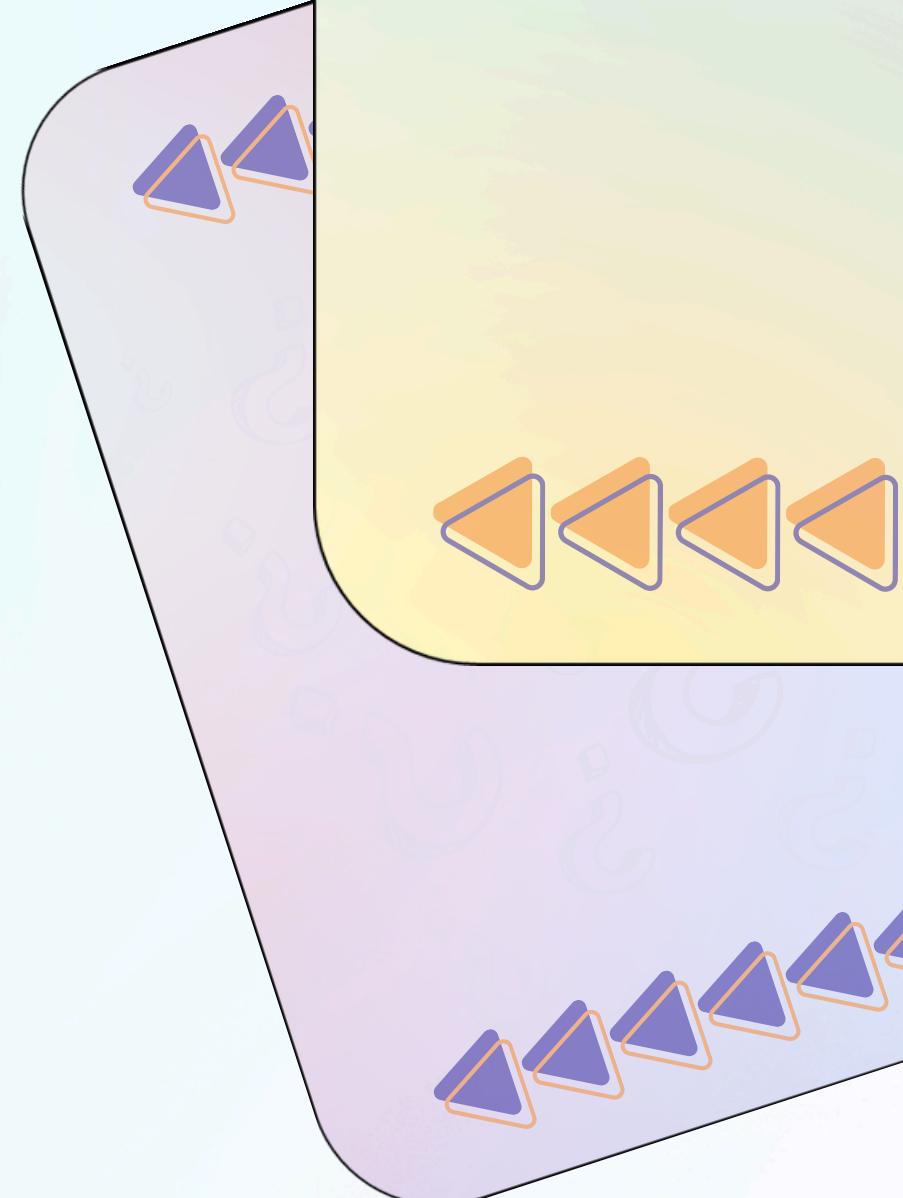
Что нас беспокоит?

*Карты-кейсы могут быть разного содержания в зависимости от предлагаемого к игре **контекста той или иной образовательной организации**.



Игровые ситуации ГДЕ И КАК ИГРАТЬ?

