

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ Лицей № 2

И.В. Сосновская

«1» сентября 2021 г.



муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Лицей № 2»

ПРОГРАММА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

«Геймификация

как условие формирования гражданской идентичности обучающихся»

Состав рабочей группы по разработке проекта:

Сосновская И.В., директор МБОУ Лицей № 2

Кухтачева И.В, заместитель директора по УВР

Третьякова Л.С., заместитель директора по УВР

**«Геймификация
как условие формирования гражданской идентичности
обучающихся»**

Актуальность проекта:

Анализ социального заказа общества, предъявляемого к современному выпускнику школы, позволяет сделать выводы, что с одной стороны, современная школа, по замыслу, призвана готовить человека, успешного в своей деловой карьере и в жизни в целом, т.е. конкурентоспособного в современном мире выпускника школы. С другой стороны — должны создаваться условия для развития таких важных в деловом мире характеристик, как индивидуальная и социальная ответственность, критическое мышление, конкурентоспособность.

Новый федеральный государственный стандарт подразумевает сформированность у учащихся знаний основных наук, воспитание патриотизма, любви к своей Родине, гражданской идентичности, активности в социуме, толерантности, приверженности ценностям, закрепленным законами РФ, а также формирует систему универсальных учебных действий, определяющих способности ученика обучаться, вступать в сотрудничество при преобразовании и познании окружающего мира.

Актуальность проблемы формирования гражданской идентичности обусловлена особенностями социокультурной, экономической и образовательной ситуации в стране, характеризующейся трансформацией сложившейся системы воспитания, как в образовательных учреждениях, так и семье, пересмотром образовательных стандартов, учитывающих интересы семьи, общества и государства.

Идентичность - понимание личностью своей приобщенности к какой либо социально-личностной позиции в рамках социальных ролей и его состояний. Синтез понятий гражданин и идентичность дал возможность выявления определения гражданской идентичности: осознание принадлежности к

сообществу граждан того или иного государства, имеющие для индивида значимый смысл.

Процесс формирования и развития гражданской идентичности происходит в контексте становления мировоззрения и самоопределения детей и подростков. Можно выделить ряд социально-педагогических условий формирования гражданской идентичности в современном образовательном пространстве:

- приобретение и усвоение знаний и сведений об истории и культуре своей страны, о традиционных духовно-нравственных ценностях;
- приобщение к российской национальной культуре, русскому языку гражданским традициям;
- приобщение к национальной культуре других народов РФ с целью формирования уважения к их ментальности, культуре, обычаям, верованиям;
- создание условий для самореализации личности в поликультурном российском социуме.

Гражданская идентичность выступает основой группового самосознания, интегрирует население страны и является залогом стабильности государства.

Становление гражданской идентичности определяется не только фактом гражданской принадлежности, но тем отношением и переживанием, с которыми связана эта принадлежность. Гражданская идентичность тесно связана с потребностью в установлении связей с другими людьми и включает в себя не только осознание индивидом своей принадлежности к гражданской общности, но и восприятие значимости этой общности, представление о принципах и основах данного объединения, принятие поведенческой модели гражданина, осознание целей и мотивов деятельности, представление о характере взаимоотношений граждан между собой.

Среди факторов становления и поддержания коллективной субъективности гражданской общности наиболее значимы:

- 1) общее историческое прошлое (общая судьба), укореняющее и легитимизирующее существование данной общности;
- 2) самоназвание гражданской общности;
- 3) общий язык, являющийся средством коммуникации и условием выработки разделяемых смыслов и ценностей;
- 4) общая культура (политическая, правовая, экономическая), построенная на определенном опыте совместной жизни, фиксирующая основные принципы взаимоотношений внутри общности и ее институционального устройства;
- 5) переживание данным сообществом совместных эмоциональных состояний, особенно связанных с реальными политическими действиями.

Гражданская идентичность как результат самосознания гражданской общности определяет взаимосвязанность и взаимозависимость ее членов, а также ее способность проявлять различные формы совместной активности.

Таким образом, формирование гражданской идентичности является важнейшим аспектом системы воспитания в образовательном учреждении. Однако, система воспитания с традиционными мероприятиями малопонятна современным ученикам и неэффективна.

