

## АННОТАЦИЯ К ИННОВАЦИОННОМУ ПРОДУКТУ ГБОУ СОШ № 51 Петроградского района Санкт-Петербурга

*Наименование инновационного продукта:* игра «ПОНИ-мания»  
(педагогическая обучающая нескучная игра).

*Номинация:* Управление образовательной организацией.

*Тематика инновационного продукта:* Развитие кадрового потенциала системы дошкольного, общего и дополнительного образования детей.

*Цель внедрения инновационного продукта в деятельность ОУ:* развитие игротехнической компетентности педагогов образовательного учреждения, что, в свою очередь, будет способствовать решению задач повышения мотивации обучения школьников и их образовательных результатов.

«ПОНИ-мания» – настольная игра (методические материалы), применяемая как средство обучения и как средство диагностики игротехнической компетентности педагогов.

*Реквизит:*

игровое поле (ипподром, на котором соревнуются пони), цвет клеток на нем разделяет цвет карточек с заданиями для выполнения;

- 7 колод карточек разных цветов; задания на карточках имеют разную сложность и разную стоимость, измеряемую в яблоках (1 – 3 – 5 – 7 баллов/яблоко); 5 колод с основными карточками (теоретические задания; задания на применение игровых приемов в конкретной учебной ситуации; задания на применение игровых приемов на разных этапах урока; творческие задания; задания на конструирование игровых приемов/игр); 2 колоды с дополнительными карточками (задания на конструирование физкультминутки; карточки-сюрпризы – карточки удачи, огорчения и обмена);

- 4 игровых кубика;

- песочные часы для отсчета времени;

- турнирная таблица для подсчета баллов;

- методическая копилка с описанием игр и игровых приемов.

*Участники:* спикер, команды по 2-3 человека (на этапе обучения) или 2-4 игрока (на этапе обучения или диагностики результатов обучения).

*Победителем* становится та команда/игрок, чей пони первым наберет 51 яблоко (балл). Если игра – финал обучающих семинаров по игропрактикам, то победа в ней может стать «автоматом» на зачете. Существуют дополнительные статусы в игре: «специалист широкого профиля», «специалист узкого профиля», «точно повезёт в ЛЮБВИ».

Методическая разработка «Игра ПОНИ-мания» позволяет решать следующие андрагогические задачи: взаимообмен игротехническим опытом, освоение и закрепление педагогами игровых приемов и педагогических игр, которые способствуют активному включению учащихся в учебно-познавательную деятельность на уроках, повышению их мотивации к освоению учебного содержания, созданию особой игровой творческой атмосферы.

Инновационный продукт *вносит вклад в решение актуальных задач развития системы образования Санкт-Петербурга* в связи с тем, что:

- реагирует на актуальную тенденцию современного общества, связанную с игрофикацией образования;

- помогает педагогам в нетрадиционной форме и творческой атмосфере повышать уровень собственной игротехнической компетентности;

- помогает продуктивному взаимодействию в педагогическом коллективе школы и взаимообмену опытом.

Инновационный продукт *находится в стадии апробации* в опытно-экспериментальной работе Лаборатории образовательных инноваций по теме «Развитие игротехнической компетентности педагогов».