

Государственное образовательное учреждение дополнительного  
профессионального образования (повышения квалификации) специалистов  
«Кузбасский региональный институт повышения квалификации и  
переподготовки работников образования»

Кафедра управления, экономики и правового регулирования в образовании

**Организация работы творческой группы по созданию и проведению  
геймифицированных уроков**  
Итоговая работа

Срок обучения с «11» января 2023 г. по «1» марта 2023г.

**Исполнитель:**  
заместитель директора по УВР  
МАОУ «Средняя общеобразовательная школа № 9»  
г. Белово  
(89964150966, maslennikovaolgav97@gmail.com)

**Консультант:**  
Плосконосова Е.А.,  
канд. техн. наук, методист кафедры УЭиПРО

Кемерово 2023

## Оглавление

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение.....                                                                           | 3  |
| Глава 1. Теоретический анализ геймификация образовательного процесса..                  | 5  |
| 1.1 Понятие и особенности геймификация образовательного процесса.....                   | 5  |
| 1.2 Факторы развития геймификации.....                                                  | 9  |
| Глава 2. Организация работы творческой группы учителей.....                             | 15 |
| 2.1 Рекомендации по использованию геймификации в построении образовательных курсов..... | 15 |
| 2.2 Методические рекомендации по организации урока.....                                 | 21 |
| Заключение.....                                                                         | 28 |
| Литература.....                                                                         | 30 |
| Приложения .....                                                                        | 32 |

## **Введение**

Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.

Зачем геймифицировать обучение? Чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, геймификация помогает заставить их действовать, не думая слишком много. Игровая механика объединяет обучение с психологией игры. Игре под силу повысить уровень внимательности, отдачи и сноровки. Конкурентные игры подстрекают игроков идти до победного конца. Чтобы сделать обучение более инновационным, геймификация меняет форму обучения от классической и предсказуемой до лёгкой и более понятной. Таким образом, это увеличивает интерактивность и делает процесс обучения больше автономным. Эти преимущества убедительны, но если они не отражают ваши потребности, то вероятно геймифицировать обучение не нужно без надобности в образовательной программе.

**Цель работы:** разработка методических рекомендаций по организации работы творческой группы учителей для организации геймифицированных уроков.

Для достижения заданной цели необходимо решить следующие **задачи:**

**Задачи:**

- рассмотреть понятие и сущность геймификации образовательного процесса;
- определить факторы развития геймификации;
- разработать рекомендации по геймификации в построении образовательного процесса.

## Глава 1 Теоретический анализ геймификация образовательного процесса

### 1.1 Понятие и особенности геймификация образовательного процесса

Последние десятилетия ознаменовались чрезвычайно бурным развитием техники и компьютерных сетей. За 20 лет Интернет из «места для тусовки гиков» превратился в инструмент, используемый во всех сферах жизни. Где-то эти изменения прижились очень быстро (например, в сфере журналистики), а где-то в силу консервативности до сих пор прививаются. И одной такой консервативной сферой является образовательная.

Если вдуматься, то современной образовательной методике уже несколько тысяч лет. Да, меняются формы, вместо восковых дощечек мы теперь используем электронные и/или маркерные доски. Но суть остаётся той же самой: есть человек–источник информации, называемый учителем (преподавателем и пр.), есть приёмники информации (дети, ученики, школьники и пр.). Меняются слагаемые и формы, но суть остаётся одинаковой. Даже если мы «разнесём» по разным местам и учителя и учеников и соединим их при помощи Интернета, — всё равно схема не изменится [3, с. 12].

По определению Кевина Вербаха, профессора права в Пенсильванском университете, геймификации — это применение приемов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах. Геймификация делает скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Российские образовательные игры.

В России есть несколько успешных проектов в области геймификации образования. Так, более 15 миллионов человек учат английский язык в игровой форме с помощью [LinguaLeo](#). Достаточно выбрать уровень знаний и определить, сколько часов в день ученик может выделить на уроки с обаятельным львенком по имени Лео. За прохождение каждого задания положена награда — виртуальные фрикадельки для льва, который должен оставаться сытым. Лева накормлен — он растёт, повышается и уровень

знания языка. Стоит несколько раз «прогулять» занятие, и львенок сбавит в весе. Ученик же теряет накопленные баллы и не может перейти к следующей теме [13].

Ученых давно интересует вопрос о том, релевантно ли использовать элементы игр в образовательном процессе. Исследователи и признанные профессионалы отрасли часто высказывались о пользе такой практики

Во-первых, игры по своей сути включают в себя принципы рационального обучения, установленные когнитивными науками. Например, цифровые игры позволяют студентам проектировать себя в ситуацию, которая повышает их способность понимать ее. Обучение посредством повторения и практики хорошо тем, что риски неудач остаются на низком уровне и сводятся к минимуму последствия неудачи, что рассматривается как неотъемлемая часть процесса обучения. Игры дают студенту четкие цели и обеспечивают оперативную обратную связь, которая делает учащихся более отзывчивыми и приводит к более высокой эффективности обучения.

Во-вторых, игры способны донести до учеников специфичный, индивидуальный учебный контент и опыт. Индивидуальный подход к обучению играет важную роль в обеспечении полного раскрытия потенциала учащихся. Игры адаптируются к потребностям учащегося, предоставляя соответствующую информацию, когда это необходимо, наряду с непосредственной возможностью применить ее на практике. Важнейшей механикой многих игр является логический прогресс обучения, в соответствии с которым для продвижения по игре требуется последовательное овладение всеми необходимыми навыками и компетенциями. Инструкция, представленная на начальных этапах обучения, а также устойчивая, адаптируемая кривая обучения способствуют персонализации полученного опыта. Сложность увеличивается по мере продвижения игрока, но разрыв между навыком студента и тем, что необходимо для выполнения учебного задания, никогда не должен быть настолько большим, чтобы становиться трудновыполнимым. Регулярный

мониторинг эффективности каждого обучающегося позволяет получать более конструктивную обратную связь и выставять объективные оценки. Студент приспосабливается к образовательному, и курс адаптируется к нуждам студента (путем предоставления подсказок или регулировки уровня сложности). Эта постоянная петля обратной связи, которая существует между студентом и курсом, легко поддается сбору и анализу данных для целей оценки [10].

