

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

**НЕСТАНДАРТНЫЕ ПОДХОДЫ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБНОВЛЕНИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ**

Авторы:

Старовская Елена Александровна,
заведующий отделом

Грудцына Наталья Леонидовна,
методист

Станкевич Ульяна Викторовна,
педагог-организатор

Тилькиева Евкения Александровна,
педагог дополнительного образования

НЕСТАНДАРТНЫЕ ПОДХОДЫ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБНОВЛЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩИХ ПРОГРАММ

Одной из актуальных задач системы дополнительного образования является обновление содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (далее – ДООП). Реализация целей и задач, определенных в современных нормативных документах, требует от педагога постоянного совершенствования профессиональных компетентностей, связанных с разработкой и обновлением дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Для решения данной проблемы во Дворце творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга в рамках методического проекта «Время профессионалов» были использованы самые разнообразные формы повышения профессионального мастерства педагогов, которые способствовали повышению профессиональной компетентности в области проектирования и обновления дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Однако, достаточно напряженная, в какой-то степени, рутинная работа над программами (ведь не секрет, что большинство педагогов дополнительного образования не любят «бумажную» работу) привела к проявлению синдрома профессионального выгорания педагогов, возникновению внутреннего протеста, снижению эмоционального настроя и мотивации.

Поэтому перед методической службой встала проблема поиска новых эффективных форм работы с педагогами. Одной из таких форм стала игрофикация. В практике образовательно-воспитательной деятельности в Учреждении с учащимися уже использовались, и достаточно успешно, игрофицированные системы, которые позволяли решать проблемы мотивации учащихся, посещаемости занятий, повышения качества реализации образовательных программ, сопровождения одаренных детей: «Путь художника» и «Грифель-марафон» в отделе прикладного творчества, «Подготовка к медиа-походу» в отделе туризма. Опыт реализации игрофицированных систем в отделах способствовал повышению эффективности образовательной деятельности, активизировал деятельность педагогов по внедрению современных форм организации образовательной и воспитательной деятельности.

Понятие «игрофикация» и возможности применения

Игрофикация (в отличие от игры) – это введение дополнительной игровой надстройки в какой-либо скучный или рутинный процесс, делающей его более увлекательным и захватывающим.

Игрофикация применяется в разных сферах – бизнесе, маркетинге, в социальных проектах и образовании для повышения личной эффективности. Самый известный пример игрофикации, с которым точно каждый сталкивался – сбор наклеек в гипермаркетах и обмен их на товары или маленькие подарки за определенную сумму в чеке, а также бонусные и накопительные карты в банках и магазинах.

Игрофикация как форма обучения кадров используется относительно недавно. При выборе данной формы для работы с педагогами разработчики ориентировались на ее нестандартность, которая помогла бы решить проблемы мотивации и преодоления синдрома профессионального выгорания в условиях большой загруженности педагогов.

Кроме этого, игрофикация в полной мере отвечает современным принципам андрагогики и является интерактивной формой повышения квалификации. ЮНЕСКО, давно и серьезно занимающаяся особенностями обучения взрослых, сформулировала главный принцип обучения, выведенный в результате многочисленных исследований – «Для взрослого обучение должно быть веселым!»

Каждый при желании сможет разработать свою игрофицированную систему на основе модели «6«О». Однако следует помнить, чтобы выбранная форма могла называться игрофикацией, обязательно должны соблюдаться три принципа:

- участие должно быть добровольным (в любой момент можно отказаться от игровой надстройки);
- игровые правила должны делать процесс интереснее;
- сам процесс должен выполняться – иначе это будет просто игра.

Структура модели «6 «О»»

- 1 «О» - Определение цели
- 2 «О» - Описание игроков
- 3 «О» - Очерчивание целевого поведения игроков
- 4 «О» - Обозначение пути игрока
- 5 «О» - Ой! А где же фан?
- 6 «О» - Определение инструментария игры

Для решения задачи совершенствования программного обеспечения методической службой Учреждения была разработана ИГРОФИЦИРОВАННАЯ СИСТЕМА «ПУТЕШЕСТВИЕ В ГОРОД МЕЧТЫ», структура которой в рамках модели «6 «О»» выглядит следующим образом.

