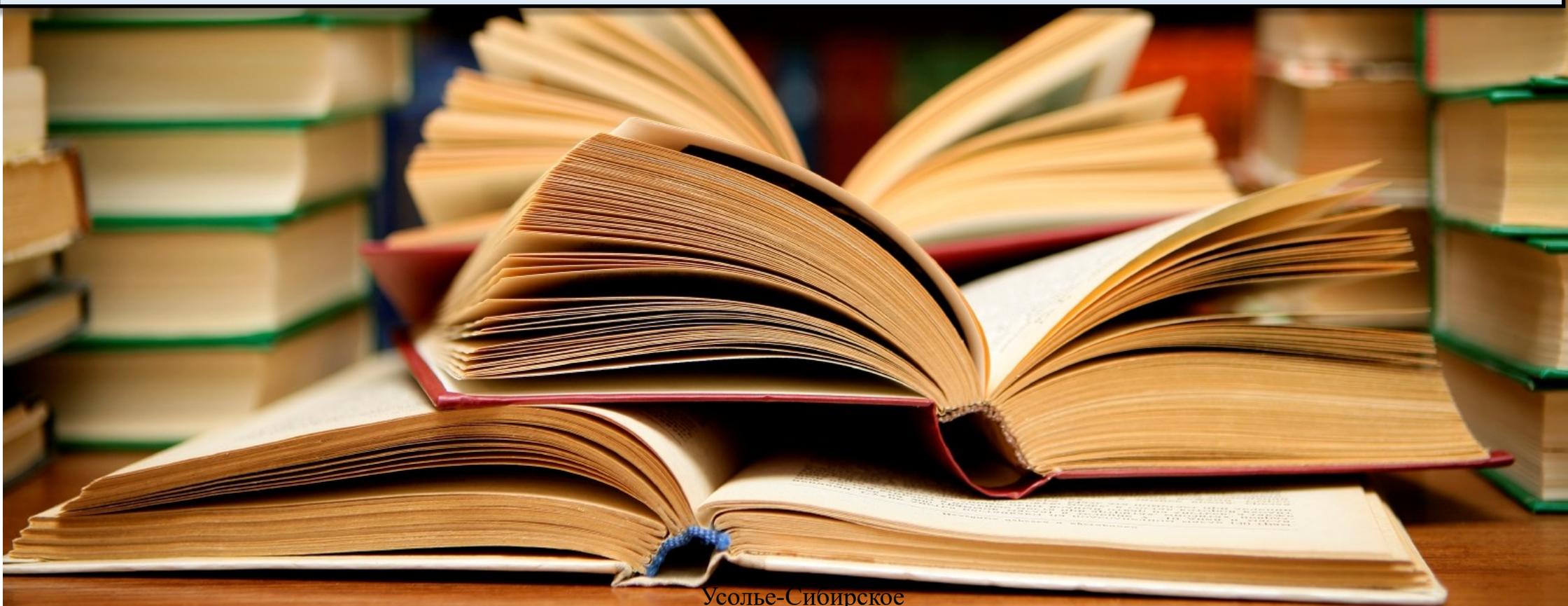


# Педагогический альманах «Исток»



Усолье-Сибирское  
2025 г.

Педагогический альманах «Исток»

Выпуск № 1

«Использование цифровых инструментов Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее» как способ реализации геймификации в образовании для создания личностно-развивающей среды»

МБОУ «Гимназия № 1»

Контакты [gimus1@yandex.ru](mailto:gimus1@yandex.ru) Тел. 8 (39543) 3-92-32

Адрес 665451, Иркутская область, г. Усолье-Сибирское, ул. Толбухина, 21

2025 г.

## Содержание

Аннотация.....	3
Пугачева С.Н. Концепция управленческого проекта по формированию личностно-развивающей образовательной среды муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Гимназия №1» г. Усолье-Сибирское .....	4
Капитанова Т.А., Селезнёва Т.А. «Инструменты геймификации для развития гибких навыков у обучающихся». Готовые решения по геймификации в обучении: фонд Сбербанка «Вклад в будущее».....	11
Будилова Е. А. «Применение технологии сторителлинга во взаимодействии педагога с родителями и детьми» .....	18
Щербакова Т. А., Иванова С.А. Амбассадоры финансовой грамотности.....	22
Ермакова Е. Н., Шевнина Е. А. Спринт-игра «Павлин» от Международной Школы игропрактики для развития коммуникативных навыков и командообразования.....	29
Романова С. Е. Образовательный трек для педагогов в цифровую эпоху.....	30
Яркова И.В. Методический комплекс по развитию универсальных компетенций XXI века у обучающихся через программу фонда «Вклад в будущее».....	34
Ливенцева Е. А. Применение цифровых ресурсов в деятельности учителя.....	37
Власова С. В. Прием скраймбинг.....	41
Методическая литература.....	44
Приложение.....	45

## Аннотация

Кафедрой гуманитарных наук МБОУ «Гимназии № 1» подготовлен данный сборник в рамках Муниципального образовательного интенсива «Использование цифровых инструментов Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее» как способ реализации геймификации в образовании для создания личностно-развивающей среды» описывающий используемые ресурсы и материалы в образовательной деятельности. Сегодняшняя цифровая революция затрагивает все стороны жизни человека, вовлекая ,в свою очередь, и сферу образования. Наша задача трансформировать образование используя накопленный опыт и предоставляемые, Фондом «Сбербанк. Вклад в будущее» ресурсы , чтобы инициировать трансформацию образования в образование XXI века.

Концепция управленческого проекта по формированию личностно-развивающей образовательной среды муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Гимназия №1» г. Усолъе- Сибирское

Пугачева С.Н, учитель русского языка  
и литературы

«Да» —

*это мир,*

*И в этом Мире «Да» Живут,*

*свернувшись,*

*Все миры на свете.*

Э. Э. Каммингс «Любовь — такое место»

«Не надо благодарности» (1935)

Работа в Проекте Региональной каскадной модели «Управление созданием личностно-развивающей образовательной среды» согласно Распоряжению Министерства образования Иркутской области от 14.02.2023 г. № 55-189-мр «О реализации Проекта региональной каскадной модели «Управление созданием личностно-развивающей образовательной среды», продуктом которого является Концепция управленческого проекта по формированию личностно-развивающей

образовательной среды- это актуальная **необходимость и возможность** выстроить в МБОУ «Гимназия №1» современную образовательную среду, направленную на развитие не только познавательных, но в первую очередь, личностных структур. Это позволит максимально обобщить представления о развитии личности в современном образовательном контексте. Проект будет реализован через освоение Программы развития личностного потенциала и приведет, прежде всего, к тому, «что человек почувствует себя не в мире культуры полезности, где он вещь, где он винтик, а в мире культуры достоинства, где он может самореализоваться, стать успешным, развить самого себя. Это относится к ребенку, это относится к учителю» (Александр Асмолов).