Наконец, игры имеют огромный потенциал для того, чтобы сделать процесс обучения более привлекательным для студентов. Ожидания студентов от учебных курсов сильно зависят от игр: студенты предпочитают визуально богатые, динамические интерфейсы, предназначенные для работы в условиях многозадачности сценария для последовательного объединения отдельных задач и фрагментов информации еще больше увеличивает вовлеченность. Кроме того, игры превосходят по побуждению мотивацию через различные виды веселья.

Образовательные игры прошли долгий путь с 1980 года, и появилось много инициатив, вызванных технологическими достижениями и легкостью доступа, вызванного Интернетом. Например, [Memrise.com](http://Memrise.com) - это веб-сайт, запущенный в 2010 году, который разработан как инструмент, помогающий пользователям изучать иностранные. Система основана на когнитивном исследовании и использует мнемонические устройства (называемые *mem*), чтобы помочь пользователям изучать новые слова. Каждое новое слово представлено семенем, посаженным в виртуальном саду, который требует полива (практики запоминания слов) для того, чтобы вырасти в полноценное растение, и которое будет слабеть, если пользователь не будет регулярно его поливать. Такая конструкция способствует повторению и формированию привычек, поскольку учащимся рекомендуется регулярно практиковать каждое слово в своей коллекции. Пользователи практикуют регулярные тесты и получают баллы за каждый правильный ответ; Эти точки отображаются в таблице лидеров, что позволяет пользователям

конкурировать со своими друзьями. Кроме того, пользователи могут создавать свои собственные *meme* для слов, которые они уже знают, например, на их родном языке. Результатом внедрения всех элементов игрофикации в образовательный комплексная игровая среда: пользователям изначально представлены игровые элементами, которые помогают развлекаться и забавляться, после чего устанавливается режим (регулярное поливание растений), после этого, интенсивность изучения поднимается, тогда пользователи открывают для себя более широкий спектр слов для запоминания, игра становится сложнее. Затем появляется конкуренция и сотрудничество, помогающая учиться [14, с. 211].

Duolingo.com, еще один учебный веб-сайт, запущенный в 2011 году, использует совершенно другой подход. Сервис позволяет разделять окно просмотра браузера и создается интерфейс для перевода веб-страниц и документов в Интернете. Пользователи выбирают язык, который они хотят изучить, и отслеживают прогресс своего обучения по дереву навыков. Навыки варьируются от основных лексических групп (таких как животные или еда) до более продвинутых лингвистических понятий (притяжательные формы, спряжение, синтаксис и т. Д.). Пользователи совершенствуют свои навыки, успешно сдавая тесты (испытания на время, в которых они имеют ограниченное количество попыток), что, в свою очередь, открывает новые навыки, которые необходимо изучить. На веб-сайте предлагаются уроки для каждого языка, а учащиеся также имеют возможность создавать собственные уроки для других людей. Самая интересная часть - это то, как пользователи применяют свои новые знания на практике. Действительно, пользователям предлагается перевести предложения, взятые из документов и страниц в Интернете, и сопоставить их с уровнем квалификации (чтобы новичкам давались короткие и простые предложения, а более сложные - более продвинутым пользователям). Кроме того, пользователи получают дополнительные баллы за оценку работы друг друга: они оценивают каждый перевод по качеству, чтобы выбрать лучший для каждого предложения в

документе. В результате пользователи не только наслаждаются бесплатной и веселой языковой платформой, но и руководствуются ощущением, что они предоставляют ценный сервис для других. Действительно, перевод документов и предоставление информации для большего числа людей дает им ощущение большей цели и укрепляет их связь с сообществом онлайн-сообщества [11].

В то время как первые два примера предназначены для использования отдельно от школьной среды, существуют и другие проекты, которые направлены на то, чтобы внести геймификацию в образовательный класс. Одной из таких инициатив является ClassDojo, описываемая ее создателями как «программное обеспечение для управления поведением». ClassDojo создает практический инструментарий, предоставляя учителям способ закрепить хорошее поведение у студентов с помощью геймификации. Используя компьютер или смартфон, преподаватели могут давать своим ученикам обратную связь в реальном времени и вознаграждать за хорошее поведение. Учащиеся получают положительные или отрицательные баллы в разных категориях, таких как активность в классе, выполнение домашних заданий, работа в команде, творческий подход к выполнению задания, любопытство и другие. Все эти баллы отображаются в профиле ученика вместе с его аватаром, который может быть настроен с использованием некоторых из наград. Программное обеспечение также облегчает преподавателям сбор данных о поведении и аналитику для отдельных учащихся, а также для групп, которые могут совместно использоваться школьными администраторами и родителями [1, с. 106].

Суть геймификации учебного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации.

Геймификация учебного процесса напоминает компьютерную игру, когда за каждое правильно выполненное задание участнику начисляется

определенное количество баллов, которыми игрок распоряжается по своему усмотрению.

В компьютерных играх даже самые рутинные действия воспринимаются не с такой неприязнью, как в жизни.

Конечно, они тоже рано или поздно надоедают, но разработчикам удается заставлять игроков делать подчас рутинную работу и получать от этого удовольствие.

Нельзя ли взять и из неприятной для многих обучающихся рутины, например, из процесса обучения, сделать игру? Не станет ли учебная деятельность приятнее, если за хорошие дела (достижения в учебе, активность на занятии, высокие оценки и т.д.) начнут давать баллы, которые они могут использовать как бонусы и обменивать их, в последствии, например, на подсказку во время экзамена, пропуск занятия, преимущество в следующей игре и т.д.?

Отметим, что геймификация отличается от дидактических игр тем, что специально разработанные игровые элементы и техники пронизывают весь процесс обучения, за каждое выполненное игровое задание обучающимся начисляются баллы.

Как показал практический опыт, обучающиеся с удовольствием участвуют в таких играх, преимущество которых в том, что во время игры участники занимают активную позицию, что способствует повышению мотивации к обучению и более эффективному закреплению знаний.

Наряду с деловыми и ролевыми играми, геймификация учебного процесса способствует развитию коммуникабельности, целеустремленности, познавательной и интеллектуальной активности обучающихся и т.д [2, с. 22].

Достоинство геймификации еще и в том, что данную технологию одинаково результативно можно использовать как в начальной и средней школе, так и в процессе профессионального образования, причем на всех этапах учебного занятия: в начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении знаний.