1 «О» - Определение цели

Цель в идеале должна быть конкретной, измеримой, достижимой, актуальной и ограниченной во времени. Необходимо ответить на вопросы «Что?», «Чего именно?» надо добиться с помощью игрофикации.

В нашем случае основная цель – в конкретные сроки поэтапно обновить содержание и привести в соответствие с новыми требованиями структуру реализуемой педагогом образовательной программы.

Но предполагалось достижение и других, не менее важных, целей и задач:

повысить мотивацию педагогов, помочь в преодолении синдрома усталости и профессионального выгорания;

создать условия для интерактивного освоения и дальнейшего использования в своей деятельности с детьми игрофицированных систем.

2 «О» - Описание игроков

Основное правило: чем точнее описание портрета потенциальных игроков, тем выше вероятность подбора подходящих для них инструментов и более интересной игры.

«Портрет» игроков игрофицированной системы «Путешествие в город мечты» выглядит так:

педагоги разного возраста и квалификации;

не любят «бумажную» работу;

сильно загружены;

имеется накопившаяся к концу года усталость, естественное желание отдохнуть, отвлечься от рутинной работы, пообщаться с коллегами;

надоели многочисленные указания «сверху»;

испытывают необходимость в поддержке.

3 «О» - Очерчивание целевого поведения игроков

Разработчикам игрофицированной системы пришлось ответить себе на вопросы:

Что должны делать игроки?

Как это измерить?

Как это способствует целям?

Как настроить обратную связь?

В нашей системе игроки к определенной дате должны были разработать/переработать структурные компоненты программы, изучить соответствующие им нормативные документы и рекомендации, передать готовые материалы для проверки. Обратная связь обеспечивалась размещением необходимых материалов и общением в специально созданной группе «ВКонтакте» и посредством электронной почты. Кроме этого игроки получили «Памятку путешественника» (рис.1), в которой отражены основные этапы путешествия и сроки. Игроки (путешественники) могли получать и индивидуальные консультации гида, которые прежде надо было заработать в ходе последовательного и своевременного выполнения каждого этапа работы над программой.

4 «О» - Обозначение пути игроков

Игрокам не должно быть скучно или слишком сложно на протяжении всей игры. Для этого им надо обеспечить лёгкий и свободный вход в игру (on boarding) с объяснением правил, а затем – поступательное движение к результату с периодами отдыха. В финальных частях игры игрокам можно дать две возможности – либо выйти из игры с почестями победителя, либо остаться в системе в качестве наставников.

5 «О» - Ой! А где же фан?

«Фан» - это веселье. Основное, что нужно знать разработчикам игрофицированной системы – игрокам должно быть интересно, комфортно в ходе игры. Причем, удовольствие игроки могут получать от разных вещей - от того, что они иногда могут просто расслабиться, или от своих весомых достижений в игре, преодоления трудностей, от взаимодействия с другими игроками, от коллекционирования наград или изучения и исследования нового. Чем больше разных видов «получения удовольствия» будет заложено в системе, тем больше шансов будет сохранить интерес игроков на протяжении всей игры.

6 «О» - Определение инструментария игры

Инструментов в игрофикации огромное множество и самые известные из них - очки, статусы и рейтинги.

В игрофицированной системе «Путешествие в город мечты» использовались следующие инструменты:

динамики: прогресс, эмоции;

механики: награды, обратная связь, соревнование;

компоненты: достижения, бейджи, коллекционирование, лидерборд, уровни, виртуальные ресурсы.