Современный мир каждый день подкидывает нам новые задачи: начиная от интернета, заканчивая освоением космоса и клонированием человека. Каждое новое изобретение несёт за собой новые вопросы – как его использовать? Какие изменения это привнесёт в общество? Как это повлияет на человечество в целом?

Мир, задающий вопросы, требует людей, умеющих на них отвечать и умеющих ставить эти вопросы раньше, чем они появятся извне. Именно поэтому необходимо применять современные формы и инструменты обучения и воспитания, одной из которых является геймификация.

Принципы гейма, такие как: соревновательность, добровольность, свобода выбора, здесь и сейчас, ранжирование, открытость, сопричастность – ощущение вклада в продвижение по игре всей команды, цикличность, позволяют вовлекать в процесс всех обучающихся, делать процесс обучения и воспитания привлекательным для них.

Цель проекта: Создание единого игрового пространства Лицея, обеспечивающего духовно-нравственную ценностную ориентацию, формирование российской идентичности, семейных ценностей, укрепление и развитие здоровья обучающихся.

Задачи проекта:

- Воспитание и развитие гармоничной личности, приобщение к интеллектуальным, духовно-нравственным и культурным ценностям, способствующим положительному взаимодействию с окружающим миром, социальной адаптации, формированию здорового образа жизни;
- Формирование активного, заинтересованного отношения всех участников образовательного процесса к совместной продуктивной деятельности, создание условий для получения опыта общения и социальной активности;
- Развитие коммуникативной компетентности учащихся, через формирование умения работать в команде, выстраивать отношения и согласовать действия с другими участниками конкурса;
- Воспитание чувства долга и ответственности за результат совместной деятельности, дисциплинированности, проявления уважения и культуры поведения;
- Создание в лицее комфортной для всех участников образовательного процесса атмосферы доброжелательности, коллективизма, взаимного доверия и помощи.
- Обретение личностных смыслов гражданственности и патриотизма, включение их в индивидуальную систему ценностных ориентаций;

- Освоение ролевых позиций «гражданин» и «патриот» в структуре общественных и межличностных отношений;
- Осмысление образа Родины и опыта гражданских отношений; самообозначение и самоидентификация.

Социальный эффект проекта:

Геймификация для обучающихся, это тот мир, в котором они живут. Современные гаджеты и технологии привели к тому, что детям интересно получать быстрый результат, соревноваться, выполнять нестандартные задания. Проект «Геймификация как условие формирования гражданской идентичности обучающихся» благоприятствует раскрытию творческих способностей и учащихся, и педагогов. Дети учатся выступать в различных ролях, приобретают навыки ведения переговоров, защиты своей точки зрения, обоснованной аргументации, контроля над действиями остальных участников процесса. А содержательная часть проекта позволяет формировать гражданскую ответственность и правовое самосознание, российскую идентичность, духовность и культуру, инициативность, самостоятельность.

Краткое описание проекта:

Проект «Геймификация как условие формирования гражданской идентичности обучающихся» реализуется в рамках детско-взрослого ежегодного проекта «Большие игры» и рассматривается как среда эффективного взаимодействия детей, родителей и педагогов с целью создания единого образовательного пространства в рамках внеурочной деятельности. Реализация проекта предполагает участие каждого класса как отдельной команды во всех геймах, включающих духовно-нравственное, интеллектуальное, спортивно – оздоровительное направления.

Это долгосрочный проект, который реализуется в лицее уже 3-й год. Он видоизменяется, трансформируется, развивается в соответствии с современными условиями, существующими в лицее, городе, стране.

Так, в течение 2021 – 22 учебного года в рамках 100-летнего юбилея лицея классам предложены задания по указанным направлениям, для выполнения

которых им предстоит объединиться в группы, распределить обязанности, привлечь к участию родителей, членов семей, учителей и выпускников. Все задания будут распределены на три тура: творческий, интеллектуальный и спортивный.

100-летний период с 1922 по 2022 годы разделён на 34 временных промежутка, привязанных к важным событиям, происходящим в стране, городе и лицее.

«ТВОРЧЕСКИЙ ТУР» (ноябрь 2021 – февраль 2022 года)

«Ожившая фотография». Задание: в результате поисковой работы, организованной в классе, разыскать фотографию определенного исторического периода и воссоздать с участниками команды, изображенные на этой фотографии события, костюмы, позы, антураж. Затем создать видео - ролик до 1 минуты, где появятся «ожившие события», которые могли бы произойти дальше на этой фотографии.

