

Проект «Большие игры»

1. **Краткое название образовательной организации (согласно Уставу) МБОУ Лицей № 2**

2. **Тема городского проекта (название, соответствующее задаче развития муниципальной системы образования в пространстве города Красноярска) Воспитание**

3. **Срок реализации проекта 01.19.2021-12.12.2022**

4. **Целевая группа (категория/состав/возраст, охват/доля/количество) обучающиеся 1 – 11 классов/ 7 – 18 лет/100 % охват/900 обучающихся**

5. **Концептуальное/модельное представление преобразуемой области.**

Анализ социального заказа общества, требований ФГОС к результатам освоения обучающимися программ основного общего образования, позволяет сделать выводы, что современная школа, призвана готовить человека, успешного в своей деловой карьере и в жизни в целом, т.е. конкурентоспособного, оснащенного компетенциями, востребованными в XXI веке. В образовательном процессе общеобразовательной школы должны создаваться условия для развития таких важных в деловом мире характеристик, как индивидуальная и социальная ответственность, коммуникабельность, способность к командной работе, критическое мышление, конкурентоспособность.

В последние годы образование отходит от ориентации на преимущественное формирование предметных знаний и умений (hard skills), при этом создаются условия для формирования ключевых компетенций, как навыков XXI века (soft skills).

Основная идея кейса состоит в том, что Лицей – это не просто образовательная организация, предоставляющая своим обучающимся образование высокого уровня, обеспечивающее им реальную возможность поступления в престижные вузы страны. Лицей должен стать для наших обучающихся своеобразным «местом силы», «экологическим заповедником», особой локацией, заражающей энергией добра, творчества, исследовательского поиска, ориентацией на взаимопомощь и

взаимоподдержку, уважением к предкам и стремлением к самореализации, позволяющим «оснастить» наших обучающихся – лицеистов и выпускников, в дополнение к знаниевой составляющей, столь необходимыми в современном мире soft skills - мягкими навыками, от сформированности которых на 85%, по данным исследователей зависит успешность человека в профессиональной и социальной сферах.

В 2016 году на Всемирном экономическом форуме в Давосе была представлена модель образовательных результатов. Все самые важные профессиональные навыки будущего поделили на три категории: грамотность, компетенции, черты характера. И в числе главных компетенций были названы компетенции 4К: креативность, критическое мышление, кооперация (коллаборация или командная работа) и коммуникация.

Активно идеи 4К в образовании сегодня продвигаются Фондом новых форм развития образования, благотворительным фондом «Вклад в будущее», Национальным исследовательским университетом «Высшая школа экономики» и др.

Учитывая вышесказанное, а также опираясь на имеющийся в Лицее успешный опыт проектной деятельности, была представлена и разработана мега-технология «Большие игры», обеспечивающая формирование и развитие у участников проекта soft skills – надпредметных навыков, с акцентом на развитие 4К компетенций.

Проект «Мега-технология «Большие игры» представляет собой 6 детско – взрослых проектов, объединенных общим названием и общей структурой. Институционально, мега-технология «Большие игры» представляет собой инновационную форму организации внеурочной деятельности обучающихся в лицее, а на уровне контента и коллаборации – мотивационно-центрированную, компетентностно-ориентированную среду формирования надпредметных навыков и гражданских качеств личности.

Эта технология основана на принципах:

- свободы выбора видов деятельности;

- соревновательности;
- демократичности;
- кооперации;
- толерантности;
- разновозрастности;
- коллективной деятельности;
- вариативности;
- успешности

В каждом из шести детско – взрослых проектов мега-технологии «Большие игры» обучающиеся (младшие школьники и лицеисты) вместе со взрослыми (учителями, родителями, наставниками) имеют возможность участия в творческой, спортивной, интеллектуальной деятельности; выбора новых видов активности или совершенствования имеющихся умений и навыков.

Каждый проект – место социальных и исследовательских проб, продуктивных встреч, приобретения ценного опыта коммуникации и коллаборации, профессионального самоопределения и личностного развития. Мега-технология «Большие игры» позволяет сконструировать такую образовательную среду лицея, где каждый не только может стать актером, режиссером, сценаристом, художником, дизайнером, спортсменом, проявить свою эрудицию, но и в разновозрастном сотрудничестве создать продукт значимый для самого участника, творческого коллектива, школы, района.

5.1. Описание пространства, где будет организована образовательная деятельность.