Для того чтобы реализовать идею геймификации как средства повышения мотивации к обучению, необходимо разработать методические рекомендации для преподавательского состава образовательных учреждений, которые будут включать в себя систему игр, викторин, конкурсов, а также систему вознаграждений, бонусов и начисления баллов. Разработанные материалы сможет использовать любой практикующий педагог, адаптируя рекомендации под особенности преподаваемого им предмета [4, с. 40].

## 1.2 Факторы развития геймификации

Существует две основные предпосылки развития геймификации в образовании. Успех в данном направлении может быть достигнут путем правильного учета ряда факторов.

### Технологические предпосылки

Технологические новшества являются желательным элементом для успешного внедрения элементов геймификации в образовательные курсы, но не обязательным. Различные достижения информационной технологии помогли внедрить элементы геймификации, позволяющие разнообразить образовательный процесс. Но существует масса примеров использования элементов геймификации, например, связанных с вознаграждением слушателей курса, которые достигли нужного эффекта без использования компьютерных технологий.

Тем не менее, эффект от добавления элементов геймификации может быть усилен за счет использования технологий. Например, кейсы, рассматриваемые в данной работе используют технологию либо для обеспечения функционирования некоторых элементов геймификации, либо для более легкой их систематизации. Платформы обучающие онлайн снижают затраты на индивидуальное обучение и позволяют преподавателям осуществлять наблюдение за индивидуальной работой именно за счет использования технологических инноваций.

Таким образом, одним из наиболее важных аспектов для успешного развития геймифицированного обучения является развитая технологическая

среда образовательного учреждения. Это говорит о том, что геймификация, вероятнее всего, будет успешной в тех странах и регионах, которые имеют высокий уровень доступа в Интернет или в тех, которые могут позволить тратить значительные денежные средства на развитие образования [8, с. 56].

Однако, стоит учитывать другой важный фактор, актуальный при использовании интернет технологий. Отслеживание активности учащихся в Интернете должно сочетаться с эффективной политикой информационной безопасности, которая позволяет сохранить конфиденциальность персональных данных. Если личная информация и результаты ученика будут доступны например, его одноклассникам, то этот учащийся может личностными и социальными переживаниями и проблемами, а самому образовательному учреждению грозит юридическая ответственность [9, с. 162].

#### Учебные предпосылки

Ряд элементов геймификации, которые были рассмотрены в данной работе, имеют свои конкретные преимущества и недостатки, и каждый из них может быть применен в образовательном курсе. С этой целью становится очевидным ряд образовательных предпосылок.

Учителя должны уметь выбирать наиболее подходящие элементы геймификации под специфику конкретной образовательной программы и с учетом запросов студентов, которые потенциально будут его проходить. Также важна способность однозначно последовательно применять и реализовывать эти элементы. Очевидно, что применение всех элементов геймификации сразу вряд ли будет успешным, но и тщательно продуманная стратегия не будет универсальным решением, которое представляется возможность масштабировать. Решающее значение имеет способность вовремя реагировать на потребности отдельных студентов и проводить собственный мониторинг воздействия геймификации на постоянной основе [6, с. 108].

Вопрос об использовании элементов геймификации в образовании по-

прежнему вызывает споры, в основном потому, что эти элементы воспринимаются как тесно связанные с видеоиграми. Репутация видеоигр подкрепляется различными стереотипами в средствах массовой информации, которые обычно характеризуют игры как вызывающие привыкание и жестокость. Поэтому любое внедрение элементов геймификации на основе стандартного требования к образовательному курсу, вероятно, будет плохо воспринято обществом, особенно если конкретный элемент, о котором идет речь, не будет тщательно и подробно проработан, а его эффект протестирован. Внедрение любого технологического аспекта в образовательный класс также может быть проблемным. Учителя, использующие инновационные технологии, могут не иметь опыта работы с ней, и внедрение может создать дополнительную нагрузку, в то время как студенты будут иметь разный уровень знаний и опыта взаимодействия с этой технологией: некоторым это может показаться скучным и неинтересным [12, с. 1160].

Подводя итог, можно сказать, что прогрессирующий рынок образовательных услуг стимулирует педагогов и специалистов к внедрению новых методик в образовательный процесс. Использование элементов игр в образовательных программах открывает возможность создания серьезного конкурентного преимущества на рынке. Более того, большое количество доступных инструментов позволяет искать наиболее эффективные сочетания элементов игр в образовательном курсе, подстраивая его тем самым под потребности будущих слушателей [14, с. 238].

## Глава 2. Организация работы творческой группы учителей

### 2.1 Рекомендации по использованию геймификации в построении образовательных курсов

*«Заинтересовать людей работой – значит реализовать планы. Заинтересовать учителей в профессиональном развитии – значит надолго обеспечить успех в развитии всей организации».*

Н. В. Нелива

Как организовать работу всех субъектов образовательного процесса так, чтобы:

а) получить высокие результаты обученности и развития личности учащихся,

б) чтобы способствовать профессиональному самоопределению учеников и росту педагогического мастерства учителя,

в) чтобы выступать гарантом их адаптированности к существующему типу социума,

г) чтобы стать местом успеха детей и взрослых?

Готовых рецептов не существует, есть только тернистый путь проб, действий, есть видение деятельности, позволяющее не топтаться на месте, а идти в ногу со временем, прогнозируя желаемый результат.

Вхождение в компетентностное образование предполагает выполнение ряда последовательных действий со стороны всех субъектов образовательного процесса и прежде всего педагогов. Какими методиками и технологиями необходимо владеть современному учителю, чтобы развивать

у учащихся способность брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решений, уметь извлекать пользу из опыта, критически относиться к явлениям природы и общества, т.е. реализовывать ключевые компетенции? Какими профессионально-педагогическими компетенциями необходимо владеть самому учителю для того, чтобы обеспечивать собственное профессиональное продвижение и развитие?

Одной из форм эффективной методической работы, повышающей компетентность педагогов, является организация творческих групп.

Творческой группой называется объединение работников одного или нескольких учреждений (учителей, руководителей школ), занимающееся разработкой какой-либо психолого-педагогической, воспитательной или управленческой проблемы практико-ориентированного характера. Проблемные творческие группы педагогов позволяют привлечь максимальное число педагогов к работе по проектированию как ключевых направлений развития школы, так и конкретных практических проблем, связанных с содержанием образования, методикой преподавания, освоением современных педагогических технологий и т.д. Творческая группа отличается от других объединений (в том числе и от школ передового педагогического опыта) тем, что ее работа строится на опытно-экспериментальной основе.