«Зеркало времени». Задание: изучить особенности временного периода, а потом показать их на рисунке через призму истории лица, города, страны. Выразительными средствами подчеркнуть «дух» этого времени, его традиции, особые события, героев и жизнь простых людей, их нравы и обычаи. Второе задание: изучить плакаты этого периода, которые отражают его ключевые события, настроение, цели, задачи и др.. Это могут быть агитационные, информационные, рекламные, спортивные, социальные, учебно-инструктивные и др. плакаты. А затем нарисовать свой плакат в стилистике этого времени.

«Мини – спектакль». Задание: продемонстрировать творческие возможности учащихся классов через создание мини-спектаклей по произведениям художественной литературы, художественных и мультипликационных фильмов, отражающих дух и настроение того временного периода, который достался классу в результате жеребьевки. Мини-спектакли классов будут презентованы широкой общественности из числа родителей, жителей микрорайона, представителей других образовательных организаций.

Прогнозируемые результаты:

Создано 34 видео-ролика, размещенных на лицейской странице Инстаграм, 34 рисунка и 34 плаката, размещенных на стендах в лицее. В феврале будет показано 34 спектакля на историческую тематику.

Конкурсы позволяют привлечь участников образовательного процесса к совместному творческому процессу, укрепить сотрудничество с семьёй в вопросах духовно-нравственного и патриотического воспитания лицеистов через развитие творческих инициатив. Задания этапа позволяют развивать у обучающихся когнитивный, эмоциональный, деятельностный, ценностный компоненты российской гражданской идентичности.

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТУР» (апрель 2022 года)

«100 лет в лицах и событиях». Задание: продемонстрировать интеллектуальные способности учащихся классов через участие:

- в квесте по городу Красноярск,
- в авторской интеллектуальной игре для команд, содержащей вопросы по истории страны, города и лицея за 100-летний период.

Прогнозируемые результаты:

Развитие интереса у обучающихся к истории России, города Красноярска, лицея № 2, повышение мотивации к самообразованию, участие в коллективной исследовательской деятельности.

«СПОРТИВНЫЙ ТУР» (май 2022 года)

«Игры нашего двора». Задание: каждому классу представить спортивные игры, которые были распространены в отведенный временной промежуток.

Прогнозируемые результаты:

Вовлеченность родителей повысится на 5 %, вовлеченность детей – 100 %, повысится сплоченность классных коллективов.

Новизна проекта или опыт реализации подобного проекта другими организациями, наличие действующего образца:

Проект «Геймификация как условие формирования гражданской идентичности обучающихся» реализуется в рамках детско – взрослого проекта «Большие игры», который стал продолжением лицейских проектов «Научи учителя», «Научи учиться», «Мы - команда», «Каждый класс – хор!», основанных на идее совместной деятельности детей, родителей и педагогов и реализуемых в лицее на протяжении семи лет и идеи «каждый класс - команда».

Опыт реализации детско - взрослого проекта был получен в 2016 году. С целью реализации проекта был создан организационный комитет, состоящий из учителей, обучающихся и их родителей. В социальных сетях, на сайте лицея созданы группы для обсуждения всех вопросов, связанных с разработкой и реализацией проекта.. Организационный комитет, учитывая мнения и пожелания, озвученные при обсуждении, разрабатывал положения для каждого тура, в которых прописывались мероприятия, условия участия и процесс награждения участников проекта.

Основные идеи проекта:

- Участники проекта обучающиеся 1-х - 11-х классов;
- В каждом классе обучающиеся могут принять участие хотя бы в одном этапе;
- Состав команд: обучающиеся, их родители и педагоги;
- Соревновательный характер: на каждом этапе подводятся промежуточные итоги, результаты суммируются и заносятся в итоговую таблицу. Осуществляется награждение победителей, призеров и особо отличившихся участников.

Целевая аудитория проекта

Обучающиеся, их родители, учителя, выпускники.