- Игровая ситуация №1** – Организация работы внутрикорпоративного обучения с целью наполнения программы взаимообучающего интенсива в каникулярный период
- Игровая ситуация №2** – Организация групповой работы на педагогическом совете с целью опережения образовательных запросов участников образовательных отношений на предстоящий учебный период (форсайт-сессия)
- Игровая ситуация №3** – Организация работы методического объединения учителей кафедры инженерно-технологического образования
- Игровая ситуация №4** – Организация подготовки к результативному участию в конкурсах профессионального мастерства
- Игровая ситуация №5** – Организация работы детского общественного объединения «Клуб Большой Перемены» с целью усовершенствования навыков проектной работы и развития креативного мышления
- Игровая ситуация №6** – Организация работы родительского клуба, разработка плана мероприятий на предстоящий учебный период





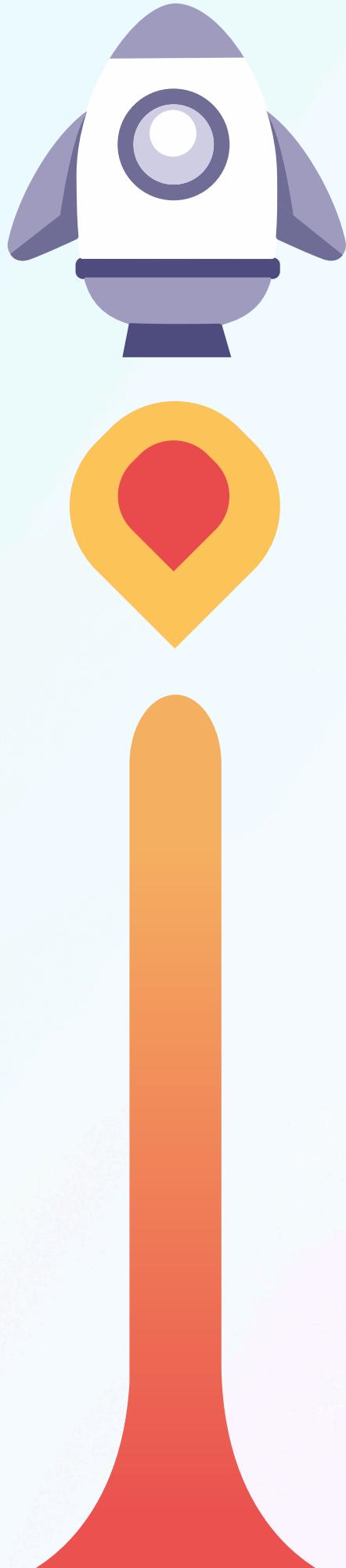
Правила и этапы игры
ПРАВИЛА ИГРЫ

Количество участников: от 2 до 10

Карты-кейсы: на столе лежит колода карт-кейсов, содержание которых соответствует различным аспектам профессиональной деятельности педагога: планирование уроков, работа с учениками, взаимодействие с родителями, повышение квалификации и др.

Карты-инструменты: игроки получают по 4-10 карт-инструментов каждому.

Ведущий игры: любой игрок, находящийся за столом. Каждый круг ведущий меняется, то есть им становится игрок, сидящий справа от ведущего.





Правила и этапы игры ЭТАПЫ ИГРЫ

Этап №1: Ознакомительный – игроки знакомятся с картами-инструментами, имеющимися у каждого игрока на руках;

Этап №2: Постановка задачи – модератор игры вытягивает одну кейс-карту и озвучивает ее содержание игрокам

Этап №3: Поиск подходящего решения – задача игроков – найти оптимальное, креативное и результативное решение предложенного кейса, используя карты-инструменты, имеющиеся у игроков на руках.

Этап №4: Презентация решения. По завершении этапа №4 команды проводят анализ выполненных задач, выявляют сильные и слабые стороны, обсуждают возможные улучшения.

**Сценарий №1* – игра продолжается по кругу, повторяя этапы 1-4. Игра заканчивается в тот момент, когда один из игроков дойдет до финиша на игровом поле.