Управленческий проект обосновано носит эколого-педагогический характер: город Усолъе-Сибирское является городом экологической катастрофы, закрылся Комбинат ООО «Усолъехимпром», оставив значительные залежи ртути и других опасных для здоровья человека компонентов. В 2024 г. Госкорпорацией Росатом планируется построить предприятие по переработке накопившихся веществ, в городе запланировано открытие Федерального центра химии. Однако уже сейчас остро встает проблема подготовки кадров, изменения сознания значительных групп населения, готовых жить в новых реалиях, умеющих перестраиваться, мобильно переучиваться, саморазвиваться, быть счастливыми в своем городе- все это начинается еще на школьной скамье. Методика Программы

Проекта опирается на научную концепцию личностного потенциала с использованием инструментов социально-эмоционального и когнитивного развития- все это позволит воспитывать граждан, умеющих эффективно использовать свои способности на благо города, страны. В.А Ясвин определял эколого-педагогические условия «как систему возможностей для развития личности, содержащихся в социальном и пространственно-предметном окружении».

Управленческий проект «[ЭКОспейс-территория возможностей](#)» - это системные, ограниченные во времени события, развивающие у всех субъектов личностный потенциал, экологическую культуру и экологическое сознание. Основной формой организации деятельности (событием) в проекте является создание пространства [инициатив «ЭКОспейс-территория возможностей»](#) с целью организации различных формы практико-ориентированной деятельности эколого-педагогической направленности, которая носит исследовательский или проектный характер, в том числе основана на принципах смешанного обучения.

Управленческий проект имеет программный характер, приоритетным направлением будет развитие личностного потенциала всех участников образовательного процесса. Реализация проекта предполагается через Программу по развитию личностного потенциала, которая созвучна задачам воспитания, определенным в дополнениях к Закону об образовании (от 31 июля 2020 г.) как «...развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения...». Таким образом, Программа по развитию личностного потенциала по

Стр.7

сти является методологической основой воспитания, а разработанные в рамках Программы методические материалы и образовательные решения — инструментами воспитательной работы в МБОУ «Гимназия №1».

Цель: формирование в МБОУ «Гимназия №1» личностно-развивающей среды, в которой условия превращаются в возможности развития, в которой каждый может удовлетворить свои ключевые психологические потребности, обрести субъективное благополучие, развить в себе личностную зрелость и гибкость.

Задачи:

-провести диагностику образовательной среды МБОУ «Гимназия №1» на основе Пособия В.А. Ясвина «Школьное средоведение и педагогическое средоведение», выявить проблемы в организации образовательной среды;

-составить Дорожную карту изменений;

-разработать Модель создания эколого- педагогических условий для развития личностного потенциала;

-создать в фойе МБОУ «Гимназия №1» пространство инициатив «ЭКОспейс-территория возможностей»;

-изучить и использовать Комплексные решения, представленные на сайте Благотворительного фонда «Вклад в будущее», по сопровождению и развитию ребенка с 6 до 18 лет с учетом его возрастных особенностей;

-провести диагностику и оценку результатов проекта

Решение данных задач - важнейшая основа в налаживании гармоничных отношений детей с педагогами, родителями и друзьями, раскрытии своей внутренней мотивации к познанию, достижению и саморазвитию.

Управленческий проект «Экопейс-территория возможностей» - актуальный вызов для МБОУ «Гимназия №1». Важными и полезными являются инструменты, размещенные на сайте Благотворительного фонда «Вклад в будущее»: <https://vbudushee.ru/library/>:

Организационно-технологический компонент среды ОО:

Учебно-методический комплект «Школа возможностей» (выделенный курс – УМК СЭР для старшего дошкольного – 5-6 лет - и младшего школьного – 1-4 классы - возраста; УМК «Развитие личностного потенциала подростков» для учащихся 5-11 классов).

Технология создания уроков «4К» (интеграция в предметное преподавание – методические рекомендации для администрации и педагогов общеобразовательных организаций) и мониторинг 4К.

3. Технология создания профессиональных обучающихся сообществ.

Организационно-технологический компонент среды ОО

1. Настольная игра «Путь в будущее» (для подростков)
2. Онлайн-гид «4 сезона» (для подростков)
3. Мобильное приложение «Мой выбор» (для подростков)
4. Хрестоматия художественной литературы для развития ЛП
5. Онлайн-проект развивающего просмотра мультфильмов «Смотрим вместе» и развивающего просмотра художественных фильмов
6. Онлайн-игра «Город эмоций»
7. Инструменты для родителей:
  - Онлайн-курс для родителей «Семья на эмоциях»;
  - Подкаст для родителей «МамПапКаст»и др.

Социальный компонент среды ОО

Технология «Открытая стена» (вариативный инструмент из УМК «Развитие ЛП подростков»)

«Квадрат настроения»

4 шага ненасильственного общения

Пространственно-предметный компонент среды ОО

Пространственное решение для ОО «КУБРИК» с комплектом учебно-методических материалов по организации работы в пространстве.

В ходе реализации Проекта будут апробированы данные инструменты.

3. Заключение.

Мы живем в стремительно меняющемся VICA-мире, где остро встает проблема формирования новых навыков: необходимых сегодня компетентностей и грамотностей. Формирование личностного потенциала даст возможность распределять свой уникальный набор ресурсов для управления и собой и результатами для достижения осознанной цели. Новый проект для Гимназии раскрывает значительные возможности всех субъектов, объектов и процессов, включенных в образовательную среду Гимназии.

Знания, полученные в рамках курсовой подготовки уникальны: каждому дается шанс стать современнее, профессиональнее, счастливее. «Раскрытие личностного потенциала-это обретение каждым человеком самостоянья в этом мире вызовов, неопределенности, сложности, разнообразия». А. Асмолов, профессор, академик РАО. Проект нацелен на сочетание в себе научного подхода с практичностью и применимостью. В основу Проекта легли разработки Благотворительного Фонда «Вклад в будущее» по развитию отдельных навыков и компетенций, полученные в рамках реализации программ Фонда. Проект нацелен на личностное и профессиональное развитие педагогов —

лидеров изменений, готовит к работе в новой парадигме образования, обеспечивает передовыми методиками и инструментами для работы с детьми.

**«Инструменты геймификации для развития гибких навыков у обучающихся». Готовые решения по геймификации в обучении: фонд Сбербанка «Вклад в будущее»**

Капитанова Т.А., Селезнева Т.К.,

учителя русского языка и литературы

В современном образовании геймификация, или использование игровых элементов и принципов в неигровых контекстах, включая образование, представляет собой инновационную методологию, применяемую для улучшения мотивации, учебной активности и результативности обучающихся. В настоящее время геймификация учебного процесса становится основой, опираясь на которую, педагоги могут внедрять инновации в образование и влиять на развитие необходимых компетенций. Геймификация способствует повышению мотивации учеников, улучшению усвоения материала и развитию критического мышления.

Персонализированные учебные среды, созданные с помощью геймификации, разрабатываются с использованием новейших программных средств и реализуют лучшие игровые практики, позволяя учащимся решать стратегические учебные задачи различными способами.

Геймификацию не следует путать с играми или упрощенно называть игровым подходом к образовательному процессу. Образовательные подходы с использованием игровых технологий облегчают решение задач

преподавания и обучения. В отличие от игр, концепция геймификации реализует обучение путем моделирования процессов реального мира в цифровом формате.