Эффективность образовательного процесса напрямую зависит от эффективности взаимодействия всех его участников. В этом случае одной из приоритетных задач каждого образовательного учреждения становится создание результативных партнерских связей в цепочке «ученик – учитель – родитель».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

№ п/п	Мероприятие	Методы деятельности	Дата	Ответственный
1. Подготовительный этап				
1.1.	<p>Формируется творческая группа из представителей учащихся 9-11 классов, педагогов и родителей.</p> <p>Фрирайтинг определения темы года. На 2021-22 учебный год определена тема «100 лет в лицах».</p> <p>В рамках каждого направления определяются геймы, их количество, тайминг, количество баллов за каждую игру.</p>	<p>Проектирование</p> <p>Мозговой штурм</p>	<p>11-</p> <p>23.09.2021</p>	<p>Сосновская И.В.,</p> <p>Кухтачева И.В.,</p> <p>Третьякова Л.С.</p>
1.2.	<p>Обновление и редактирование группы проекта в социальных сетях для обсуждения всех вопросов, связанных с разработкой и реализацией данного проекта</p>	<p>Метод</p> <p>морфологического анализа</p>	<p>11-</p> <p>23.09.2021</p>	<p>Третьякова Л.С.</p>
1.3.	<p>Презентация проекта лицейскому сообществу на публичных слушаниях и через лицейский сайт</p>	<p>Презентация</p>	<p>25 –</p> <p>29.09.2021</p>	<p>Третьякова Л.С.</p>
1.4.	<p>Разработка мониторинговых карт, опросников, анкет, позволяющих осуществлять измерение промежуточных</p>	<p>Конструирование</p>	<p>9 –</p> <p>21.10.2021</p>	<p>Кухтачева И.В.,</p> <p>Третьякова Л.С.</p>

	и итоговых результатов проекта			
1.5.	Приобретение необходимого оборудования, расходных материалов	Функционально-системный анализ	2- 14.10.2021	Пахальчук И.В.
1.6.	Разработка положения о фокус-группах для исследования социального эффекта от реализации проекта (в положении будут отражены вопросы подготовки команды, набора респондентов, составления программы, написания гайда фокус-группы)	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	1- 11.11.2021	Кухтачева И.В.,
1.7.	Разработка и изготовление грамот, дипломов, наградных материалов с символикой проекта	Конструирование	16 – 31.10.2021	Третьякова Л.С.
2. Основной этап				
2.1.	Организация конкурса видео - роликов для Инстаграм «Ожившая фотография»	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	15 – 26.11.2021	Третьякова Л.С., Классные руководители
2.2.	Организация конкурса рисунков и плакатов «Зеркало времени»	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	10 - 28.01.2022	Третьякова Л.С., классные руководители

	Подготовка к творческому туру: формирование в каждом классе групп сценаристов, актеров, режиссеров, костюмеров и гримеров, звукорежиссеров, PR-менеджеров и т.д. с привлечением родителей и учителей, которые примут участие в создании мини-спектакля; разработка сценариев, распределение ролей, изготовление костюмов и декораций, музыкального, фото- и видеосопровождения, репетиции.	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	1 – 18.02.2022	Кухтачева И.В., Третьякова Л.С., Классные руководители, родительские комитеты классов, Мусаев Э.Э., Тихонова Ю.В.
2.3.	Презентация мини-спектаклей классов лицейскому сообществу и жителям микрорайона по параллелям 1 - 11-е классы	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	24- 28.02.2022	Третьякова Л.С., классные руководители
2.4.	Промежуточный мониторинг через анкетирование, заполнение мониторинговых карт, интервью, беседы, фокус-группу	Анкетирование Работа с фокус-группой Метод контрольных вопросов	1- 28.02.2022	Кухтачева И.В.,
2.5.	Разработка кейса развивающих комплексных заданий для интеллектуального тура организационным комитетом	Кейсовый метод	4 – 8.02.2021	Третьякова Л.С.