4К компетенции и задача их формирования красной нитью проходили через все запланированные в рамках проекта дела и мероприятия. Например, через такие, как театрализованное представление «Портал времени»; конкурс рисунков и плакатов «Зеркало времени»; оформление арт-объектов «Аллея новогодних чудес».

Для обучающихся, педагогов, родительской общественности такие формы организации взаимодействия выходят за рамки понятия «мероприятие». Мы расцениваем их как **события**. События, значимые для всего лица и сплачивающие всех субъектов образовательного пространства. Так, например, «Портал времени», с одной стороны, это театрализованное представление по литературным произведениям / художественным фильмам (мультфильмам), отражающим особенности определенного временного периода. А с другой, очень важна подготовка к этому событию, проходившая через ряд этапов и включающая различные виды активности и коллаборации, соответствующие задачам развития soft skills и преимущественно 4К компетенций.

6. Цель и задачи проекта.

Цель: теоретическое обоснование, разработка и реализация в образовательном пространстве Лицея мега-технологии «Большие игры», направленной на формирование у лицеистов 4К компетенций.

Задачи:

- Контент -анализ образовательной среды лицея и выявление социально-личностных дефицитов в образовательных результатах лицеистов
- Анализ, осмысление и теоретическое обоснование мега-технологии «Большие игры», направленной на преодоление социально-личностных дефицитов в образовательных результатах лицеистов
- Определение и обоснование позитивного формата представления социально-личностных образовательных результатов - 4К компетенций
- Разработка и обсуждение в детско-взрослом сообществе контента, модели и дизайна мега-технологии «Большие игры»
- Поэтапно-последовательное введение проектов мега-технологии «Большие игры».
- Организация публичного представления и защиты результатов проектной деятельности, отражающих развитие компетенций 4К

(коммуникация, критическое мышление, креативность, кооперация/колаборация).

7. Обоснование проектных преобразований.

Анализ образовательной среды лица проведенный с использованием количественных и качественных методов исследования и представленных выше исследовательских методик позволил сделать вывод о необходимости оптимизации образовательной среды лица и обеспечения ее более четкой направленности на развитие у обучающихся ключевых компетенций XXI века, с акцентом на компетенциях 4К.

В условиях нелинейности и неопределенности социально-экономических процессов в мире главной целью современного образования, наряду с приобретением предметных знаний и умений, становится выработка у обучающихся навыков и компетенций, которые позволят им максимально эффективно применять полученные знания и умения, эффективно функционировать в стремительно изменяющейся среде, амбивалентных ситуациях.

«Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций» заключается в объединении целей и задач общего образования в соответствии с ФГОС (2021) и инновационных подходов к развитию мягких навыков (soft skills), что только в совокупности обеспечит развитие у школьников ключевых компетентностей XXI века.

8. Этапы и мероприятия согласно сроку реализации по достижению цели с указанием ответственных лиц и сроков проведения:

№ п/п	Мероприятие	Методы деятельности	Дата
1.1.	Создание организационного комитета для разработки проекта «Большие игры».	Проектирование Мозговой штурм	11- 23.09.2021
1.2.	Обновление и редактирование группы проекта в социальных сетях для обсуждения всех вопросов, связанных с разработкой и реализацией данного	Метод морфологического анализа	11- 23.09.2021

	проекта		
1.3.	Презентация проекта лицейскому сообществу на публичных слушаниях и через лицейский сайт	Презентация	25 – 29.09.2021
1.4.	Разработка мониторинговых карт, опросников, анкет, позволяющих осуществлять измерение промежуточных и итоговых результатов проекта	Конструирование	9 – 21.10.2021
1.5.	Приобретение необходимого оборудования, расходных материалов	Функционально-системный анализ	2- 14.10.2021
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
1.7.	Разработка и изготовление грамот, дипломов, наградных материалов с символикой проекта	Конструирование	16 – 31.10.2021
1.8.	Организация жеребьевки для выбора временного отрезка, который будет презентовать каждый класс	Проектирование	22.10.2021
2	Творческий этап		
2.1.	«Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций».	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	29.11.2021
2.2.	Конкурс «Ожившая фотография». Каждый класс выбирает фотографию своего временного периода, воссоздает ее, а затем «оживляет», придумав свою историю развития сюжета выбранной фотографии. Все это оформляется в видеоролик.	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	30.11.2021
2.3.	«Аллея новогодних чудес». Каждый класс оформляет арт-объект на территории лица, используя свои средства выразительности	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	15.12.2021
2.4.	«Портал времени» - театрализованное представление по литературным	Конструирование Мозговой штурм	12.01.- 19.02.2022