Этапы игрофицированной системы «Путешествие в Город мечты»

1 этап - Презентация игрофицированной системы «Путешествие в Город мечты» и вхождение в игру

Вхождение в игру для потенциальных игроков состоялось на мастер-классах для педагогов ДТДиМ. Авторы данной игрофицированной системы предложили применить игрофикацию для повышения личной эффективности в процессе работы над образовательными программами.

Мало кто любит писать программы, но все любят путешествовать. Поэтому педагогам было предложено не просто обновлять программу, а «совершать путешествие в Город мечты», на которое отводится 7 условных дней. Задача - посетить в Городе мечты как можно больше достопримечательностей и собрать как можно больше сувениров.

Для помощи путешественникам было создано турагентство «Расправь крылья», которое подготовило специальный тур «Неделя в Городе мечты».

В игрофицированной системе «Путешествие в город мечты» были определены следующие роли:

«путешественники» - педагоги, отправившиеся в путешествие, этапы которого совпадают с разработкой или обновлением структурных компонентов образовательной программы;

«гид-консультант» – методист отдела, осуществляющий методическое сопровождение и экспертизу разработанных материалов программы;

«администратор» – педагог-организатор, в обязанности которого входит своевременное размещение информации в группе «ВКонтакте», подведение итогов по результатам прохождения каждого этапа.

Презентация путешествия была представлена в рекламном ролике турагентства «Расправь крылья»:

Текст к ролику

«Предложенный нами тур имеет ряд безусловных преимуществ:

Продуманная до мелочей и четко спланированная по этапам программа поможет Вам к назначенному сроку выполнить все задания и достичь результата.

Путешествие гарантированно не будет скучным, так как построено по правилам игрофикации, и у Вас будет уникальная возможность познакомиться с этой технологией «изнутри» в ходе путешествия.

- Вам будет обеспечена информационная поддержка и приятные бонусы, позволяющие решать все проблемы на пути к цели.
- Мы предлагаем исключительно индивидуальные туры в город Вашей мечты.
- А полная визуализация процесса может перерасти из виртуального путешествия в город Вашей мечты в реальное.

Путешествие состоит из нескольких этапов. Каждый этап занимает определенное время путешествия. Чем быстрее Вы справитесь с заданием этапа, тем больше времени остается на пребывание в Городе мечты и на посещение достопримечательностей.

Тех, кто справляется раньше срока, ждут приятные бонусы в виде более быстрого вида транспорта, комфортного размещения, полноценного и разнообразного питания. Во время поездки можно заработать бонусы - трэвел-чеки и УЕ, которые можно потратить на персональную консультацию гида и на дополнительные экскурсии и сувениры.



Рисунок 1. Памятка путешественника.

Наше турагентство имеет самый современный он-лайн офис, который Вы можете найти в сети Интернет по адресу: vk.com/v_gorod_mechty.



Рисунок 2. Скриншот главной страницы группы «ВКонтакте».

Предлагаем всем, кто решился на путешествие в Город своей мечты, записаться в нашем он-лайн офисе. Вы станете участником группы, сможете отслеживать этапы Вашего пути и их сроки, а также получите доступ к важным и полезным материалам, которые помогут Вам путешествовать быстро и комфортно!

2 этап – основной

В ходе игры большая роль отводится методическому сопровождению участников. В нашем путешествии это сопровождение осуществлялось через он-лайн офис турагентства в группе «ВКонтакте» и электронную почту гида-консультанта.

На стене в группе «ВК» размещаются **правила путешествия** в Город мечты.

Правила путешествия в Город мечты

Уважаемые путешественники! На путешествие в Город вашей мечты у вас есть 7 дней.

Ваша задача - посетить в Городе мечты как можно больше достопримечательностей и собрать как можно больше сувениров. Чем быстрее и качественнее вы будете сотрудничать с нашей турфирмой, тем большее количество дней вы проведете в самом городе, а не в дороге, сможете посетить больше экскурсий и привезти из поездки больше сувениров. Звание «Путешественник года» получит тот турист, который соберет больше всех сувениров за время путешествия.