2.6.	Предварительный этап интеллектуального тура: «Вопрос дня», ответ на который ищет весь класс в течение дня;	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	11- 15.04.2022	Третьякова Л.С
2.7.	Очный этап интеллектуального тура: Интеллектуальная игра для команд классов, разработанная творческой группой	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	18.- 29.04.2022	Кухтачева И.В., Третьякова Л.С.
2.8.	Проведение конкурса спортивных игр «Игры нашего двора» для команд 1 – 11-х классов	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	11- 14.05.2022	Третьякова Л.С., Лампетова Т.Д.
2.9.	Промежуточный мониторинг через анкетирование, заполнение мониторинговых карт, интервью, беседы, фокус-группу	Анкетирование Работа с фокус-группой Метод контрольных вопросов Сбор аналитических данных	25- 30.04.2022	Кухтачева И.В.,
3. Заключительный этап				
3.1.	Подведение итогов проекта	Аналитический метод	1 -3.06.2022	Кухтачева И.В., Третьякова Л.С., Пахальчук И.В.

3.2.	Презентация результатов проекта в местном сообществе (через СМИ, Интернет, семинары для педагогического сообщества города Красноярска)		6- 10.06.2022	Сосновская И.В.
3.3.	Тиражирование разработанных материалов с целью обмена опытом между образовательными учреждениями		22- 26.08.2022	Кухтачева И.В.,
3.4.	Планирование деятельности по развитию проекта в 2022-23 учебном году	Аналитический метод	29- 31.08.20122	Кухтачева И.В., Третьякова Л.С.

Необходимые условия организации работ:

1. Информационное сопровождение (Инстаграм, сайт лица, группа ВКонтакте)
2. Наличие организационного комитета, который разрабатывает критерии и положения, выбирает тему игры на весь учебный год, устанавливает геймы
3. Нормативная база (каждый этап регламентируется положением, в котором прописаны цели и задачи, условия и критерии)

Средства контроля и обеспечения достоверности результатов

1. Мониторинг:

- разработка календарного графика реализации проекта;
 - организация контроля за соблюдением сроков, этапов календарного графика реализации проекта на всех его стадиях;
 - анализ выявленных отклонений от плана реализации проекта;
 - разработка (по итогам анализа отклонений) предложений по мероприятиям, направленным на выполнение календарного графика реализации проекта;
 - прогнозирование сроков окончания реализации проекта;
 - осуществление процедур текущего контроля своевременного выполнения условий календарного графика реализации проекта;
2. Оценочные листы для жюри
 3. Критерии и баллы для каждого этапа
 4. Информационно-справочные материалы по итогам каждого этапа.

Перечень научных и учебно – методических разработок

по теме проекта

1. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди [Текст] / Э.Берн. — Москва: Эксмо, 2018. — 576 с.
2. Вербх К. Курс «Геймификация» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.coursera.org/learn/gamification>
3. Григорьев Д. В. Школьная идентичность ребенка: поворот к ответственной воспитательной политике / Д. В. Григорьев // Научно-методический журнал заместителя директора школы по воспитательной работе. — 2013. — № 4. —

4. Думиньш А. А. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки [Текст] / А. А. Думиньш, Л. В. Зайцева // Образовательные технологии и общество. — 2012. — №3. — С. 534–544
5. Измествьева Е. 5 лучших материалов о геймификации образования в 2013 году [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://test.ru/2014/01/22/best-education-gamification-2013/>
6. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии [Текст]: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — Москва: Моск. пед. ун-т, 1996. — 269 с.
7. Материалы Всероссийского семинара «Формирование гражданской идентичности личности в контексте разработки ФГОС второго поколения» [Электронный ресурс]: <http://fgos.isiorao.ru/news/index.php?ELEMENTID=2379>
8. Эрикссон, Э. Идентичность. Теоретическая интерлюдия // Психология самосознания. - Самара: Издательский Дом «БАХРАХ-М», 2003. - С. 493-516.

Предложения по распространению и внедрению результата проекта в массовой практике

В процессе реализации проекта, а так же по его окончании, планируется обеспечить сопровождение деятельности педагогов по внедрению этого проекта в образовательный процесс своих образовательных учреждений.

№ п/п	Предложения	Механизм реализации
1	Организация деятельности региональной инновационной площадки по распространению результатов проекта	Проведение на базе МБОУ Лицей № 2 серии открытых мероприятий, методических семинаров для учителей и административных команд образовательных учреждений региона
2	Распространение педагогического опыта через тиражирование разработанных материалов	Тиражирование кейса вопросов для интеллектуального тура; Тиражирование гайда проекта; Выступление на конференциях с предоставлением опыта реализации проектов педагогическому сообществу

