

ИНФОРМАЦИОННАЯ СПРАВКА
об участниках конкурса и продукте инновационной деятельности

1. Информация об образовательной организации – участнике конкурса.

1.1. Полное наименование образовательной организации.

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 102 Выборгского района Санкт-Петербурга

1.2. Фамилия, имя, отчество руководителя образовательной организации.

Ципляева Ольга Николаевна

1.3. Телефон образовательной организации.

8 (812) 246-07-66

1.4. Адрес электронной почты образовательной организации.

102@shko.la

1.5. Адрес официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

<https://102.spb.ru>

Адрес страницы с информацией о продукте инновационной деятельности.

1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт

Вид инновационной площадки: Ресурсный центр общего образования

Тема: Развитие системы комплексного сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в образовательной организации

Сроки: 01.01.2023 – 31.12.2025

Реквизиты документа, подтверждающего признание инновационной площадкой:
Распоряжение комитета по образованию № 1189-р от 10.06.2022 г.

2. Информация о продукте инновационной деятельности

2.1. Наименование продукта инновационной деятельности.

Профориентационная игра «Профессии от А до Я» для обучающихся 5-7 классов

2.2. Авторы продукта инновационной деятельности (фамилия, имя, отчество, место работы, должность).

Жирнова Марианна Александровна, ГБОУ школа № 102 Выборгского района Санкт-Петербурга, педагог дополнительного образования

Френкель Мария Владимировна, ГБОУ школа № 102 Выборгского района Санкт-Петербурга, педагог дополнительного образования

2.3. Форма продукта инновационной деятельности.

Методическая разработка серии профориентационных игр

2.4. Номинации конкурса.

2.4.1.	«Инновации в области обучения»	
2.4.2.	«Инновации в области воспитания»	√
2.4.3.	«Инновации в области работы с одаренными детьми»	
2.4.4.	«Инновации в области инклюзивного и специального образования»	

2.4.5.	«Инновации в управлении образовательной организацией»	
2.4.6.	«Инновации в образовании взрослых»	
2.4.7.	«Цифровая среда образовательной организации»	

3. Описание продукта инновационной деятельности.

3.1. Основная идея продукта инновационной деятельности.

Актуальная социально-экономическая ситуация и прогнозы ее развития диктуют необходимость непрерывной профориентации, т.к. «уровень конкурентоспособности инновационной экономики будет все в большей степени определяться качеством профессиональных кадров» («Прогноз социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2036 года», разработан Минэкономразвития России).

Система образования, в свою очередь, устанавливает новые образовательные стандарты (ФГОС НОО, ФГОС ООО, ФГОС СОО), разрабатывает новые методические комплексы (например, Единая модель профориентации – ЕМП) и федеральные образовательные программы (например, Федеральная рабочая программа воспитания). Одним из наиболее значимых векторов образовательной политики, таким образом, становится профориентация обучающихся, ожидаемыми результатами которой являются:

- выработка у обучающихся определенного личностного отношения к процессу и задачам самоопределения (в сфере выбора профессии, в общем жизненном смысле);
- готовность к активному и самостоятельному изучению спектра профессий и средств их освоения;
- понимание возможностей не только выбирать из готовых вариантов образовательно-профессиональной траектории, но и формировать ее самостоятельно.

Для реализации поставленных задач, с целью поддержки педагогов и обеспечения их необходимыми инструментами, была разработана серия обучающих профориентационных игр для учащихся 5-7 классов.

Выбор игровой технологии инновационного продукта обусловлен тем, что игра, являясь естественной формой обучения, стимулирует познавательную активность обучающихся, развивает «гибкие навыки» (soft skills). В игре формируется интерес к знаниям, расширяется информационное поле учащихся. Игровая деятельность, сочетаясь с трудом и учением, способствует формированию характера и развитию воли и интеллекта (А.И. Горький). Игра дает учащимся возможность получить знания в доступной форме и на практике приобрести навыки принятия решения, способствует формированию умения работать в команде.

3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к выбранной номинации.

Инновационный продукт согласуется с Федеральной рабочей программой воспитания с:

- целевыми ориентирами результатов воспитания на уровне основного общего образования – п. 166.2.5.3.6 Трудовое воспитание:
 - уважающий труд, результаты своего труда, труда других людей;
 - проявляющий интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода;
 - осознающий важность трудолюбия, обучения труду, накопления навыков трудовой деятельности на протяжении жизни для успешной профессиональной самореализации в российском обществе;

- выражающий готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей;
- видами, формами и содержанием воспитательной деятельности по модулям – п . 170.3.2.13 Модуль профориентация:
- реализация воспитательного потенциала профориентационной работы образовательной организации может предусматривать:

- профориентационные игры (игры-симуляции, деловые игры, квесты, кейсы), расширяющие знания о профессиях, способах выбора профессий, особенностях, условиях разной профессиональной деятельности;
- проведение циклов профориентационных часов;
- посещение профориентационных выставок, ярмарок профессий;
- изучение интернет-ресурсов, посвящённых выбору профессий;
- участие в работе всероссийских профориентационных проектов;
- освоение обучающимися основ профессии в рамках различных курсов, включённых в обязательную часть образовательной программы, в рамках компонента участников образовательных отношений, внеурочной деятельности, дополнительного образования и др.

3.3. Обоснование инновационного характера продукта инновационной деятельности, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных продукту инновационной деятельности (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с продуктом инновационной деятельности, выводы (с указанием отличий продукта от аналогов).

При аналоговом анализе были рассмотрены настольные профориентационные игры: Психологическая профориентационная игра «Карта профессий»; Профориентационная игра «Профи Плюс»; Комплект профориентационных игр «Мир профессий будущего»; Психологическая профориентационная игра «Моя профессия и деньги»; Игра-симулятор «Мир профессий. Путь в будущее», а также игры, представленные в сети Интернет (в частности, на сайтах nsportal.ru, urok.1sept.ru и др.).