Ваше путешествие будет состоять из нескольких этапов:

Этап 1: подготовка к поездке, упаковка чемодана (подача заявки на обновление/создание новой ДООП)

Этап 2: покупка билетов на транспорт (цели и задачи, ожидаемые результаты ДООП)

Этап 3: трансфер до вокзала (актуальность и новизна ДООП)

Этап 4: регистрация на рейс, выбор места в транспорте (порядок реализации и целевая аудитория ДООП)

Этап 5: выбор отеля (учебный план ДООП)

Этап 6: выбор номера в отеле (содержание ДООП)

Этап 7: праздничный ужин (методическое обеспечение ДООП)

Этап 8: экскурсия (контрольно-диагностические материалы к ДООП)

Каждый этап занимает определенное время вашего путешествия. Чем быстрее вы справитесь с заданием этапа, тем больше времени вам останется на пребывание в Городе вашей мечты и на посещение достопримечательностей (таблица 1).

Тех, кто будет справляться раньше срока, ждут приятные бонусы в виде более быстрого вида транспорта, комфортного размещения, полноценного и разнообразного питания.

Во время поездки вы также можете заработать бонусы - трэвел-чеки и УЕ, которые вы сможете потратить на персональную консультацию гида и на дополнительные экскурсии и сувениры.

Стоимость:

- персональная консультация гида - 1 трэвел-чек,
- экскурсия - 80 УЕ,
- сувенир - 20 УЕ.

За один день возможно посетить только одну экскурсию и приобрести только один сувенир.

Оценка успешности прохождения этапов игры

	1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап	6 этап	7 этап	8 этап	Итого
Раньше срока		Самолет, 0,5 дня пути	Такси 0,25 дня пути	Место бизнес- класса 0,25 дня пути	Отель 5* 0,5 дня пути	Номер люкс, мгновенное заселение 0,25 дня пути	Мишленовский ресторан 0,25 дня пути	Экскурсия 1 день пути	3 дня пути 4 дня на дополнительные экскурсии
В срок		Поезд 1 день пути	Автобус 0,5 дня пути	Место эконом- класса 0,5 дня пути	Отель 3* 1 день пути	Стандартный номер, обычное заселение 0,5 дня пути	Кафе 0,5 дня пути	Экскурсия 1 день пути	5 дней пути 2 дня на дополнительные экскурсии
С опозданием		Автобус 2 дня пути	Пешком 1 день пути	Боковушка у туалета 1 день пути	Хостел 1,5 дня пути	Кровать в общем номере, задержка заселения 1 день пути	В номере еда из магазина 1 день пути	Экскурсия 1 день пути	8,5 дней в пути
Оформление в соответствии с шаблоном		Трэвел-чек	Трэвел-чек	Трэвел-чек	Трэвел-чек	Трэвел-чек	Трэвел-чек	Трэвел-чек	
Полнота и качество содержания		30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	30/60/100 УЕ	

По ходу путешествия игроки получают *он-лайн консультации гида (рис.3)* и *напоминания (рис.4)*, для того, чтобы успешно справиться с заданием каждого этапа. На стене группы размещаются методические материалы в помощь участникам.



Ula Ola

21 фев в 23:53

⚠ После подачи заявки следующий этап написания образовательной программы- это описание ее целей и задач, а также ожидаемых результатов.

ДЕЛАЕМ ПЕРВЫЙ ШАГ В СТОРОНУ ЦЕЛИ.

👉 ЦЕЛЬ программы дополнительного образования детей должна быть сформулирована в виде идеально представленного достижимого желаемого педагогического результата и отражать современные тенденции развития дополнительного образования.

При проектировании целей Вашей программы можно воспользоваться конструктором целей (прикреплен к посту.)