Проблемные творческие группы педагогов создаются в режиме временного творческого коллектива под тему, которую выбрала группа и которая представляет профессиональный интерес для них и для коллектива, или под проблему, которая оказалась важной для участников группы.

Например, в 2008-2009 уч. году управлением образования администрации МО «Плесецкий район» была организована работа районной творческой группы учителей гуманитарного цикла «Интегрированные уроки», в которой работали 14 педагогов из школ района. Цель: создание

условий для реализации технологии интегрированного обучения. Задачи: повышение компетентности педагогов в формировании общекультурных компетенций учащихся, использование потенциальных возможностей для развития креативной компетентности личности в условиях модернизации образования, укрепление межпредметных связей в образовательном процессе. Ожидаемый результат – совершенствование педагогического мастерства.

Планирование группы осуществлялось по следующей схеме.

1 этап - подготовка: создание творческой группы (по итогам работы за предыдущий учебный год), определение целей и задач, разработка содержания (план работы), определение вопросов для изучения, распределение творческих заданий.

2 этап – групповая работа по заданиям: поиск информации, изучение теории, вводный теоретический семинар (в нашем случае - теоретический семинар «Интеграция в образовании»), «мозговой штурм», синквейн или кластер.

На теоретическом семинаре, работая в микрогруппах, педагоги определили виды интеграции в ОП, типы интегративных связей, формы и методы интегрированных уроков, уровни интеграции, понятие внутрипредметной и межпредметной интеграции. Дали коллективное определение «Интегрированный урок – это...» в форме мозгового штурма и синквейна.

3 этап – практическая групповая работа: разработка системы уроков по теме (например, система интегрированных уроков по творчеству Н.В.Гоголя для учащихся 8-11 кл.), творческая учеба – практический семинар или педагогическая мастерская, разработка методических рекомендаций, обмен опытом, предложения к решению.

Как известно, лучший способ узнать – это сделать, поэтому мы обратились к форме педагогической мастерской, которая позволила на практике увидеть технологию интегрированного урока.

На втором заседании – педагогической мастерской «Урок бинарный или интегративный?» были проведены открытые интегрированные уроки, представлена система интегрированных уроков по творчеству Н.В.Гоголя (к юбилею писателя) и творчеству А.И.Солженицына. Работа педмастерской завершилась педагогическим рингом «Бинарный или интегрированный? Плюсы и минусы», где определили достоинства данных форм уроков. Педагоги пришли к единству: урок искусства не требует выводов и обобщений. Его цель - духовное обогащение ребенка и формирование потребности в общении с искусством.

4 этап – анализ и обобщение: проведение открытых занятий, мастер-класс, «аукцион идей», «открытый микрофон», рефлексия, выводы, рекомендации, оценка деятельности.

На заседании «Аукцион педагогических идей» был представлен мастер-класс «Интегрированные формы обучения в системе элективных курсов: профильное обучение» и система работы учителя русского языка и литературы по программе регионального компонента, проведен бинарный урок «О запятой..» (русский язык-математика), практикум «Анализ интегрированного урока».

Для организации работы творческой группы назначается руководитель из числа авторитетных педагогов. Участники группы разрабатывают программу деятельности (если это необходимо при участии администрации или методистов).

Творческая группа предполагает постоянный состав участников, что позволяет систематизировать работу и предлагать участникам так

называемые творческие домашние задания, которые, в свою очередь, активизируют работу на заседаниях.

Так как тематика, приблизительное содержание заседаний и формы работы группы были сформулированы к первому занятию, то и творческие задания сразу предлагались на весь год, и члены группы могли определиться, на каком заседании они могут представить результаты своей работы.

Исходя из рассмотренного в первой главе данной работы материала и данных полученных в ходе количественного исследования, хотелось бы сформировать ряд рекомендаций по использованию элементов игр в дизайне образовательных программ.

Образовательные игры должны быть направлены на пробуждение внутренней мотивации и энтузиазма учащихся, путем представления пространства для фантазии, ролевых игр. Например, можно мотивировать учащихся индивидуально, давая им возможность исследовать контент в своем собственном темпе, чтобы они находили «скрытую» информацию на своем пути (например, математические проблемы, которые немного сложнее или интересные мелочи и факты о которых обычно не говорится на уроках истории).

Конкуренция может быть мощным фактором мотивации. Слишком большой акцент на конкуренции может также изменить представление студентов о курсе таким образом, что конечной целью обучение становится не получение знаний и навыков в стать лучшим, а для другие учеников могут вообще потерять мотивацию к участию.

Хороший геймифицированный образовательный курс использует внешние мотивирующие факторы, чтобы привлечь учеников, но фокусируется на стимулировании их внутренней мотивации, с помощью других элементов. Мотивация, которая приходит изнутри, более мощная и постоянна, что делает этот тип мотивации более вероятным для положительного влияния на эффективность и качество обучения в

долгосрочной перспективе.

Студенты также могут быть мотивированы тем, что у них есть возможность учиться друг у друга. Это можно сделать, разрешив ученику, который уже успешно усвоил часть образовательной программы, помочь другому ученику понять тот или иной материал.

### **Что мешает использовать геймификацию**

Геймифицированные курсы могут быть неудачными по нескольким причинам. Подробнее рассмотрим основные: техническая возможность воплотить поставленные перед образовательным курсом цели, интерес и вовлеченность студентов и невыполнимость целей.

#### **Материальное обеспечение**

Геймификация в основном полагается на технологии как на платформу, с помощью которой учителя и ученики общаются и учатся. Поэтому учебные заведения, у которых нет необходимого оборудования и ресурсов (таких как компьютеры или портативные устройства и широкополосный доступ в Интернет) испытывать трудности при внедрение элементов геймификации в образовательный процесс. Кроме того, домашние задания в рамках геймифицированных курсов, могут потребовать от каждого учащегося иметь доступ к Интернету. Доступ к широкополосному интернету распределен неравномерно в любой стране мира, в том числе и в России, а значит этот важнейший элемент геймификации становится невозможно применить повсеместно.

#### **Студенческий интерес**

Игра часто рассматривается как популярная и широко распространенная деятельность, но существует большая группа людей, которые не играют в видеоигры, и геймификация вряд ли станет полезным педагогическим новшеством в контексте обучения этих социальных групп. В современном обществе существует «анти-геймерский» менталитет и существует ряд популярных негативных стереотипов в отношении видеоигр. Это может привести к негативной реакции на попытки геймифицировать

образовательные курсы. Геймификация может также подорвать успехи в обучении студентов, которые хорошо себя проявили при прохождении традиционных курсов.