Все аналоги, также как и представленный инновационный продукт, имеют общую тематику (профориентация) и решают сходные задачи (расширение представлений о мире профессий, повышение готовности к профессиональному самоопределению).

Проанализированные настольные игры укомплектованы фиксированным набором карточек с профессиями, действиями, профессионально важными качествами, личностными целями и т.п., что ограничивает содержание игр и препятствует их вариативности и развитию. Также настольные игры требуют финансовых затрат на приобретение.

Большинство представленных в Интернете профориентационных игр:

- взяты из методического руководства «Профориентация в школе и колледже: игры, упражнения, опросники» (Пряжников Н.С., 2006 г.) и из методического пособия «Занимательные материалы по профориентации школьников» (Агеева И.Д., 2009 г.),

- представляют собой набор профориентационных игр и упражнений без указания возрастной категории обучающихся,

- не отражают принципы системности профориентации, то есть представляют собой картотеки или сборники профориентационных игр и упражнений.

Большинство аналогов не содержат описание механизма внедрения, рекомендаций как по вопросам организации, так и по проведению (тайминг, регламент) игр, часто отсутствует описание проведения игр (сценарий), что затрудняет использование игр в воспитательно-образовательном процессе.

В целом аналоговый анализ показал, что представляемый инновационный продукт (серия профориентационных игр «Профессии от А до Я») отличает:

- наличие полного комплекта заданий и упражнений, составляющего серию игр, а также методического инструментария, что обеспечивает простоту в использовании и применении предложенных игр любым педагогом;

- дифференциация заданий по возрастам с учетом расширения знаний и ведущих образовательных задач;

- структура игр, позволяющая обучающимся выбирать задания по уровням сложности, а также оперативно получать обратную связь по результатам успешности выполненного задания;

- уникальный комплект заданий, учитывающий региональный компонент, отражающий культурное пространство и наследие, а также производственную инфраструктуру Санкт-Петербурга,

Таким образом, полных аналогов данного инновационного продукта в сети Интернет и литературе не обнаружено.

3.4. Описание эффектов, которые получены от внедрения продукта инновационной деятельности, и их корреляции с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации.

Результаты внедрения инновационного продукта соотносятся с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации и Санкт-Петербурга с:

- ключевыми идеями и задачами Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- реализацией приоритетных направлений Концепция воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы «Петербургские перспективы», утвержденной распоряжением Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 16.01.2020 № 105-р,
- целью и задачами Дорожной карты развития системы сопровождения профессионального самоопределения детей и молодежи Санкт-Петербурга на 2023-2025 гг.

Представленный инновационный продукт апробирован не только в рамках ГБОУ школа № 102. Серия профориентационных игр «Профессии от А до Я» проводится в качестве районного и городского мероприятий – игры включены в Региональный профориентационный марафон «Мастерские будущего», реализуемый при поддержке Комитета по образованию Санкт-Петербурга.

ГБНОУ Центр опережающей профессиональной подготовки Санкт-Петербурга (региональный оператор федерального профориентационного проекта «Билет в будущее») высоко оценил роль профориентационных игр «Профессия от А до Я» в профориентации обучающихся – с 2024 г. игры внесены в перечень мероприятий практико-ориентированного модуля федерального проекта по ранней профориентации школьников «Билет в будущее».

Также часть игры была продемонстрирована в рамках тематического сезона «Петербург образовательный» на международной выставке-форуме «Россия» в феврале 2024 г. – <https://k-obr.spb.ru/o-komitete/news/82404/?ysclid=lsnbpqvcyp641382388>

Внедрение данного инновационного продукта способствует развитию мотивации школьников к обучению и вовлеченности в образовательный процесс, повышению уровня их информированности о мире профессий, формированию готовности к самостоятельному и ответственному выбору будущей профессии.

Диссеминация продукта обеспечивает заинтересованных педагогов дополнительным инструментом деятельности.

3.5. Технология внедрения продукта инновационной деятельности, в том числе описание рисков использования, в других образовательных учреждениях.

Представленный инновационный продукт полностью готов и может быть использован любой образовательной организацией.

Инновационный продукт неоднократно был представлен на научно-методических и практико-ориентированных районных, городских, всероссийских и международных семинарах (форумах, конференциях).

На мастер-классах и практикумах, знакомящих с инновационным продуктом, участники получали комплекты материалов и алгоритм самостоятельного внедрения игр в воспитательно-образовательных процесс. По запросу оказывалась методическая помощь и поддержка в адаптации материалов игр к образовательному запросу конкретной организации.

Как показала практика, единственным риском использования данного инновационного продукта является общая инертность и низкая ИКТ-компетентность педагогических кадров, не приемлющих в своей педагогической деятельности игровых технологий и не готовых осваивать новые инструменты обучения и воспитания. Преодоление данных рисков возможно лишь через повышение мотивации педагогов к использованию инновационного продукта посредством демонстрации положительных эффектов, достигаемых при его использовании.

Предоставляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности:

согласны с условиями участия в конкурсе результатов инновационной деятельности «Сильные решения»;

не претендуют на конфиденциальность представленных материалов;

принимают на себя обязательства, что представленная в заявке участника конкурса информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.



Подпись автора продукта инновационной деятельности

Жирнова М.А.

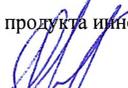
Расшифровка подписи



Подпись автора продукта инновационной деятельности

Френкель М.В.

Расшифровка подписи



Подпись руководителя участников конкурса

Ципляева О.Н.

Расшифровка подписи



« 27 » сентября 2024 г.