Природа игры, вовлекающей человека в процесс обмена и потребления информации с самого раннего возраста, позволяет использовать одни и те же механизмы как для взрослых, так и для детей, адаптируя их к уровню развития индивида. Можно отметить положительные стороны влияния геймификации на развитие личности:

- увеличение мотивации и участия: использование игровых механик, таких как достижения, рейтинги, бонусы и прогресс, может стимулировать людей к выполнению задач и достижению целей;
- повышение уровня вовлеченности в процесс обучения: игровой дизайн создает эмоциональную привязанность к задачам и активностям, что способствует более глубокому погружению в процесс;
- возможность создать игровые ситуации, целенаправленно формирующие навыки из предметной области, закрепляющие возникающие умения и знания: игровые механики, такие как награды за достижение целей, мгновенная обратная связь и соревновательный элемент, способствуют улучшению усвоения материала и развитию навыков.

Какие же навыки, помогающие быть успешными в любой деятельности, развиваются? Какие же навыки, помогающие быть успешными в любой деятельности, развиваются при помощи геймификации? Это коммуникация, эмоциональный интеллект, системное и цифровое мышление, креативное и критическое мышление, кооперация.

Геймификация способствует формированию командного духа, умению работать в коллективе, развитию эмпатии и толерантности. Игровые ситуации могут помочь в создании возможности для детей понять, как взаимодействовать с другими людьми, как разрешать конфликты и как достигать общих целей. Игры и задания, основанные на принципах геймификации, могут стать эффективным способом развития социальных навыков у учеников. Это может быть и виртуальное моделирование социальных ситуаций (создание интерактивных виртуальных сред для практического применения социальных навыков, таких как общение, управление конфликтами или решение проблем), и коллективные игры и задачи (подготовка игровых мероприятий, требующих сотрудничества и координации действий между участниками).

Геймификация может помочь мотивировать обучающихся взаимодействовать со своими командами благодаря привлекательности игрового контекста, наградам и общему успеху в игровой среде. В настоящее время существует множество игр в жанре RPG (Computer Role-Playing Game – компьютерные ролевые игры), где игроки управляют одним или несколькими персонажами, каждый из которых определяется перечнем числовых атрибутов, способностей и навыков. Достижение результата зависит от правильной, четкой и слаженной работы всей игровой команды. Применение механики компьютерной ролевой игры позволяет детям активнее участвовать не только в учебной деятельности, но и в жизни класса, коллектива и школы. Совместными усилиями дети добиваются поставленных целей, улучшают свои и командные показатели. Влияние геймификации на формирование актуальных компетенций обучающихся

№			
1	Увеличение мотивации и вовлеченности и	Игровые механики	Использование элементов игровой механики, таких как баллы, достижения, уровни, повышает интерес к обучению и стимулирует школьников к активному участию в процессе
		Соревновательный дух	Встроенная система соревнования мотивирует учеников стремиться к лучшим результатам, совершенствовать свои навыки и активно участвовать в решении задач
		Погружение в контекст	Игровые сценарии, где ученики могут применить свои знания на практике в смоделированных ситуациях, более привлекательны, чем стандартные учебные материалы.

2	Разви- тие практи- ческих навы- ков	Реальные задачи	Геймификация позволяет обучающимся решать задачи, максимально приближенные к реальным кейсам, которые они будут сталкиваться в своей будущей профессии
		Экспериментирование и обучение на ошибках	В игровой среде школьники могут экспериментировать, совершать ошибки и учиться на них без негативных последствий, что способствует быстрому освоению навыков
		Развитие творческого мышления	Геймификация способствует развитию творческого мышления, поиска нестандартных решений
3	Разви- тие гибких навы- ков	Кооперативные задания	Игровые сценарии часто предполагают совместную работу в команде, что помогает школьникам научиться взаимодействовать, распределять задачи, находить компромиссы, общаться и координировать действия
		Социальное взаимодействие	Геймификация создает условия для общения, обмена опытом, поддержки и взаимопомощи между обучающимися

4	Повы- шение	Критическое мышление	Геймификация побуждает обучающихся анализировать ситуацию, принимать решения, искать оптимальные решения, развивая навыки критического мышления
		Управление временем	Геймификация часто включает таймеры, ограничения по времени, что помогает ученикам развивать навыки управления временем и приоритизации задач
		Индивидуальный прогресс	Геймификация позволяет каждому обучающемуся работать в своем темпе, осваивать материал на собственном уровне, что повышает их самостоятельность
		Поиск информации	В процессе игры школьникам часто приходится искать информацию, решать задачи, что способствует развитию навыков самостоятельного обучения.

Геймификация — это инструмент. Инструмент не может быть плохим или хорошим – просто нужно знать где и когда его можно эффективно применять, а главное – уметь это делать.

Фонд «Вклад в будущее» создан Сбербанком в 2015 году. Фонд развивает образовательные программы и помогает создавать инклюзивную среду, обеспечивающую равные возможности самореализации и полноценной жизни для людей вне зависимости от особенностей развития и здоровья. Миссия фонда — прилагать совместные усилия, чтобы люди уверенно чувствовали себя в быстро меняющемся мире и могли отвечать на вызовы XXI века.

Направления фонда: 1. «Современное образование»: школа должна стать не местом, где только учат и тренируют для сдачи экзаменов, а местом, где интересно и увлекательно, где есть право на ошибку, где у ребёнка есть право выбора. 2. Программа «Вместе»: программа открывает новые горизонты для тех, кто стремится сделать мир лучше, предоставляя уникальные возможности для взаимодействия и совместного достижения значимых результатов. 3. «Инклюзивная среда»: фонд разделяет принципы социальной. Одним из основных преимуществ геймификации в контексте развития коммуникативных навыков является создание ситуаций, способствующих активному взаимодействию между участниками образовательного процесса. Игровые элементы мотивируют обучающихся к общению, сотрудничеству и решению проблем в команде. Другой важный аспект геймификации – возможность развития навыков эмпатии, анализа и креативного мышления через вовлечение школьников в игровые сценарии и ролевые игры. Это способствует формированию у обучающихся умения эффективно выражать свои мысли, слушать и понимать точку зрения других, находить нестандартные решения задач. Ключевым принципом применения геймификации является соответствие игровых элементов поставленным образовательным целям. Геймификация не

должна принуждать участника к действиям, а создавать условия для добровольного достижения его целей, совпадающих с целями обучения.

Таким образом, интеграция геймификации в образовательный процесс является перспективным подходом, который способствует всестороннему развитию обучающихся и подготовке их к успешной жизни в современном мире, где коммуникативные навыки играют ключевую роль.

### «Применение технологии сторителлинга во взаимодействии педагога с родителями и детьми»

Будилова Евгения Анатольевна,  
учитель истории и обществознания

Современная педагогика стремится находить новые методы взаимодействия с учащимися и их семьями, чтобы повысить эффективность образовательного процесса. Одним из таких методов является сторителлинг, который представляет собой искусство рассказывания историй с целью передачи знаний, ценностей и эмоционального опыта. Сторителлинг активно используется в разных сферах — от маркетинга до психологии, однако в образовательной среде эта технология особенно полезна благодаря своей способности вовлекать аудиторию и развивать творческое мышление.

