

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

#TeacherGames



Проект
АНО «Ассоциация молодых учителей
«Педагогическая инициатива»

Почему игра?



КОНКУРС

Конкуренция

Выявление лучшего

Фиксация победителя

Актовое финальное действие

Презентация готового опыта

Однократное получение статуса победителя

Самоподготовка к акту

Разовая мобилизация личных ресурсов

Разобщенность

= личный статус, рейтинг ОО

ИГРА

Кооперация

Выявление лидера

Рейтинг участников

Технология, деятельность

Наращивание ресурса

Участие в процессе,

позиционирование

Систематические тренировки

Постоянная деятельность в

проф. сообществе

Идентичность с сообществом

= новые профессиональные

компетентности и практики



Цель и задачи игр

Цель игр: систематическое профессиональное совершенствование и формирование метапредметных педагогических компетенций

Задачи игр:

- создание системы профессиональных состязаний;
- формирование постоянно действующего рейтинга достижений педагогов;
- формирование профессиональных сообществ;
- профессиональное развитие молодых педагогов;
- формирование метапредметных педагогических компетенций;
- инструмент обновления школьной практики и активного использования новых разработок, технологий

Структура игр

игры проходят сразу в трех федерациях:

1

СТУДЕНЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

(для студентов педагогических ВУЗов и СУЗов)

2

МОЛОДЕЖНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

(для педагогов в возрасте до 35 лет)

3

ЭКСПЕРТНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

(для педагогов-стажистов)

Схема проведения сезона игр (внутри федерации)

НАБОРОЧНЫЙ ЭТАП

Муниципальный уровень.
Презентация лиг, выявление дефицитов, выбор лиги для турнира

ТУРНИР

Региональный уровень. Время проведения – каникулы.
Участники турнира – все участники наборочного этапа

ВЕСЕННИЙ

ЛЕТНИЙ

Два этапа каждого турнира:
тренировочный и соревновательный

Результат – рейтинг участников!

Лиги игр

(каждой федерации):

- ✓ Командодействие (Λ1);
- ✓ Дизайн-мышление (Λ2)

Метапредметные педагогические компетенции:

- К1. Проектное мышление.
- К2. Критическое мышление.
- К3. Исследовательское мышление.
- К4. Организация рефлексии.
- К5. Умение действовать в команде.
- К6. Лидерство.
- К7. Конфликтное конструирование.
- К8. Организация ведения переговоров.
- К9. Эффективная коммуникация.
- К10. Организация коллективного образовательного действия.
- К11. Учет возрастных особенностей аудитории.

	К1	К2	К3	К4	К5	К6	К7	К8	К9	К10	К11
Λ1				+	+	+					
Λ2	+	+							+		+

Лига «Командодействие»

Блок №1

Что тренируется в блоке?

- Умение проанализировать и оценить задачу, определить, какие ресурсы нужны для ее решения;
- Умение оценить собственные ресурсы и дефициты;
- Соотнесение своих ресурсов для решения задачи, поиск других ресурсов;
- Умение строить стратегию по решению задачи;
- Умение планировать;
- Умение адаптировать план при изменении условий

Блок №2

Что тренируется в блоке?

- Умение договариваться, вести переговоры;
- Распределение функций, умение брать на себя ответственность;
- Доверие, чувство уважения к другому в команде;
- Лидерство;
- Умение видеть, удерживать не только свою работу, но и работу другого в команде, помогать при необходимости;
- Умение обращаться за помощью, разделять ответственность;
- Умение модерировать работу группы;
- Умение организовать командное взаимодействие

Лига «Дизайн-мышление*»

* *Дизайн мышление – это метод создания продуктов и услуг, ориентированных на человека. Отличительными особенностями метода являются проникновение в опыт пользователя, всесторонний подход к определению проблем и фокусировка на персональных сценариях поведения и действия.*

Лига отвечает на следующие вопросы:

Как придумать интересную идею, чтобы решить те трудности, которые есть в сфере образования?
Что нужно, чтобы идея стала проектом?
Как реализовать проект, используя творческое и креативное мышление?

В лиге тренируется:

Творческое мышление;
Креативность;
Проектное мышление;
Умение проявлять эмпатию;
Командная работа;
Конфликтная компетентность;
Навыки позитивного общения;
Умение работать с информацией;
Умение работать с технической базой