#### Неверные цели

Геймификация в образовании - это методика обучения и, следовательно, она не включает в себя никаких заранее заданных целей. Обычно процесс геймификации осуществляется в областях с где необходимы навыки количественного счета или аналитический набор знаний, например, математические курсы (особенно на университетском уровне) и курсы по чтению (на начальном уровне). Трудно геймифицировать, к примеру, написание эссе.

#### Неправильно примененная геймификации

Процесс геймификации будет затруднен и, вероятно, обретет отрицательную репутацию во всей образовательной системе, если она будет связана с неудачными попытками, в которых был использован облик геймификации, в то время как базовые элементы не были включены. Важно не появление геймификации через видимые элементы, а релевантное применение основополагающих принципов геймификации к учебной программе.

Таким образом, можно заключить, что геймификация дает возможность использовать мотивационные возможности игр во многих областях, в том числе в образовании, путем добавления игровых элементов в различные неигровые среды. Однако, одной из основных проблем такого подхода является отсутствие систематического метода создания игровых моделей. Действительно, дизайн - это субъективное понятие. Не существует идеальной формулы для создания образовательных игр. Тем не менее, в данной работе представлен обзор некоторых игровых элементов и методов, которые могут быть использованы при построении образовательного курса.

## 2.2 Методические рекомендации по организации урока

Система дидактических принципов.

Реализация технологии деятельностного метода в практическом преподавании обеспечивается следующей системой дидактических принципов:

1) Принцип деятельности - заключается в том, что ученик, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, осознает при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

2) Принцип непрерывности – означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учетом возрастных психологических особенностей развития детей.

3) Принцип целостности – предполагает формирование учащимися обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук).

4) Принцип минимакса – заключается в следующем: школа должна предложить ученику возможность освоения содержания образования на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).

5) Принцип психологической комфортности – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

6) Принцип вариативности – предполагает формирование учащимися способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

7) Принцип творчества – означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности.

Типология уроков в дидактической системе деятельностного метода

Уроки деятельностной направленности по целеполаганию можно распределить на четыре группы:

- уроки «открытия» нового знания;
- уроки рефлексии;
- уроки общеметодологической направленности;
- уроки развивающего контроля.

1. Урок «открытия» нового знания.

Деятельностная цель: формирование способности учащихся к новому способу действия.

Образовательная цель: расширение понятийной базы за счет включения в нее новых элементов.

2. Урок рефлексии.

Деятельностная цель: формирование у учащихся способностей к рефлексии коррекционно-контрольного типа и реализации коррекционной нормы (фиксирование собственных затруднений в деятельности, выявление их причин, построение и реализация проекта выхода из затруднения и т.д.).

Образовательная цель: коррекция и тренинг изученных понятий, алгоритмов и т.д.

3. Урок общеметодологической направленности.

Деятельностная цель: формирование способности учащихся к новому способу действия, связанному с построением структуры изученных понятий и алгоритмов.

Образовательная цель: выявление теоретических основ построения содержательно-методических линий.

4. Урок развивающего контроля.

Деятельностная цель: формирование способности учащихся к осуществлению контрольной функции.

Образовательная цель: контроль и самоконтроль изученных понятий и алгоритмов.

Теоретически обоснованный механизм деятельности по контролю предполагает:

- предъявление контролируемого варианта;
- наличие понятийно обоснованного эталона, а не субъективной версии;
- сопоставление проверяемого варианта с эталоном по оговоренному механизму;
- оценку результата сопоставления в соответствии с заранее обоснованным критерием.

Таким образом, уроки развивающего контроля предполагают организацию деятельности ученика в соответствии со следующей структурой:

- написание учащимися варианта контрольной работы;
- сопоставление с объективно обоснованным эталоном выполнения этой работы;
- оценка учащимися результата сопоставления в соответствии с ранее установленными критериями.

Разбиение учебного процесса на уроки разных типов в соответствии с ведущими целями не должно разрушать его непрерывности, а значит, необходимо обеспечить инвариантность технологии обучения. Поэтому при построении технологии организации уроков разных типов должен сохраняться деятельностный метод обучения и обеспечиваться соответствующая ему система дидактических принципов как основа для построения структуры и условий взаимодействия между учителем и учеником.

Для построения урока в рамках ФГОС НОО важно понять, какими должны быть критерии результативности урока, вне зависимости от того, какой типологии мы придерживаемся.

Цели урока задаются с тенденцией передачи функции от учителя к ученику.

Учитель систематически обучает детей осуществлять рефлексивное действие (оценивать свою готовность, обнаруживать незнание, находить причины затруднений и т.п.)

Используются разнообразные формы, методы и приемы обучения, повышающие степень активности учащихся в учебном процессе.

Учитель владеет технологией диалога, обучает учащихся ставить и адресовать вопросы.

Учитель эффективно (адекватно цели урока) сочетает репродуктивную и проблемную формы обучения, учит детей работать по правилу и творчески.

На уроке задаются задачи и четкие критерии самоконтроля и самооценки (происходит специальное формирование контрольно-оценочной деятельности у обучающихся).

Учитель добивается осмысления учебного материала всеми учащимися, используя для этого специальные приемы.

Учитель стремится оценивать реальное продвижение каждого ученика, поощряет и поддерживает минимальные успехи.

Учитель специально планирует коммуникативные задачи урока.

Учитель принимает и поощряет, выражаемую учеником, собственную позицию, иное мнение, обучает корректным формам их выражения.

Стиль, тон отношений, задаваемый на уроке, создают атмосферу сотрудничества, сотворчества, психологического комфорта.

На уроке осуществляется глубокое личностное воздействие «учитель – ученик» (через отношения, совместную деятельность и т.д.)

Структура уроков ведения нового знания в рамках деятельностного подхода имеет следующий вид:

## 1. Мотивирование к учебной деятельности.

Данный этап процесса обучения предполагает осознанное вхождение учащегося в пространство учебной деятельности на уроке. С этой целью на данном этапе организуется его мотивирование к учебной деятельности, а именно:

- 1) актуализируются требования к нему со стороны учебной деятельности (“надо”);
- 2) создаются условия для возникновения внутренней потребности включения в учебную деятельность (“хочу”);
- 3) устанавливаются тематические рамки (“могу”).