Технология сторителлинга основывается на нескольких ключевых принципах:

1. Создание эмоциональной связи: История должна вызывать эмоции у слушателей, будь то радость, удивление или сопереживание. Это помогает создать прочную связь между рассказчиком и аудиторией.

2. Четкая структура: Хорошая история имеет начало, середину и конец. Эта структура помогает удерживать внимание слушателя и делает повествование понятным.

3. Конкретика и образность: Детали и образы делают историю живой и запоминающейся. Использование метафор, сравнений и ярких примеров усиливает восприятие материала.

4. Цель и мораль: Каждая история должна нести в себе определенный смысл или урок. Это позволяет использовать сторителлинг как инструмент воспитания и образования.

Взаимодействие педагогов с детьми через истории имеет несколько направлений:

1. Образовательный аспект. Сторителлинг может использоваться для объяснения сложных концепций или введения новых тем. Например, рассказывая детям о законах природы, педагог может начать с увлекательной истории о приключениях маленького исследователя, который открывает эти законы. Такой подход делает материал доступным и интересным для восприятия.

2. Развитие творческих способностей. Рассказывание историй стимулирует воображение детей. Педагог может предложить ученикам придумать продолжение известной сказки или создать свою собственную историю.

3. Социально-эмоциональное развитие. Истории помогают детям лучше понимать свои чувства и эмоции. Через персонажей и ситуации дети учатся эмпатии, ответственности и другим важным социальным навыкам. Например, история о дружбе может научить ребенка важности взаимопомощи и поддержки.

Педагоги также могут использовать технологию сторителлинга для общения с родителями учащихся. Вот несколько способов:

1. Информирование родителей. На родительских собраниях педагоги могут рассказывать истории из жизни класса или школы, чтобы показать родителям, как проходит учебный процесс и какие успехи достигнуты учениками. Это создает атмосферу доверия и вовлеченности.

2. Обучение родителей. Через истории можно передавать родителям знания о воспитании и развитии детей. Например, рассказ о том, как один ребенок справился с трудностью, может стать примером для родителей, столкнувшихся с похожей ситуацией.

3. Мотивация и поддержка

Истории успеха учеников могут вдохновлять родителей на поддержку и участие в образовательном процессе. Видя достижения других детей, родители начинают больше верить в возможности своего ребенка. Практические рекомендации для педагогов-

Чтобы эффективно применять сторителлинг в работе с детьми и родителями, педагоги могут следовать следующим рекомендациям:

1. Выбирайте подходящие темы: Истории должны соответствовать возрасту и интересам аудитории. Для младших школьников подойдут сказочные сюжеты, а для подростков — реальные жизненные ситуации.

2. Используйте визуальные средства: Иллюстрации, презентации или даже театральные постановки могут сделать историю более захватывающей и доступной для понимания.

3. Активно вовлекайте слушателей: Задавайте вопросы, предлагайте обсудить.

4. Используйте материалы Благотворительного фонда Сбер «Вклад в будущее».

<https://vbudushee.ru/>

<https://family.vbudushee.ru/>

[https://zeroplus.tv/film/knopka?](https://zeroplus.tv/film/knopka?source=vmeste&special_project_compilation_id=96&direction_id=2)

[source=vmeste&special\\_project\\_compilation\\_id=96&direction\\_id=2](https://zeroplus.tv/film/knopka?source=vmeste&special_project_compilation_id=96&direction_id=2)

Используемые материалы:

Журнал Научно-технические ведомости СПбПУ. Гуманитарные и общественные науки Т 10, №2, 2019

Сторителлинг в лекционном дискурсе И.П.Хурыз

Лекции по языкознанию современных российских лингвистов. Открытая лекция С.Г. Тер-Минасовой «Язык, коммуникация и национальная безопасность» от 28.04.2014 г. (Л1) [8]; лекция Т.В. Черниговской в компании BioCard «Мозг Великий обманщик. Как мозг нас обманывает» от 03.06.2017 г.

(Л2) [9]; открытая лекция В.Е. Чернявской «Возможна ли безъязыковая

коммуникация: : поликодовый текст» от 27.04.2018 г. (Л3) [10].

Материалы сайта Благотворительный фонд «Вклад в будущее» Сбер.

## «Амбассадоры финансовой грамотности»

Щербакова Т.А., Иванова С.А.,  
учителя математики

1. Введение, объяснение теории, объяснение правил игры, заполнение детьми бланка персонажа. (5 минут)

2. Игра. Раунды 1–3. (2 мин на покупку страховки, 5 мин на события и письма) (20 минут).

- Первый раунд
- Второй раунд
- Третий раунд

3. Рефлексия. Подведение итогов (5 минут)

Цели:

Развитие финансовой грамотности

1. Сформировать понимание рисков.
2. Дать представление о страховании, его видах.
3. Развить навык прогнозирования событий и их влияния на бюджет семьи и личный бюджет.

Развитие личностного потенциала:

1. Приобрести ресурсы устойчивости потенциала достижения — навык анализа эффективности выбора.

2. Приобрести инструментальные ресурсы потенциала достижения — навык постановки цели, навык прогнозирования событий и их последствий (игровых решений, финансовых решений).

3. Приобрести ресурсы устойчивости потенциала жизнестойкости - развить навык толерантности к неопределенности за счет случайных событий и необходимости принятия решений.

Планируемый результат:

Результаты по финансовой грамотности

Знаю:

- О предмете страхования: имущество, здоровье, жизнь;
- Какие риски потери денег существуют и как от них защититься;
- О принципах работы страховой компании.

Умею

- Определять последствия различных событий для бюджета семьи, на основе этого проводить расчёты;
- Сравнить виды страхования, объяснять его необходимость.

Применяю

- Прогнозирую изменение бюджета и личного бюджета в случае возникновения непредвиденных обстоятельств.
- Умею выбирать страховой продукт

Результаты по развитию личностного потенциала (потенциала достижения и потенциала жизнестойкости):

- Приобретены ресурсы устойчивости потенциала достижения — ученик способен проанализировать насколько эффективен его выбор.
- Приобретены инструментальные ресурсы потенциала достижения — ученик способен поставить цель, прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия.

Стр. 23

- Приобретены ресурсы устойчивости потенциала жизнестойкости — ученик развивает свою толерантность к неопределенности.

Технические требования к месту проведения игры

- Размер помещения должен соответствовать количеству участников мероприятия, участники должны иметь возможность свободно перемещаться по полу.
- Пространство пола должно быть свободным, если это класс — парты стоят по углам класса.
- Проектор и ноутбук для показа презентации.
- Реквизит: шляпа, мешок или непрозрачная емкость для карточек событий, 5 конвертов для стартапов.

Сценарий игры

2.1. Введение, объяснение теории, объяснение правил игры, заполнение бланка персонажа Ведущий в начале занятия рассказывает о том, что такое страхование, о его видах, о том, что страхование защищает от разных рисков. Игра длится 3 раунда, в зависимости от того, может ли ведущий держать темп игры. В финале — подсчет капитала и рассказ детей о своих персонажах, ответы на вопросы ведущего и общие выводы после игры.

