

**Информационно-аналитическая справка по итогам применения
современных проектных и игровых технологий в образовательной
программе профильной смены
«Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB»
ГБНОУ СПбГЦДТТ**

Профильная смена «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB» предлагает комплекс различных мероприятий с применением современных проектных и игровых технологий: мастер-классов, интерактивных лекций, конкурсов, квестов, экскурсий, направленных на формирование у участников проекта умений и компетенций, необходимых для дальнейшего профессионального роста.

Цель применения проектных и игровых технологий в программе: способствовать повышению значимости и педагогической эффективности проектных и игровых технологий в системе дополнительного образования.

Задачи применения проектных и игровых технологий в программе: повышение готовности специалистов дополнительного образования к педагогически целесообразному и методически проработанному применению современных проектных и игровых технологий в образовательном процессе; осмысление потенциала проектных и игровых технологий как средства решения актуальных проблем современного детства; обмен передовым педагогическим опытом в области внедрения проектных и игровых технологий в учебный и воспитательный процесс в дополнительном образовании; обогащение спектра проектных и игровых технологий в дополнительном образовании.

В рамках проекта был представлен опыт реализации современных игровых технологий такими учреждениями: «Орловский театр кукол» г. Орел; Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение Санкт-Петербургский городской центр детского технического творчества (ГБНОУ СПбГЦДТТ); Орловский государственный институт культуры г. Орел; Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества №3 города Орла» г. Орел.

Опыт реализации современных проектных технологий был представлен Санкт-Петербургским центром детского технического творчества (ГБНОУ СПбГЦДТТ).

Примеры занятий с применением игровых технологий образовательной программы «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB»:

1. ТРИЗ – теория решения изобретательских задач

В формате **интерактивного онлайн мастер-класса** педагог предлагает учащимся:

1) изучить предлагаемые способы вовлечения в образовательный процесс через игру, рассмотреть примеры и перечислить факторы при которых игра становится вовлекающей;

2) решить за определенное время задачи по ТРИЗ;

3) повторить факторы учебной мотивации, изучить предлагаемые методы анализа мотивации обучающихся при отборе игр для занятий (пример: «ТРИЗ» методология, разработанная советским инженером-изобретателем Генрихом Альтшуллером. Эта методология позволяет выявить наиболее явные мотиваторы, присутствующие у конкретного человека, который погружен в игровую активность).

По итогам выбираются лучшие решения, выявляются сильнейшие участники смены, актуализируются знания, умения, навыки и компетенции, полученные во время занятия.

Материалы представлены в 7.1. «Мастер-классы и факультативы с игровыми технологиями».

2. Музейный квест

В формате **виртуальной экскурсии** учащимся познакомятся:

1) дополнительными материалами по музейной теме, с помощью ссылок на источники информации и полезные ресурсы на сайте смены «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB;

2) с разными способами использования цифровых ресурсов и сервисов сети Интернет, алгоритмом оценки результата работы в Google-сервисе;

3) с примерами применения современных игровых технологий, которые основаны на знании законов поведения в реальной и виртуальной среде;

Итогом работы станет выполнение заданий **игрового квеста** после виртуальной экскурсии по Эрмитажу. Каждая команда или индивидуальный участник смены выбирают один из предлагаемых алгоритмов освоения и применения квеста. По итогам выявляется наиболее сплоченная, интеллектуальная и креативная команда. Для индивидуальных участников оцениваются только внимательность и интеллектуальный уровень. **Подробнее с материалами можно ознакомиться в 7.2. «Мастер-классы и факультативы с игровыми технологиями» и 7.3. «Викторины и квесты».**

3. Викторина «Картинг»

В формате **слайд-шоу** участники смены узнают:

1) об истории создания картинга и об устройстве карта;

2) о возможностях командной работы по изучению нового материала;

3) о профессиональной среде и профессиях, которые связаны с таким видом спорта как картинг.

Диагностика данного занятия также разработана в игровой форме – **викторины**, которая проводилась с использованием Google-формы. **Подробнее с данными**

разработками можно познакомиться в 7.2. «Мастер-классы и факультативы с игровыми технологиями» и 7.3. «Викторины и квесты».

Проектная деятельность на профильной смене – результат как командной, так и индивидуальной проектной работы, итог всех полученных на смене знаний и умений, показатель уровня креативности, критичности, навыков работы в команде и коммуникабельности участников смены. Именно на подготовку и реализацию творческого проекта «Калейдоскоп профессий» были направлены все этапы смены «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB». Ребята должны были создать визитку, представляющую ведущие профессиональные сферы родного региона, подготовить выступление и презентацию визитки.

Для успешной работы над проектным заданием методистами и педагогами была создана необходимая документация: положение конкурса «Калейдоскоп профессий», критерии и протоколы оценки проектной деятельности, шаблон презентации. Для участников смены была проведена установочная проектная сессия, где они познакомились с проектным заданием, критериями оценки и формой представления готового продукта.

Материалы представлены в 7.4. «Документация по проектам».

Команды-участники смены, а также индивидуальные участники профильной смены в онлайн-формате представили свои проекты экспертному жюри, ответили на вопросы специалистов из разных профессиональных сфер. Таким образом, программа смены позволила участникам получить эффективный опыт коллективного или индивидуального представления результата проектной деятельности, создания готового проектного продукта.

Примеры проектных работ участников смены можно увидеть в 7.5. «Презентации проектов участников».

Педагоги, методисты и другие работники образовательных учреждений из разных регионов РФ стали активными участниками итогового вебинара онлайн-смены «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB» и представили свой опыт работы в различных формах проектной деятельности и презентациях авторских игровых приемов. Были рассмотрены аспекты разнообразия целей и проблем, которые можно решать при помощи игровых технологий, проникновения игры в учебный и воспитательный процесс в дополнительном образовании, возможности проектирования и диагностики результативности досуговых программ.

Образовательная программа профильной смены «Лаборатория профессий и навыков. PROFI.SKILLS.LAB» побуждает по-новому взглянуть на педагогические задачи и эффективность современных проектных и игровых технологий в развитии личности ребенка.