В развитом варианте здесь происходят процессы адекватного самоопределения в учебной деятельности и самополагания в ней, предполагающие сопоставление учеником своего реального “Я” с образом “Я - идеальный ученик”, осознанное подчинение себя системе нормативных требований учебной деятельности и выработку внутренней готовности к их реализации.

## 2. Актуализация и фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии.

На данном этапе организуется подготовка и мотивация учащихся к надлежащему самостоятельному выполнению пробного учебного действия, его осуществление и фиксация индивидуального затруднения.

Соответственно, данный этап предполагает:

- 1) актуализацию изученных способов действий, достаточных для построения нового знания, их обобщение и знаковую фиксацию;
- 2) актуализацию соответствующих мыслительных операций и познавательных процессов;
- 3) мотивацию к пробному учебному действию (“надо” - “могу” - “хочу”) и его самостоятельное осуществление;
- 4) фиксацию индивидуальных затруднений в выполнении пробного учебного действия или его обосновании.

### 3. Выявление места и причины затруднения.

На данном этапе учитель организует выявление учащимися места и причины затруднения. Для этого учащиеся должны:

- 1) восстановить выполненные операции и зафиксировать (вербально и знаково) место- шаг, операцию, где возникло затруднение;
- 2) соотнести свои действия с используемым способом действий (алгоритмом, понятием и т.д.) и на этой основе выявить и зафиксировать во внешней речи причину затруднения - те конкретные знания, умения или способности, которых недостает для решения исходной задачи и задач такого класса или типа вообще.

### 4. Построение проекта выхода из затруднения (цель и тема, способ, план, средство).

На данном этапе учащиеся в коммуникативной форме обдумывают проект будущих учебных действий: ставят цель (целью всегда является устранение возникшего затруднения), согласовывают тему урока, выбирают способ, строят план достижения цели и определяют средства- алгоритмы, модели и т.д. Этим процессом руководит учитель: на первых порах с помощью подводящего диалога, затем – побуждающего, а затем и с помощью исследовательских методов.

### 5. Реализация построенного проекта.

На данном этапе осуществляется реализация построенного проекта: обсуждаются различные варианты, предложенные учащимися, и выбирается оптимальный вариант, который фиксируется в языке вербально и знаково. Построенный способ действий используется для решения исходной задачи, вызвавшей затруднение. В завершение уточняется общий характер нового знания и фиксируется преодоление возникшего ранее затруднения.

### 6. Первичное закрепление с проговариванием во внешней речи.

На данном этапе учащиеся в форме коммуникации (фронтально, в группах, в парах) решают типовые задания на новый способ действий с проговариванием алгоритма решения вслух.

## 7. Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону.

При проведении данного этапа используется индивидуальная форма работы: учащиеся самостоятельно выполняют задания нового типа и осуществляют их самопроверку, пошагово сравнивая с эталоном. В завершение организуется исполнительская рефлексия хода реализации построенного проекта учебных действий и контрольных процедур.

Эмоциональная направленность этапа состоит в организации, по возможности, для каждого ученика ситуации успеха, мотивирующей его к включению в дальнейшую познавательную деятельность.

## 8. Включение в систему знаний и повторение.

На данном этапе выявляются границы применимости нового знания и выполняются задания, в которых новый способ действий предусматривается как промежуточный шаг.

Организуя этот этап, учитель подбирает задания, в которых тренируется использование изученного ранее материала, имеющего методическую ценность для введения в последующем новых способов действий. Таким образом, происходит, с одной стороны, автоматизация умственных действий по изученным нормам, а с другой – подготовка к введению в будущем новых норм.

## 9. Рефлексия учебной деятельности на уроке (итог).

На данном этапе фиксируется новое содержание, изученное на уроке, и организуется рефлексия и самооценка учениками собственной учебной деятельности. В завершение соотносятся ее цель и результаты, фиксируется степень их соответствия, и намечаются дальнейшие цели деятельности.

## Заключение

Геймификация – это применение элементов игрового дизайна и игровых принципов в неигровом контексте. [Huotari, K., & Namari, J., 2012] Такое определение действительно позволяет не ограничивать сферу применения данных принципов. Более того, такое определение геймификации делает его еще более востребованным в образовании, так как качественный образовательный курс должен учитывать интерес и мотивированное участие студентов в процессе, а это именно те характеристики, которыми обладает игра.

После написания работы и подробного изучения принципов геймификации, можно подвести итог, что современные образовательные учреждения могут использовать различные элементы геймификации в создаваемых ими образовательных программах. Но вопрос о том, какой конкретный инструмент выбрать для курса остаётся перед каждым конкретным руководителем, поскольку не существует какой-либо идеальной структуры или шаблона. Также можно сказать о том, что перед организациями, которые предоставляют образовательные услуги, должна стоять задача регулярного мониторинга уровня удовлетворенности слушателей образовательными курсами.

На основе изученного материала, можно сказать, в настоящее время в мире все чаще стали применять элементы игр, адаптируя их под различные конечные цели, в том числе образовательные. Но существует ряд проблем, который не позволяет в полной мере говорить о том, что данная практика является успешной.

Таким образом, на основе всего вышесказанного, можно с уверенностью отметить - цель курсовой работы – изучить основные элементы геймификации, понять их применимость в построении

образовательного курса и изучить их влияние на его студентов и их удовлетворенность образовательным курсом – была достигнута.

## Литература

1. Боков, Л.А. Проектно-ориентированные образовательные технологии в подготовке элитных специалистов / Л.А. Бокова// Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований.— 2014. —№1. —С. 105- 109.
2. Бутакова, Е.С. К вопросу о подготовке элитных инженерных кадров: опыт России и мира / Е.С. Бутакова// Высшее образование сегодня.— 2013. —№2. —С. 20-26.
3. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.— Томск , 2015.—98 с.
4. Замятина, О. М. Усовершенствование программы элитной технической подготовки: компетентностно- ориентированный подход / О.М. Замятина// Инновации в образовании. - 2013 - №. 10. - С. 36-45.
5. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. - 2-е изд., доп. -СПб.: СПб АППО, 2015.—170 с.
6. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. -М.: Просвещение, 2014.— 200 с.
7. Корнилов, Ю.В. Геймификация и и веб- квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов// Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5.— С. 27-34
8. Лебедев, О.Е. Управление образовательными системами: Учебно-методическое пособие для вузов / О.Е. Лебедев. – М.: «Университетская книга», 2014. – 100 с.
9. Лычаева, М.В. Проектно- ориентированное обучение в системе элитного технического образования в ТПУ / М.В. Лычаева // Сборник трудов научно-методической конференции «Уровневая подготовка специалистов: государственные и международные стандарты инженерного образования», Издательство Томского политехнического университета, Томск. – 2013. – С. 160-163.