	<p>произведениям или художественным фильмам (мультфильмам), отражающим особенности определенного временного периода.</p> <p>Подготовка к событию: 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, афиш и программ, музыкального, фото- и видеосопровождения, репетиции.</p>	Проектирование	
2.5.	<p>Конкурс «Зеркало времени»</p> <p>-Конкурс рисунков формата А3, отражающих особенности определенного временного периода</p> <p>-Конкурс плакатов форма А3, отражающих особенности определенного временного периода.</p>	<p>Конструирование</p> <p>Мозговой штурм</p> <p>Проектирование</p>	10 - 31.01.2022
2.6.	Презентация мини-спектаклей классов лицейскому сообществу и жителям микрорайона по параллелям 1 - 11-е классы		19 – 28.02.2022
2.7.	Гала-концерт из лучших спектаклей, представленных 1-11-ми классами		Апрель, май 2022
2.8.	Промежуточный мониторинг через анкетирование, заполнение мониторинговых карт, интервью, беседы, фокус-группы, работу экспертов	<p>Анкетирование</p> <p>Работа с фокус-группой</p> <p>Метод контрольных вопросов</p>	Декабрь 2021, март 2022
1.	Интеллектуальный этап		
3.1.	Создание сценария интеллектуальной игры для обучающихся 1 – 4 классов «Одна голова хорошо, а две – лучше»	<p>Конструирование</p> <p>Мозговой штурм</p> <p>Проектирование</p>	10 – 29.03.2022
3.2.	Создание творческой группы по подготовке вопросов к интеллектуальному туру	<p>Конструирование</p> <p>Мозговой штурм</p> <p>Проектирование</p>	10.03.2022
3.3.	Проведение игры «Одна голова хорошо,		14 –

	а две – лучше» в 1 – 4 классах, определение команды – победителя в каждом классе		15.04.2022
3.4.	Проведение финальной игры «Одна голова хорошо, а две – лучше» в каждой параллели 1- 4 классов		26.04.2022
3.5.	Создание сценария интеллектуальной игры «Quiz» для параллелей 5-6, 7-8, 9-11 классов	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	1.02. – 16.04.2022
3.6.	Проведение интеллектуальной игры «Quiz» для параллелей 5-6, 7-8, 9-11 классов		20- 23.04.2022
3.7.	Промежуточный мониторинг через анкетирование, заполнение мониторинговых карт, интервью, беседы, фокус-группы, работу экспертов	Анкетирование Работа с фокус-группой Метод контрольных вопросов	Апрель 2022
4.	Спортивный этап		
4.1.	Разработка сценария спортивного конкурса по дворовым играм «Игры нашего двора»	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	25.04.- 13.05.2022
4.2.	Проведение спортивного конкурса по дворовым играм «Игры нашего двора»		14.05.2022
4.3.	Промежуточный мониторинг через анкетирование, заполнение мониторинговых карт, интервью, беседы, фокус-группы, работу экспертов	Анкетирование Работа с фокус-группой Метод контрольных вопросов	Май 2022
5.	Социальный этап		
5.1.	Организация благотворительной ярмарки	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	21.05.2022
6.	«Начало осени-начало школьной жизни»	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	Сентябрь 2022
7.	«Песня века» - хоровые выступления классов	Конструирование Мозговой штурм Проектирование	Ноябрь 2022
6.	Аналитический этап		
6.1.	Подведение итогов проекта «Большие игры»	Аналитический метод	декабрь 2022

6.2.	Презентация результатов проекта в местном сообществе (через СМИ, Интернет, семинары для педагогического сообщества города Красноярск)	Подготовка статей, информационных обзоров, интервью	2022
6.3.	Тиражирование разработанных материалов с целью обмена опытом между образовательными учреждениями		Январь 2023
6.4.	Планирование деятельности по развитию проекта в 2023 году	Аналитический метод	Декабрь 2022 – январь 2023

Траектория разработки и реализации проекта «Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций» соответствует логике жизненного цикла проекта и частично представлена в разделе 4.9 Алгоритм через систему мероприятий. Сейчас представим траекторию проекта как обобщенную последовательность действий. Реализация проекта проходила через следующие этапы:

I. Поисковый этап. Определение проблемы и темы проекта на основе применения различных ресурсов и своего личного опыта, через общение и взаимодействие субъектов образовательного процесса и представителей экспертного сообщества. Самым главным показателем является актуальность темы. Определяется исходное видение целей и задач проекта. Далее на этом этапе создаются фокус группы и определяются основные источники информации, их валидность и качество содержащейся информации. Данный этап направлен и обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (участие в обсуждении, выражение своего отношения, умение слушать), критического мышления (умение определять критерии надежной информации и следовать им), креативности (предлагать свое видение проекта или его частей), кооперации (умения взаимодействовать, обращаться за советом).

II. Исследовательский этап. На этом этапе участники проекта собирают, анализируют, обрабатывают информацию, обсуждают ее в проектных группах. Уточняются цели и задачи проекта, конкретизируется

его актуальность. Выявляются информационные дефициты и избыточность информации. Разрабатываются планы интервью, определяется частота представления информации в социальных сетях и сайте лица, других средствах mass media. Определяются критерии эффективности и результативности проекта.

Данный этап направлен и обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (подготовка информационных материалов, планов интервью, проведение ретроспективный анализа и контент-анализа, критического мышления (умение определять критерии надежной информации и следовать им, осуществлять обоснованный отбор информации), креативности (генерировать оригинальные идеи), кооперации (умения взаимодействовать, обращаться за советом).

III. Планирование деятельности. Конкретизация сфер реализации проектной деятельности каждой проектной группой (классом), выбор центрального события и определение этапов его подготовки. Разработка инструментария для мониторинга эффективности и результативности проекта.

Данный этап направлен и обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (обсуждение, аргументация, корректное высказывание согласия/несогласия, умения договариваться), критического мышления (оценка реалистичности проекта, оценка рисков, оценка адекватности инструментов мониторинга), креативности (генерировать оригинальные идеи, предлагать альтернативные возможностей и варианты), кооперации (умения взаимодействовать, обращаться за советом, приходить к согласию).

IV. Осуществление деятельности. Организация и осуществление деятельности в соответствии с разработанным планом. Согласно модулям, разработанным в предыдущем этапе, учащийся должен проводить работы и подводить итоги. Промежуточный мониторинг.

Данный этап направлен и обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (обсуждение в группах и микроколлективах, общение в

социуме, умения мотивировать к участию, задавать вопросы, отвечать, разъяснять свои идеи, проводить интервью и анкетирование), критического мышления (оценка качества работы, оценка соблюдения требований тайм-менеджмента, участвовать в создании арт-объектов, разработке сценариев интеллектуальных, развлекательных, спортивных мероприятий), креативности (предлагать идеи, ценить идеи других, находить оригинальные решения генерировать оригинальные идеи, предлагать альтернативные возможностей и варианты), кооперации (умения взаимодействовать, брать на себя ответственность, обращаться за советом, приходить к согласию, осуществлять наставничество).

V. Презентация результатов проектной деятельности. Самый ответственный этап, который представляет собой целостное представление результатов проектной деятельности. Очень важно, чтобы на этом этапе каждый принял участие в соответствии с логикой и замыслом проекта и своими возможностями. Этот этап – событие.

Данный этап направлен на и обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (общение с аудиторией, умение задавать вопросы, отвечать,), критического мышления (оценка своего участия в проекте), креативности (умение действовать в стрессовой ситуации, находить оригинальные решения, генерировать оригинальные идеи,), кооперации (умения взаимодействовать, брать на себя ответственность, осуществлять наставничество).

VI. Аналитический этап. На этом этапе осуществляется ряд важных действий: подведение итогов проекта; презентация результатов проекта в местном сообществе (через СМИ, Интернет, семинары для педагогического сообщества города Красноярска); тиражирование разработанных материалов с целью обмена опытом между образовательными учреждениями, планирование деятельности по развитию проекта в следующем учебном году. учебном году

Данный этап обеспечивает развитие коммуникативной компетенции (обсуждение в группах и микроколлективах, умения анализировать, задавать вопросы, отвечать, разъяснять свои идеи, проводить интервью и анкетирование), критического мышления (оценка качества работы своей, своей команды, других команд, всех участников), креативности (ценить творчество и самостоятельность, идеи), кооперации (умения взаимодействовать, брать на себя ответственность, приходить к согласию, осуществлять наставничество).