Ведущий: основные риски

1. Риски серьезных травм и заболеваний кого-то из членов нашей семьи. Особенно это касается родителей, ведь именно они приносят в семью наибольшую часть её дохода. Неприятные события могут временно повлиять на их возможность работать и зарабатывать деньги.

Стр. 24

2. Риски повреждения или утраты имущества семьи — например, машина попала в аварию или квартиру затопили соседи.

Ведущий: можем ли мы полностью защитить себя от наступления каждого из этих рисков? Вряд ли. Наша жизнь непредсказуема, случится может что угодно. Однако мы имеем возможность защитить себя и своих близких от негативных последствий данных рисков — сокращения дохода семьи, траты наших сбережений и возникновения долгов. В этом нам на помощь приходит два финансовых инструмента: подушка безопасности и страхование

*Показываем слайд 6, 7 и 8 презентации.)* Подушка безопасности — сумма, которую ты можешь отложить после того, как удовлетворишь свои базовые потребности — в еде, в тепле, в проезде, в одежде и т. д. и совершишь все запланированные траты. Подушка безопасности зависит от размера твоих расходов. У каждого человека свои требования к сумме, на которую можно прожить (это зависит и от места проживания, и от образа жизни). Денежный запас может поддержать тебя в тяжелые времена (когда уволили, есть проблемы со здоровьем, нужно срочно переехать и так далее), дать возможность остановиться и подумать, что делать дальше. Желательно иметь в резерве столько денег, чтобы можно было прожить полгода без доходов.

Страхование — это финансовый продукт, который позволяет семье защититься от последствий наступивших неприятностей и иметь денежные средства для их устранения. Работает страхование следующим образом: мы приходим в страховую компанию и говорим ей о том, что мы хотели бы защититься от того или иного риска. Компания берет с нас небольшую

сумму денег в качестве оплаты ее услуг и заключает с нами договор на определенный промежуток времени. Если в течение этого времени с нами или с нашим имуществом происходит риск, от которого мы защищались с помощью страховки, компания выплачивает нам компенсацию. Размер этой компенсации в несколько раз превышает сумму, которую мы заплатили компании в качестве платы за ее услуги. Как правило, этой суммы хватает для того, чтобы полностью покрыть весь ущерб. Если в течение всего срока нашего договора риск так и не наступил, компания забирает оплаченную нами сумму денег себе в качестве вознаграждения за ее услуги.

1 шаг. Покупка страховки. Первый раунд начинается с покупки страхового полиса (см. Приложение 4). Страховые полисы действуют все 5 раундов, их продает ведущий. Сначала ведущий озвучивает виды страховки (Презентация, слайд 20), объясняет, зачем они нужны. Если дети хотят приобрести страховку, то они поднимают руку, чтобы сказать, какой страховой полис они покупают. Когда дети получают карточку страхового полиса, в своих бланках персонажа они отмечают вид купленной страховки.

Ведущий: наша игра состоит из 1-3 раундов. Каждый раунд состоит из 4 этапов (Презентация, слайд 12). У каждого из вас есть бланк персонажа (слайд 13), заполните его, опишите ваше имущество. Дом или квартира есть у каждого, а машина на ваш выбор. Баланс вашей карты — 1000 рублей, вам нужно распорядиться этими деньгами до конца игры. Каждый раунд равен одному месяцу в нашей игре. Ведущий: перед вами страховые полисы (Презентация, слайд 20). Как вы думаете для чего они нужны?

Купленная страховка действует на весь период игры (все раундов). Страховать можно только то имущество, которое у вас есть. Поднимайте руку, кто хочет приобрести страховку.

2 шаг. После заполнения бланка персонажа и приобретения страховок начинается игра

Ведущий: я буду вытаскивать карточки событий. Наша игра будет идти по механике «Светофор». Вы встаёте за линию старта.

Ведущий встает в центр между линиями и поворачивается к игрокам спиной, далее он вытягивает карточку с событиями (см. Приложение № 2) из шляпы, громко зачитывает и поворачивается к игрокам.

Ведущий: если событие отрицательное — авария, затопление машины и так далее, то нужно проверить у себя, какая страховка приобретена. Если подходящая, то нужно показать ее и спокойно перейти на другую сторону. Те игроки, у которых не было страховки, остаются «за линией» и теряют деньги, прошу вас выполнить несложное быстрое штрафное задание (например, присесть, покрутиться вокруг себя и т. п.

После выполнения задания игроки переходят за линию и отмечают в карточке персонажа сумму потери.

Ведущий: если событие положительное — выиграли в лотерею, стажировка за границу — то игрокам нужно отметить в карточке персонажа увеличение дохода.

3 шаг. В конце раунда де приходит письмо (показать слайд № 22

презентации). Ведущий озвучивает письмо на слайде. Ведущий: вам нужно сделать выбор — ответить на содержание письма «да» или «нет» (голосование ногами — физически идёте к ответу на линии «да» / «нет»).

После принятия решения всеми игроками ведущий кликает на варианты ответа в презентации и зачитывает, что происходит с персонажами. Игрокам нужно отметить в бланке персонажа, сколько денег он получил или потерял после выбора ответа на письмо.

Далее игроки подводят итоги раунда с помощью заполнения «уравнения» на бланке персонажа в поле «Сколько денег осталось в конце раунда», внося соответствующие доходы и расходы в пустые клетки. Итоговая сумма – баланс следующего раунда.

Рефлексия.

### 2.3.1. Вопросы для обсуждения с участниками

- 1) Какие события и как повлияли на жизнь твоего персонажа?
- 2) Какие решения принимать было сложнее всего?
- 3) Нужно ли тратить деньги на благотворительность?
- 4) Что будет, если не оплатить штраф вовремя?
- 5) Как бы вы определили, что перед вами фишинговое (мошенническое) письмо? Какие признаки у таких писем?
- 6) Зачем нужно страхование? Как страхование помогло справиться с непредвиденными событиями?
- 7) Какой финансовый инструмент, кроме страхования, помогает справиться с непредвиденными обстоятельствами?

## Спринт-игра «Павлин» от Международной Школы игропрактики для развития коммуникативных навыков и командообразования

Ермакова Е.Н., Шевнина Е. А.,  
учителя иностранного языка

Цель игры: способствовать развитию коммуникативных навыков участников и создание условия для осознания эффективных моделей принятия группового решения.

Спринт-игры-это короткие бизнес-игры, цель которых - помочь участникам осознать необходимость совместной деятельности. Такие игры помогают развить коммуникативные навыки, а также помогают командам найти эффективные модели принятия группового решения.

Очень эффективно, если за процессом игры наблюдает педагог или психолог. Часто команда и сама может обнаружить проблему в коммуникации, но наблюдатель получает большое количество информации для анализа.