10. Мазелис, А. Л. Геймификация в электронном обучении / А.Л. Мазелис // Народное образование. Педагогика: материалы междунар. науч. конф. (г. Владивосток, апрель 2013 г.) [Электронный ресурс]. Режим доступа: [wsu.rmfiles /](#)

11. Мосин, А. Плюс геймификация всей страны? // Банки Украины. 2013 [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.ukrbanks.info/kolonka/ Plyusgyaymifikaciya](http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyusgyaymifikaciya)

## Приложения

### Приложение 1

#### Памятка по организации работы творческой группы преподавателей

Творческая группа – это профессиональное объединение педагогов, заинтересованных в форме коллективного сотрудничества по изучению, разработке и обобщению материалов по направлениям образовательной деятельности (методической теме) с целью поиска оптимальных путей совершенствования образовательного процесса. Это одно из самых продуктивных формирований в системе методической работы учреждения образования. Творческая группа создаётся по инициативе педагогов для решения за определённый период времени актуальной для учреждения образования проблемы. В неё объединяются творческие педагоги независимо от опыта и стажа работы. Основаниями для создания творческой группы являются единство интересов к определённой педагогической проблеме и стремление её разрешить, психологическая совместимость, творческий подход, что создаёт условия для саморазвития и самореализации педагогов и способствует повышению качества образования.

2. Задачи творческой группы преподавателей

2.1. Реализация методической темы. 2.2. Повышение творческого потенциала педагогов. 2.3. Формирование творческого коллектива педагогов-единомышленников. 2.4. Апробация и внедрение современных подходов к организации образовательного процесса. 2.5. Обсуждение профессиональных проблем, трудностей обучения и воспитания, оказание помощи педагогам в овладении инновационными процессами. 2.6. Обобщение опыта работы по определенной теме. 2.7. Изучение литературы и передового опыта по данной теме. 2.8. Проектирование процесса совершенствования и реализации образовательного процесса. 2.9. Разработка методических рекомендаций на основе результатов, полученных в группе: пакета теоретических, методических, дидактических материалов. 2.10. Представление результатов для обсуждения педагогической общественности (на научно-практических

конференциях, педагогических чтениях и т. д.); 2.11. Публикация материалов в печати.

3. Организация деятельности творческой группы 3.1. Назначается руководитель из числа опытных педагогов. 3.2. Руководитель творческой группы: • организует разработку плана работы творческой группы; • определяет формы сбора и обобщения информации; • предлагает варианты активного участия каждого в работе группы; • обобщает и систематизирует материалы; • анализирует предложения и выносит их на обсуждение группы, предлагает стратегию разработки темы, проекта и т.д. 3.3. Группа имеет план работы и оформленные результаты творческого решения проблем в виде продукта творческой, индивидуальной или коллективной педагогической деятельности. 3.4. Педагоги – члены творческой группы: • представляют собственные практические разработки, обобщенный опыт своей работы в соответствии с темой работы группы; • выполняют творческие задания руководителя группы и коллектива педагогов; • высказывают свое мнение по предложенным материалам, докладывают о результатах апробирования той или иной методики, способа, приема преподавания и т. п. 3.5. Творческая группа создается и прекращает свою деятельность по мере решения стоящих перед группой задач.

4 Содержание и формы работы 4.1. Формы работы творческой группы носят продуктивный характер: • теоретические семинары (доклады, сообщения); • семинары-практикумы (доклады, сообщения с практическим показом на учебных занятиях, воспитательных мероприятиях), практикумы; • мастер - классы; • деловые игры; • «круглые столы»; • «мозговые штурмы»; • школа передового опыта; • форумы (обсуждение современных новейших методик, достижений психолого-педагогической науки, передового педагогического опыта). 4.2. В качестве общего результата работы группы является документально оформленный пакет методических рекомендаций, разработок, пособий и т.п.

Документы и отчетность: 1. План работы творческой группы над темой. 2. Методические рекомендации по итогам работы творческой группы. 3. Статьи, коллективные монографии, брошюры и другие текстовые и электронные материалы (презентации, видеоотчеты).

Работа преподавателей в режиме творческих групп обеспечивает не только успешную реализацию профессиональных интересов и потребностей преподавателей, но и их интенсивный творческий рост в процессе совместной деятельности, повышение профессионального мастерства, а это оказывает существенное влияние на качественное состояние образовательного процесса и способствует превращению методической службы в развивающую систему.

## Приложение 2

### Положение об организации творческой группы педагогов

**Принято**

**педагогическим советом**

**Протокол № \_\_\_\_\_**

**от «9» \_января\_ 2013г.**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Директор школы**

**\_\_\_\_\_ Потемина М.П.**

**« 10 \_» \_января\_ 2013 г.**

#### ПОЛОЖЕНИЕ

о творческих группах учителей

МАОУ СОШ № 9 города Белово

#### Общие положения

Творческая группа – это структурное подразделение методической службы образовательного учреждения, объединяющее преподавателей учебных дисциплин, относящихся к какой-либо одной образовательной области или нескольким, имеющим высокий уровень квалификации и ведущих опытно-поисковую, экспериментальную, научно-методическую или проектно-исследовательскую деятельность.

Количество творческих групп и их численность определяется методическим советом школы, исходя из необходимости комплексного решения поставленных перед образовательным учреждением задач, и утверждается приказом директора школы.

В своей деятельности творческая группа руководствуется Уставом образовательного учреждения и другими локальными правовыми актами школы.

Цель деятельности творческой группы

2.1. Творческая группа создается в целях разработки локальных положений школы, методического обеспечения учебно-воспитательного процесса при использовании новых педагогических, информационных технологий и учебно-методических комплексов, отдельных тем программ, курса, а так же для создания и реализации проектов, решающих различные проблемы деятельности школы.

2.2. В процессе своей деятельности творческая группа осуществляет методическую и научно-исследовательскую работу, реализует научные подходы и стратегии, разрабатываемые управляющим, педагогическим, методическим советами школы и направленные на реорганизацию любой сферы или участка деятельности школы.