9. Ресурсы (кадровые, материально-технические, организационно-административные):

Для реализации проекта «Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций» обеспечены следующие ресурсы:

- нормативно-правовое обеспечение: к каждому событию разработаны положения, регламентирующие их проведение, продумана система бонусов, накапливаемых участниками во время всего учебного года;
- материально-техническое обеспечение: используется материально – техническая база лицея, привлекаются ресурсы с помощью родителей, выпускников и партнеров;
- научно- методическое и кадровое обеспечение представлено педагогами Лицея, представителями родительской общественности (может быть журналисты, PR-менеджеры, специалисты в области IT), представители шефских организаций и общественных организаций района; преподавателями вузов партнеров (здесь хорошо бы указать кто и сколько с уч. степенями)\$ для экспертизы событий привлекаются специалисты - эксперты;
- информационное обеспечение создана группа ВКонтакте, канал в Телеграм, информация размещается на официальном сайте лицея.

10. Ожидаемый результат реализации проекта:

Новый облик лицейской среды и всех ее составляющих показал, как в этой новой среде по-новому живут, действуют, чувствуют себя, проводят время все участники образовательного процесса.

Подготовка к выполнению заданий проекта позволяет участникам получить опыт поиска совместных решений, в проекте участники образовательных отношений получают опыт свободного выражения своей точки зрения по обсуждаемым вопросам, учатся принимать решения и брать на себя ответственность за эти решения. Участники лицейского проекта становятся инициаторами новых социальных проектных идей, участниками муниципальных, региональных проектов, волонтерами в различных лицейских, районных и городских мероприятиях. Проект ««Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций» позволяет осуществить социально-педагогическую поддержку становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России, обладающего развитыми soft-skills навыками, которые позволят стать активной личностью, способной к самореализации.

В процессе подготовки и реализации проекта организовано творческое событие «Портал времени» - театрализованное представление по литературным произведениям или художественным фильмам, включившее в себя 34 спектакля созданных участниками проекта; подготовлены и выложены в социальные сети 34 видеоролика «Ожившая фотография», связанные с историей лица и г. Красноярска; на Конкурс «Зеркало времени» были представлены 34 рисунка и 34 плаката; оформлено 34 арт-объекта на «Аллее Новогодних чудес».

Проект «Большие игры» – мега-технология, способствующая формированию 4К компетенций» позволил организовать «место проб» для обучающихся по различным направлениям, дать возможность почувствовать свою успешность в той или иной деятельности, пережить эмоциональное благополучие в коллективе. Совместная проектная деятельность в классных

коллективах оказывает существенное влияние на психологический климат, сущность которого состоит в том, что сложившиеся в коллективе взаимоотношения приобретают позитивную эмоционально-психологическую окраску, определяемую ценностными ориентациями, моральными нормами и интересами членов всего коллектива.

Проект становится большой «переговорной площадкой», на которой все участники образовательных отношений получают опыт взаимодействия, что приведет к изменению отношений «учитель – ученик – родитель»: родители больше доверяют школе и учителям; ученики видят учителя в нестандартных ситуациях, позволяющих раскрыть его личностные качества, не проявляемые на уроке. Такие отношения оказывают существенное влияние на и на предметную деятельность, т.к. почувствовав себя успешным в совместной проектной деятельности, обучающий будет стремиться закрепить этот результат и в урочной деятельности.

Проект позволяет формировать soft skills в целом и заявленные в проекте 4К компетенции, в частности, т.к. в ходе реализации проекта все участники учатся коммуницировать и кооперироваться, развивают критическое мышление и предлагают креативные идеи. Чтобы определить уровень сформированности компетенций 4К мы использовали, в том числе практические рекомендации М.А. Пинской, А.М. Михайловой, а именно степень включения обучающихся в деятельность, участие в решении и презентации результатов.

На основе предложенных этими авторами рекомендаций, нами разработаны мониторинговые карты, позволяющие отслеживать развитие умений у каждого обучающегося на определенных этапах:

- Критическое мышление (анализирует, предлагает варианты решения, аргументирует, осуществляет контроль и т.д.);
- Креативное мышление (предлагает идеи, ценит идеи других, находит оригинальные решения и т.д.);
- Коммуникация (задает вопросы, отвечает, разъясняет свои идеи);

Кооперация (обращается за помощью, слушает чужие аргументы)