👉 И не забывайте: если нет цели, не делаешь ничего, и не делаешь ничего великого, если цель ничтожна (Дени Дидро)

Конструктор целей

Какие действия	Направлены на	Средствами чего, через что
Формирование	самоценности личности	Освоение информационных технологий
Развитие	позитивного эмоционально-личностного отношения к окружающему миру	путём приобщения к ценностям национальной художественной культуры.
Создание условий	с учётом интересов и творческих возможностей	посредством овладения основами изобразительной грамоты.
Выявление и поддержка творческих способностей		на основе народных традиций, культурного наследия русского народа.
Социализация и адаптация	общей культуры учащихся	средствами овладения искусства танца.
Личностное развитие	успешной социализации детей.	с использованием возможностей культурного и образовательного пространства Санкт-Петербурга
Обеспечение необходимых условий	развития социального творчества, социальных компетенций	в различных видах декоративно - прикладного творчества.
Совершенствование и развитие	профессиональная ориентация	приобщение к музыкальной культуре и развитие музыкальных способностей и исполнительских навыков.
Удовлетворение индивидуальных потребностей	адаптация к жизни в обществе	средствами изобразительной деятельности
Активизация интереса	ключевых компетентностей	освоение декоративной росписи по дереву



Конструктор целей и задач.docx

16 Кб.

Рисунок 3. Пример методических материалов, размещенных в «ВКонтакте».



Ula Ola
25 фев в 22:05

👋 Уважаемые путешественники!

Чтобы **добраться до города** вашей мечты максимально быстро и с наибольшим комфортом, вам нужно отослать выполненное задание 2-го этапа (цели, задачи и ожидаемые результаты) вашему гида Наталье Леонидовне **до 7 утра воскресенья 26 февраля**. В этом случае вас **ждет билет на самый быстрый и удобный самолет** ✈️

Если же ваше задание окажется в почте у гида с **7.00 до 23.00 26.02**, то в город вашей мечты вы отправитесь на **поезде** 🚆, что тоже неплохо, но займет больше времени чем авиа перелет.

Ну и задание, выполненное и отосланное после **23.00 26.02** позволит вам получить лишь билет на **автобус** 🚌, что задержит вас в дороге на **2 дня**.

Наше турагенство желает вам приятного и быстрого пути в город вашей мечты!



Рисунок 4. Напоминание участникам.

⚠️ А вот и результаты второго этапа вашего путешествия.

Большинство участников получили авиабилеты и потратили всего **полдня** на перелет. Трэвел-чеки за соответствие шаблону оформления получают только **2 путешественника**, а **100 УЕ** за качество и полноту материала и **вовсе 1 человек**. Не забывайте, что **УЕ** понадобятся вам для посещения экскурсий и покупки сувениров!

На картинке видно, сколько **дней** из вашей недели вы уже потратили. Нужно постараться, чтобы ярких фрагментов в вашем путешествии осталось как можно больше!

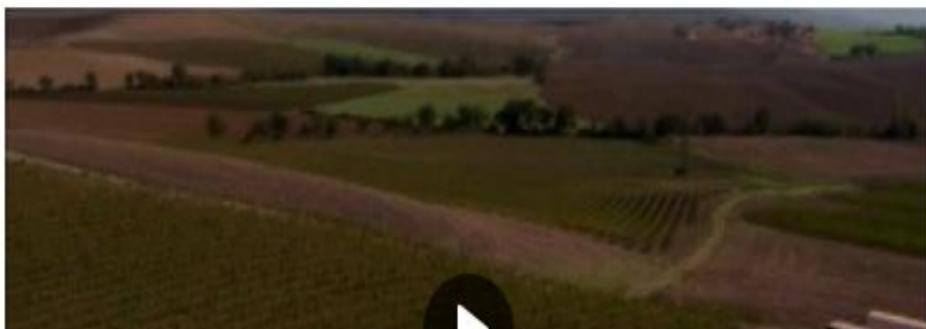
Начиная со **вторника** вы можете получить наклейки для вашего буклета, а также **травел-чеки** и **УЕ** у гида Натальи Леонидовны в офисе нашего турагенства (332 каб).