Кроме командообразования, игра прекрасно работает в качестве когнитивной разминки, позволяет настроиться на восприятие серьезной информации. Спринт-игра-это быстрый фасилитационный формат, усиленный игровыми технологиями. (Педагогическая фасилитация как процесс - это облегчение и усиление продуктивности образования, обучения и воспитания, развитие субъектов педагогического взаимодействия за счёт их стиля общения и особенностей личности педагога и учащегося.)

Как играть. Участникам игры раздаются карточки (одна карта в одни руки),

каждая из которых содержит определенную информацию. Если участников игры меньше, то некоторым могут быть даны две карточки. Далее ведущий зачитывает группе общую информацию о ситуации. Во время игры участникам не разрешается обмениваться карточками, передавать карточки друг другу или складывать их в одном месте. Карточка должна постоянно находиться в руках того, кто ее получил. Участники встают в круг, держа карточку, чтобы никто не видел текста, фиксировать информацию во время обсуждения нельзя. Можно только прочесть информацию, которая написана на карточке. Задача группы выяснить, кто же является похитителем павлина. На обсуждение дается 20-30 минут. Решение должно быть общим. Ведущий может задавать вопросы, если видит, что группа не может принять решение. После окончания игры можно задать вопросы (рефлексия):

1. Что помогало в принятии решения?
2. Что продвигало принять решение?
3. Что мешало принять решение?

## Обучающие треки для педагогов в цифровую эпоху

Романова Снежана Евгеньевна,  
педагог-психолог

Современный мир стремительно меняется благодаря развитию цифровых технологий. Образование — одна из сфер, где эти изменения особенно заметны. Педагоги сталкиваются с необходимостью постоянно

обновлять свои знания и навыки, чтобы соответствовать требованиям времени. В этой связи особую значимость приобретают различные формы дистанционного обучения, такие как онлайн-курсы, вебинары и образовательные платформы. Однако важно не только предложить новые инструменты, но и сделать их доступными и эффективными для широкого круга учителей.

Одним из перспективных решений является создание обучающих треков, специально разработанных для педагогов. Эти треки представляют собой комплексные программы, включающие теоретические материалы, практические задания и возможности для профессионального общения. Они позволяют учителям развиваться в удобном для них темпе и формате, получая актуальные знания и умения, необходимые для работы в условиях цифровой образовательной среды.

Цифровизация образовательного процесса открывает перед педагогами целый ряд новых возможностей. Во-первых, это доступ к огромным объемам информации и образовательных ресурсов. Учителя могут использовать цифровые библиотеки, базы данных, интерактивные приложения и другие инструменты для подготовки уроков и проведения занятий. Во-вторых, цифровые технологии позволяют персонализировать обучение, предлагая ученикам индивидуальные траектории развития. Это помогает учитывать особенности каждого ребенка и делает образовательный процесс более эффективным. Однако вместе с возможностями приходят и вызовы. Одним из главных является необходимость постоянного обновления профессиональных компетенций. Педагогам нужно осваивать новые методы и подходы к обучению, уметь пользоваться современными

технологиями и понимать, как интегрировать их в учебный процесс. Именно здесь на помощь приходят обучающие треки.

Обучающий трек представляет собой структурированную программу, состоящую из нескольких модулей. Каждый модуль включает в себя теорию, практику и возможность для рефлексии. Такая структура позволяет участникам постепенно углубляться в тему, закрепляя полученные знания через выполнение практических заданий.

Треки могут быть направлены на разные аспекты профессиональной деятельности учителя: от разработки учебных планов до использования современных образовательных технологий. Например, один из треков может быть посвящен внедрению игровых методов в обучение, другой — работе с большими данными в образовании, третий — использованию виртуальной реальности в учебном процессе.

Важной особенностью обучающих треков является их гибкость. Участники могут выбирать интересующий их контент, определять темп прохождения материала и самостоятельно планировать время для выполнения заданий. Это делает обучение удобным и доступным даже для тех педагогов, кто работает в удаленных регионах или имеет ограниченные временные ресурсы.

Благотворительный фонд Сбербанка «Вклад в будущее» активно поддерживает развитие образовательных инициатив, направленных на повышение качества обучения и внедрение инновационных подходов. Фонд предлагает широкий спектр цифровых инструментов, которые могут использоваться при создании и реализации обучающих треков.

Например, платформа «СберКласс» предоставляет доступ к обширному каталогу образовательных материалов, включая курсы, лекции и методические рекомендации. Платформа также позволяет создавать собственные учебные курсы и делиться ими с коллегами. Это создает условия для обмена опытом и сотрудничества между педагогами.

Еще одним важным инструментом является проект «Учись учиться». Этот ресурс направлен на развитие метапредметных навыков учащихся, таких как критическое мышление, креативность и умение работать в команде. Педагоги могут использовать материалы проекта для разработки собственных учебных программ и внедрения междисциплинарных подходов в обучении.

Кроме того, фонд организует вебинары и конференции, где педагоги могут обмениваться опытом и обсуждать актуальные проблемы современного образования. Такие мероприятия способствуют созданию профессионального сообщества, которое поддерживает взаимное развитие и обмен идеями.

Создание и использование обучающих треков для педагогов становится важной частью современной системы непрерывного профессионального развития. Благодаря таким программам учителя получают возможность совершенствовать свои компетенции, осваивать новые методики и эффективно использовать цифровые инструменты в образовательном процессе.

Инструменты, предлагаемые благотворительным фондом Сбербанка «Вклад в будущее», играют ключевую роль в поддержке и развитии этих

инициатив. Они создают условия для открытого доступа к качественным образовательным ресурсам, обеспечивают взаимодействие между педагогами и способствуют формированию инновационной культуры в сфере образования.

Таким образом, обучающие треки становятся важным элементом цифровой образовательной среды, помогающим педагогам успешно справляться с вызовами современности и обеспечивать высокое качество обучения для нового поколения учеников.

**Методический комплекс по развитию универсальных компетенций XXI века у обучающихся через программу фонда «Вклад в будущее»**

Яркова И.В., педагог-психолог

Современное образование сталкивается с необходимостью подготовки учащихся к жизни и работе в условиях быстро меняющегося мира. Это требует развития у школьников новых компетенций, соответствующих требованиям XXI века.

Программа фонда «Вклад в будущее» направлена на развитие ключевых компетенций, необходимых для успешной адаптации и эффективного функционирования в условиях современного мира. Универсальные компетенции (УК), такие как критическое мышление, креативность, коммуникабельность и способность к сотрудничеству, являются основой этой программы. Данный методический комплекс предла-

гает подходы и инструменты для интеграции УК в образовательный процесс.

Комплекс включает несколько направлений, каждое из которых направлено на достижение конкретных целей:

1. Развитие критического мышления (использование кейс-метода и проблемного обучения, проведение дискуссий и дебатов, анализ реальных ситуаций и решение практических задач).

2. Креативность и инновационное мышление (организация творческих мастерских и конкурсов, применение метода мозгового штурма и дизайн-мышления, поддержка индивидуальных проектов и стартапов).

3. Коммуникационные навыки (тренинги по публичным выступлениям и

презентациям, развитие навыков письменной коммуникации, участие в межкультурных обменах и волонтерских проектах).