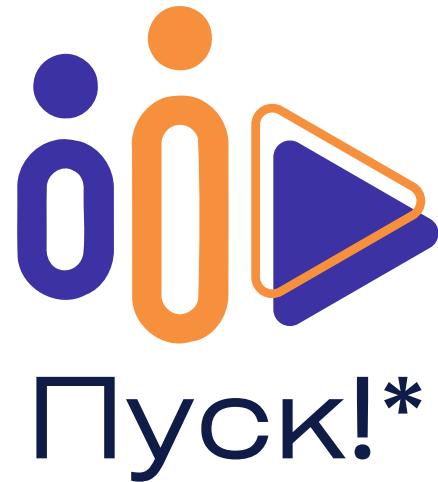
**Сценарий №2* – по завершению игры по сценарию №1, игроки переходят к этапу №5.

Этап №5: Разработка решения – после того, как каждый игрок выступил в роли ведущего, игроки голосуют за одно иззвученных ранее решений – выбирают тот кейс и то решение, которое будут более детально прорабатывать в следующем этапе.

Этап №6: Разработка проекта, предлагаемого к внедрению в образовательном учреждении проектной группой (участниками игры), презентация административной команде в рамках проектной сессии.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ, ПОЛУЧЕННЫХ ОТ ВНЕДРЕНИЯ ПРОДУКТА, И ИХ КОРРЕЛЯЦИИ С НАЦИОНАЛЬНЫМИ ЦЕЛЯМИ И СТРАТЕГИЧЕСКИМИ ЗАДАЧАМИ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Национальная цель / Стrатегическая задача	Конкретный эффект от внедрения игры "Пуск!"	Количественные показатели (данные ЧОУ ШЭиП за 2023-2024, 2024-2025 уч. г.)
Вхождение России в топ-10 стран по качеству общего образования	Рост профессиональной компетентности педагогов, внедрение современных образовательных технологий	Увеличение доли педагогов, использующих проектные и исследовательские методы, внедряющих компетентностный подход с 45% до 78%
Развитие кадрового потенциала	Формирование индивидуальных траекторий профессионального развития педагогов, рост профессиональной мобильности педагогов, увеличение числа участников конкурсов педагогического мастерства	100% педагогов разработали и реализуют карты ИТПР; снижение текучести кадров на 25%; 75% рост количества участия педагогов в конкурсах в период с 2023 по 2025 г.
Воспитание гармонично развитой личности	Создание личностно-развивающей образовательной среды	Рост удовлетворенности учащихся школьным климатом с 68% до 86% (по данным анкетирования)
Цифровая трансформация образования	Развитие цифровых компетенций педагогов	Увеличение числа педагогов, использующих цифровые инструменты в повседневной практике, на 40%
Внедрение цифровых и инновационных технологий	Разработка новых курсов на базе лабораторий цифровых технологий «IT-полигон», лаборатории технологических инициатив «Техно-ХАБ»	10+ новых программ предпрофильной подготовки, победы в Конкурсе Кружков НТО
Повышение качества образования	Рост учебных достижений обучающихся	14 медалей в чемпионате «Профессионалы», победы в Национальной технологической олимпиаде Junior, каждый 5-ый ученик школы – отличник, по итогам 2024-2025 уч. года 14 учеников окончили школу с золотой медалью, 4 – с серебряной. ЧОУ «Школа экономики и права» стала обладателем районной премии «НИКА» в номинации «Стабильность и качество – 2025».



Профессиональный
Педагогический
УСКоритель

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

По развитию профессиональных и надпрофессиональных
компетенций педагогических сотрудников в рамках формирования
личностно-развивающей образовательной среды

Деловая имитационная игра «Пуск!»

размещены в сети “Интернет” по ссылке:
<https://disk.yandex.ru/d/tiPfapL6mfoWbA>

**Методические рекомендации предложены к внедрению в практику
общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга по вопросу обучения
педагогических команд школ с целью создания личностно-развивающей
образовательной среды через развитие профессиональных и надпрофессиональных
компетенций, проведение тренингов, мастер-классов, проведение педагогических
советов, моделирование ситуаций и поиска уникальных решений с применением
авторской деловой имитационной игры «Пуск!».**

Контакты:

e-mail: info@shkola-prava.ru

тел.: +7 (812) 745 71-67

198330, Санкт-Петербург, Петергофское шоссе, д. 5, к. 3, литер А