	1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день	6-й день	7-й день
Симонова С.С.	60 УЕ						
Шевченко А.Ю.	60 УЕ чек						
Лесничая В.Н.	60 УЕ						
Логинова Н.П.	60 УЕ						
Коймова К.С.	100 УЕ чек						

Рисунок 5. Результаты этапа.

Во время игры в минуты отдыха игроки могут познакомиться с тем местом, где хотели бы побывать.

✦ Интересно, что трое из семи записавшихся в путешествие, мечтают посетить Италию. Давайте визуализировать наши мечты! Посмотрите видео и насладитесь великолепными видами Италии с высоты птичьего полета. Возможно, совсем скоро вы сами прогуляетесь по вечному Риму или прокатитесь на гондоле по Венецианским каналам!



Взгляд сверху. Сердце Италии. Путешествие
1 048 просмотров

*Рисунки 6,7.
Занимательная информация.*

⚠ Осталось около 1,5 часов до сдачи в срок первого задания. Если вы еще не послали свои цели, задачи и ожидаемые результаты гида - самое время сделать это!

А пока давайте познакомимся с вокзалами, которые встретят вас в городах вашей мечты.



♥ Нравится 2 💬 Комментировать 🗨



Ula Oia

Шумная, светливая и по южному колоритная железнодорожная станция на венецианских островах — это вокзал Санта Лючия. Она необычная, и туристы ощущают это сразу же, едва только выходят из вагона. Какой же он, этот вокзал?

[Показать полностью...](#)

26 фев в 21:45 Ответить

Прохождение этапа участником отмечается соответствующей этапу наклейкой в буклете «Памятка путешественника». После прохождения каждого этапа игроки получают бонусы: тревел-чеки за своевременность сдачи и УЕ за качество материалов этапа. При необходимости тревел-чеки могут быть потрачены на дополнительную индивидуальную консультацию гида. В таблице-лидерборде (рис.5) отмечается прохождение этапов каждым игроком, что придает эффект соревновательности.

Таким образом был организован каждый этап игрофицированной системы.

Игровая надстройка стимулирует своевременность прохождения этапа, качество выполнения задания, создает естественный положительный эмоциональный фон и мотивацию продвижения к цели. Игроки в любое удобное для них время могут работать над выполнением заданий, самостоятельно планируя свою деятельность, не ощущая давления и требований извне, тем более «сверху». Взаимодействие участников строится как равноправное и партнерское. Оценка с использованием бонусов и лидер-борда опосредована, но все-таки понятна.

Рекомендации гида и информация турагентства (в виде нормативных документов и методических материалов) всегда под рукой у участников, и любой может воспользоваться ими при необходимости.

Взаимодействие и обратная связь участников с методистом, выполняющим роль гида и консультанта, осуществляется через электронную почту: педагоги в определенный срок должны прислать выполненное в ходе этапа задание (разработанные структурные компоненты программы). Так как методисту необходимо проверить не всю программу, а лишь ее часть, это облегчает его работу, и у него есть возможность индивидуально подойти к работе с каждым педагогом. В этом случае советы более конкретные, а комментарии - развернутые. Наиболее удачные материалы педагогов размещаются в группе, кроме этого педагоги могут попросить совета у коллег. Все это в целом обеспечивает достаточно продуктивную деятельность и спокойную атмосферу общения и взаимодействия.

Всевозможные дополнительные занимательные материалы по теме игры (о необычных видах транспорта, отелях, вокзалах, достопримечательностях тех городов, в которых мечтали побывать наши путешественники) создают радостное настроение, помогают отдохнуть, расслабиться, дают повод для неформального общения с коллегами. Все это снимает излишнее напряжение и усталость и способствует профилактике профессионального выгорания.

Использование игрофицированной системы позволило участникам успешно переработать образовательные программы, а по результатам проверки Комитета по образованию был отмечен высокий уровень программно-методического обеспечения образовательного процесса в Учреждении.