4. Способность к сотрудничеству (групповые проекты и командная работа, игровые методики и симуляции, организация мероприятий, направленных на укрепление социальной ответственности).

5. Личностное развитие и эмоциональный интеллект (психологические тренинги и консультации, работа над самооценкой и управлением стрессом, индивидуальные планы личностного роста, структура методического комплекса)

Методический комплекс представляет собой набор инструментов и методик, позволяющих педагогам эффективно интегрировать эти компетенции в образовательный процесс. Комплекс состоит из нескольких модулей, каждый из которых направлен на достижение определенных целей:

Модуль 1: Основы развития универсальных компетентностей. Этот модуль включает теоретические основы и практические рекомендации по внедрению УК в учебный процесс. Учителя узнают о важности УК в современном мире и получают инструменты для их оценки и мониторинга.

Модуль 2: Интерактивные методы обучения. Модуль фокусируется на применении интерактивных методов, таких как проектная работа, игровые технологии и кейс-метод. Эти методы способствуют развитию креативности, критического мышления и навыков командной работы.

Модуль 3: Технологии и цифровые ресурсы. Здесь рассматриваются возможности использования цифровых инструментов и платформ для поддержки учебного процесса. Особое внимание уделяется онлайн-курсам, виртуальным лабораториям и симуляциям.

Модуль 4: Оценивание и мониторинг прогресса. Этот модуль посвящен разработке системы оценивания, позволяющей отслеживать прогресс учеников в развитии УК. Предлагаются различные формы оценок, включая портфолио, самооценку и взаимооценку.

Модуль 5: Подготовка и поддержка педагогов. Модуль обеспечивает поддержку учителям в процессе внедрения новых методик. Включены тренинги, мастер-классы и консультации от экспертов в области образования.

На практике программа реализуется через интеграцию различных форм учебной и внеучебной деятельности. Например, в рамках курса по экологии ученики могут разрабатывать проект по улучшению экологической ситуации в своем районе, включающий исследование проблемы, разработку решений и их реализацию. Такой подход позволяет одновременно развивать критическое мышление, креативность, коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Программа фонда «Вклад в будущее» представляет собой важный инструмент для формирования у школьников ключевых компетенций, необходимых для успешного функционирования в современном мире. Методический комплекс, разработанный на основе этой программы, обеспечивает систематизированный подход к обучению, позволяющий эффективно развивать универсальные компетентности. Комплекс помогает педагогам эффективно интегрировать новые методики в учебный процесс, обеспечивая таким образом подготовку выпускников к вызовам XXI века.

### Применение искусственного интеллекта в образовании:

#### Нейросеть для создания контент-плана

Ливенцева Е. А., учитель истории и  
обществознания

Внедрение искусственного интеллекта в образование является необходимым шагом для повышения эффективности образовательного процесса, его доступности и качества. При этом важно учитывать необходимость сбалансированного подхода к внедрению ИИ-технологий, обеспечивая соответствующую подготовку педагогов и защиту данных учащихся.

ИИ открывает новые горизонты в образовании, позволяя сделать процесс обучения более эффективным, персонализированным и доступным. Несмотря на существующие вызовы, преимущества внедрения ИИ в образование значительно перевешивают потенциальные риски при условии правильного подхода к его интеграции и соответствующего регулирования.

Искусственный интеллект предоставляет педагогам широкий спектр инструментов для повышения эффективности образовательного процесса. На сайте благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее» представлены материалы для преподавателей и обучающихся по использованию искусственному интеллекту. ИИ помогает учителям стать более эффективными и сосредоточить внимание на развитии учеников, а не на административной работе.

Важно отметить, что ИИ не заменяет учителя, а становится его помощником, позволяя:

Оптимизировать рабочие процессы

- Повысить качество образования
- Сделать обучение более персонализированным
- Сфокусироваться на развитии soft skills и наставничестве

Для эффективного использования возможностей ИИ необходимо:

- Проходить соответствующее обучение
- Осваивать новые инструменты
- Адаптировать методики преподавания
- Развивать цифровые компетенции

ИИ позволяет:

Работать с презентациями:

Создание презентации из готового текста

Генерация презентации с нуля

Редактирование и настройка слайдов

Генерировать изображения:

Kandinsky:

“Шедевром”:

Текстовая генерация:

Создание учебных материалов

Генерация заданий

Разработка планов уроков

Работая с голосовыми помощниками можно создавать конспекты уроков, задания для обучающихся, мастер-классы, проекты и многое другое. Такими голосовыми помощниками могут стать: YandexGPT, GigaChat - бот созданный Сбербанком, ChatGPT.

3. Практическое задание

Разделить участников на группы.

Группам выдается задание:

В 2025 году наша страна отмечает величайшую дату в истории 80 лет со дня Великой Победы, вам нужно создать два события используя предложенные сервисы. Далее участники приступают к работе используя предложенные сервисы:

1. Презентация по теме с использованием предложенных ресурсов <https://slideai.net/ppt/drevneishii-chelovek-na-territorii-rossii> - SLaideAI

- генератор Power Point на базе искусственного интеллекта

<https://slidesgo.com/> - SLAIDESGO бесплатные шаблоны для создания презентаций

2. План занятия с использованием GigaChat

Подведение итогов

Обсуждение результатов

Ответы на вопросы

Рекомендации по дальнейшему использованию ИИ

Заключение

Подведение итогов мастер-класса

Раздача методических материалов

Внедрение ИИ в педагогическую деятельность – это важный шаг к современной, эффективной и инновационной системе образования

## Скрайбинг как способ визуализации тем в обучении

Власова С. В.,  
учитель иностранного языка

Скрайбинг - новейшая техника презентации материала (от английского "scribe" - набрасывать эскизы или рисунки). Речь выступающего иллюстрируется "на лету" рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги), получается, как бы "эффект параллельного следования", когда мы и слышим, и видим примерно одно и то же, при этом графический ряд фиксируется на ключевых моментах аудиоряда.

Учителю, кроме него самого, необходимы лишь поверхность, на которой можно делать зарисовки, и инструмент, которым их можно делать. Настоящий скрайб-рисунок - это рисунок в стиле "минимализм", совсем не закрашенный, без явной прорисовки деталей, то есть достаточно схематический. Необходимо помнить, что аргументы должны следовать друг за другом, а аудиторию надо постоянно вовлекать в процесс.

Язык иллюстрации понятен всем: листая иностранный журнал, вы, скорее всего, догадаетесь, о чем идет речь в его статьях, благодаря изображениям. Вспомните, какие уроки в школе вам нравились больше всего? Конечно, сухие и монотонные потоки речи пройдут мимо ушей и не вспомнятся на ближайшей контрольной. Зато рассказ преподавателя, полный примеров из жизни, да еще подкрепленный схемами и рисунками на доске, вызовет, как минимум, интерес к самому преподавателю, а как максимум, к его предмету.

Гораздо лучше ученики воспринимают информацию визуально. Поэтому сегодня как никогда актуален вопрос создания графических презентаций, позволяющих ученикам воспринимать и усваивать информацию более эффективно.