### III. Задачи и направления деятельности творческой группы

Изучение определенной проблемы, выдвижение гипотезы и апробирование в практике работы учителя инноваций, с помощью которых можно разрешить проблему.

Отслеживание результативности работы и выработки рекомендаций для педагогов школы.

Обобщение результатов работы. пропаганда результатов работы. творческий рост педагогов.

Определение локальных направлений проектной деятельности и опытно-экспериментальной работы.

Разработка и экспертиза концепции новых направлений в методическом обеспечении учебно-воспитательного процесса, предмета, образовательных технологий

Оказание помощи в разработке концепций и программ развития школы.

Прогнозирование потребностей в передовом педагогическом опыте (далее ППО).

Организация и проведение исследовательской деятельности в рамках обозначенной проблемы.

Изучение передового педагогического опыта и литературы по данной проблеме.

Анализ (фактическое состояние) педагогического процесса в аспекте данной проблемы.

Проектирование процесса совершенствования и реализации труда (организация творческих конкурсов, участие в педагогических чтениях, конференциях и т.п.).

Проведение экспериментальной апробации проектов (моделей) как собственных, так и разработанных другими группами.

Анализ эффективности их внедрения, разработка методического инструментария для установления эффективности проводимых нововведений, результатов исследований.

Разработка методических рекомендаций на основе результатов, полученных в группе.

Представление своих исследований для обсуждения педагогической общественности (на научно-практические конференции, педагогические чтения и т. д.).

Публикация материалов в печати.

#### **IV. Субъекты деятельности и порядок подбора членов проектной группы**

4.1. Работник, желающий создать творческую группу, обязан:

оформить свое предложение в письменном виде с обоснованием необходимости создания творческой группы (разработки и реализации конкретного проекта) в школе;

согласовать свое предложение с должностным лицом, ответственным за данный участок работы в школе;

выйти с инициативой на административное совещание и после согласования данного вопроса получить официальное разрешение об обсуждении вопроса о создании творческой группы на заседании методического совета школы;

в течение недели, после согласования на методическом совете, создать творческую группу и представить ее список на утверждение директору школы;

в течение двух недель после утверждения директором школы состава творческой группы разработать план работы (проект) и представить его на утверждение директору школы.

4.2. Членом проектной группы может быть любой работник школы.

4.3. Количественный состав творческой группы определяется инициатором ее создания. Творческая группа организуется при наличии не менее трех учителей по одной или нескольким образовательным областям.

4.4. Работники школы приглашаются в члены творческой группы инициатором ее создания после получения им официального разрешения на её создание.

4.5. Работник школы, получивший приглашение, вправе согласиться или отказаться от него. Инициатор творческой группы, директор школы или должностное лицо, ответственное за данный участок работы в школе, не вправе без согласия работника включать его в состав творческой группы.

## V. Организация работы творческой группы учителей

5.1. Проблемные творческие группы педагогов создаются в режиме ВТК (временного творческого коллектива) под тему, которую выбрала группа и которая представляет профессиональный интерес для них и для коллектива, или под проблему, которая оказалась важной для участников группы.

5.2. Для организации работы творческой группы назначается руководитель из числа авторитетных педагогов, имеющих высшую или первую квалификационную категорию.

5.3. Творческие группы создаются из наиболее опытных педагогов, имеющих склонность к научно-исследовательской работе и проявивших интерес к конкретной проблеме, не исключается участие и молодых, творчески настроенных педагогов.

5.4. Участники группы разрабатывают программу деятельности (если это необходимо при участии заместителя директора по УВР), затем эта программа согласовывается с администрацией школы и составляется план работы группы.

5.5. С точки зрения содержательной направленности группы, оптимальным представляется подход, сочетающий работу изолированных групп, занимающихся решением конкретного круга задач (предметно-ориентированные группы) с работой "конкурирующих" групп над одними и теми же проблемами и направлениями (комплексно-ориентированных групп), подготовленные проекты, материалы затем защищаются и оцениваются этими группами в рамках единых сессионных мероприятий.

В течение учебного года проводится не менее 4 заседаний творческой группы.

VI. Основные формы работы творческой группы:

6.1. Защита проектных работ.

6.2. Семинары-практикумы.

6.3. Исследовательские лаборатории.

6.4. Научно-методические конференции.

6.5. Научно-педагогические фестивали.

Конкурс "Учитель года".

Деловые игры.

"Круглые столы".

"Мозговые штурмы".

Экспериментальные группы.

Школа передового опыта.

Школа управленческого мастерства.

Документы и отчетность:

7.1. Положение о творческой группе.

7.2. Анализ состояния практики образовательного процесса.

7.3. Анализ полученных результатов, обобщение опыта работы.

7.4. Справки о работе над проблемой.

7.5. Методические рекомендации.

7.6. Статьи, коллективные монографии и брошюры.

Критерии оценки работы творческой группы:

8.1. Проводится экспериментальная разработка моделей (проектов), как собственных, так и предложенных другими творческими группами.

8.2. Анализируется их внедрение (эффективность) в практику работы школы.

8.3. Разработаны методические рекомендации, в основе которых лежит собственный опыт.

8.4. Представлены исследования (результаты) для обсуждения на практическую конференцию.

## Права педагогов творческой группы

Педагоги творческой группы имеют право:

- 9.1. Готовить учителям предложения и рекомендации о повышении квалификационной категории;
- 9.2. Выдвигать предложения об улучшении учебного процесса в школе;
- 9.3. Ставить вопрос о публикации материалов о передовом педагогическом опыте, накопленном творческой группой;
- 9.4. Ходатайствовать о поощрении сотрудников творческой группы за активное участие в учебно-воспитательной экспериментальной, научно-методической и опытно-поисковой деятельности;
- 9.5. Рекомендовать учителям различные формы повышения квалификации.

## Контроль за деятельностью творческой группы

10.1. Контроль за деятельностью осуществляет директор школы и его заместители по учебно-воспитательной работе в соответствии с планами работы образовательного учреждения и внутришкольного контроля.

## XI. О поощрении руководителей творческих групп

11.1. За выполнение обязанностей руководителя творческой группы производить надбавку в размере до 10% должностного оклада из стимулирующего фонда оплаты труда образовательного учреждения (при наличии средств). Примечание: начисление надбавки производится поквартально, по факту отчета о проделанной работе.

11.2. Анализ деятельности творческой группы представляется для обсуждения педагогической общественности на педагогическом совете школы.