Чтобы научиться скрайбингу, не нужно быть художником, умение рисовать здесь не важно. Важно не то, как вы умеете рисовать, а что рисуете. Кроме того, в скрайбинге вместо рисунков иногда используют аппликации или, например, магнитики – тут вообще не понадобятся умения вычерчивать линии. Скрайбинг может выполняться и преподавателем, и студентом.

Скрайбинг имеет ряд преимуществ, что позволяет использовать его на **любом уроке** и по **любой теме** для объяснения нового материала и проверки усвоенного:

- *проверка домашнего задания* (с помощью скрайбинга рассказать о материале прошлого урока, функция опорной образной схемы);
- *формулировка темы урока, постановка цели урока* (найдите связь между изображениями и определите тему урока; определите, что мы будем делать);
- *раскрытие информационного блока темы, поиск проблемы;*
- *обобщение материала, закрепление* (скрайбинг состоит из изображений, которые появлялись в ходе урока на разных этапах, ученики по ним обобщают

материал и делают вывод);

- *организация групповой работы* (составление скрайбинга на заданную тему из предложенных изображений, сравнение рисунков групп);
- *творческое домашнее задание* (составление рисунка в печатном или электронном виде на заданную тему);
- *построение структуры урока* (скрайбинг может содержать в себе последовательное отражение структуры урока с именем, целью или проблемой).

## Методическая литература

1. Воспитание сердцем. Без правил и усилий / Альфи Кон ; пер. с англ. В. Степановой.—М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019.—336 с.
2. Донкихоты против роботов: непредсказуемость как дар? Асмолов. А. Г.
3. Методические рекомендации по разработке программы воспитания и календарного плана воспитательной работы с фокусом на развитие личностного потенциала школьников: для школ –участниц программы по развитию личностного потенциала Благотворительного фонда «Вклад в будущее» / И. И. Поташова, Т. Н. Ермакова [ и др.] ; Благотворительный фонд «Вклад в будущее».— М., 2021.—160 с.



Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Гимназия №1» г. Усолье-Сибирское

**Образовательный интенсив**

**«Использование цифровых инструментов Благотворительного фонда  
Сбербанка**

**«Вклад в будущее» как способ реализации геймификации в образова-  
нии для создания личностно-развивающей образовательной среды»**

**Цель мероприятия:** рассмотреть возможности применения некото-  
рых цифровых инструментов для повышения вовлечённости обучающих-  
ся в образовательный процесс

**Глоссарий:**

**Брейнрайтинг** – это способ поиска решений при полной тишине. Суть его сводится к тому, что участники группы записывают идеи на ли-  
сточках и передают их по кругу, додумывая идею соседа. Вся процедура  
длиться не более 15 минут. Основное правило — додумывать идею, а не  
критиковать.

**ВУКА-мир** — это стрессовый, постоянно меняющийся мир, в кото-  
ром требуется быстро и адекватно перерабатывать огромные объемы ин-  
формации.

**Геймификация** — это технология адаптации игровых методов к  
неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности сотрудни-  
ков/участников в процесс. Геймификация ставит задачей заменить учеб-

ные процессы, интересные и не очень, на игровые цели. Работа  
должна увлекать учеников.

**«Облачные технологии»** — это удобная среда доступа к хра-  
нению, обработке информации без установки каких-либо приложе-  
ний на устройстве пользователя.

**Поколение Z** — поколение людей, родившихся, начиная с  
2000 года. Представители поколения Z активно используют планше-  
ты, VR- и 3D-реальность

**Скрайбинг** — это процесс визуализации сложного смысла  
простыми образами, при котором отрисовка образов происходит в  
процессе донесения информации

**Сторителлинг (рассказывание историй)** — это создание эмо-  
циональных связей, с помощью которых можно управлять внимани-  
ем и чувствами слушателя, расставлять нужные акценты, заостряя  
внимание на важных вещах, для того чтобы история осталась в па-  
мяти на долгое время.

ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ИНТЕНСИВА

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОГО ФОНДА СБЕРБАНКА «ВКЛАД В БУДУЩЕЕ» КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЛИЧНОСТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ»

Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности

В.А. Сухомлинский

ВРЕ-МЯ	СОДЕРЖАНИЕ	ОТВЕТСТВЕН-НЫЕ	КАБИНЕТ
9.00-9.40	Встреча гостей. Регистрация участников.	Серова Л.И., Которовская ПП., Назаркина Н.Р., Ушакова О.А.	Фойе
	Кофе-брейк	Воронина В.И., -отв., Аксенова Г.П., Хутова Н.П.	2 этаж
10.00-10.10	Открытие образовательного интенсива	Тарасова М.В., директор МБОУ «Гимназия №1»  Блинова ОВ, директор МКУ «ИМЦ»	Актальный зал

10.10 - 10.20	«Концепция управленческого проекта по формированию личностно-развивающей образовательной среды муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Гимназия №1» г. Усолъе- Сибирское»	Пугачева С.Н., заместитель директора МБОУ «Гимназия №1»	Актальный зал
10.20 - 10.30	«Инструменты геймификации для развития гибких навыков обучающихся». Готовые решения по геймификации в обучении: фонд Сбербанка «Вклад в будущее»	Капитанова Т.А., заведующая кафедрой социально-гуманитарных дисциплин, учитель русского языка и литературы МБОУ «Гимназия №1»  Селезнева Т.К., учитель русского языка и литературы	Актальный зал
10.40 - 11.20	<b>Мастер - классы</b>		
	«Амбассадоры финансовой грамотности» (совместно с фондом «Вклад в будущее»)	Щербакова Т.А., учитель математики  Иванова С.А., учитель математики	Каб.203

<b>Мастер - классы</b>			
	«Применение искусственного интеллекта в образовании: Нейросеть для создания контент-плана»	Ливенцева Е.А, учитель истории и обществознания	Каб.201
	«Методический комплекс по развитию универсальных компетентностей XXI века у обучающихся через программу фонда «Вклад	Яркова И.В., педагог-психолог	Каб.205
<b>11.25</b> - <b>11.55</b>	«Сторителлинг как игровая технология при взаимодействии с детьми и родителями».	Будилова Е.А., учитель истории и обществознания	Каб.202
	«Спринт-игра «Павлин» от Международной Школы игропрактики для развития коммуникативных навыков и командообразования»	Ермакова Е.Н, учитель английского языка,  Шевнина Е.А., учитель английского языка	Каб.204

	«Скрайбинг как основа визуализации при изучении новых тем»	Власова С.В., учитель английского языка	Каб.200
<b>12.00</b> - <b>12.30</b>	«Обучающие треки для педагогических работников как один из контентов цифровой среды»	Романова С.Е, педагог-психолог	Актовый зал
<b>12.30</b> - <b>13.00</b>	Презентация Педагогического альманаха «Исток».	Гайчук Ю.А., учитель английского языка, главный редактор Педагогического альманаха «Исток»	Актовый зал
	Рефлексия. Брейнрайтинг с образовательными целями.  Всероссийский просветительский проект «Цифровой ликбез»	Серова Л.И., учитель русского языка и литературы  Королева А.Н., учитель истории и обществознания	

