

ПОЛДЕНЬ

XXI ВЕК

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

по модели i3.school

i3.School ДОКЛАДЧИК



Математик-физрук, трудовик-психолог
Основатель информационно-инженерного инкубатора [Ай-куб](#)

Экспертиза

- трекер и методист заочного акселератора, [ФРИИ](#)
- руководитель проектов внедрения инновационных форм образования, [Иннопрактика](#)
- соорганизатор магистратуры по большим данным, [НГУ](#)
- руководитель гимназии, [Хорошкола](#)
- директор по методологии, [ITHub](#)
- Chief learning officer [YPO Legacy](#)

Вадим Полюга

О ЧЕМ ПОЙДЕТ РЕЧЬ?

Авто-дидактические игры как инструмент
мотивации к учебе и формирования целостной
картины мира

**Доказательная педагогика на стыке математики,
психологии и нейробиологии**

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЛДЕНЬ XXI век — настольные игры с 5 по 11 класс

1. Экспертиза
2. Педагогический дизайн
3. Примеры решений
4. Почему работает?
5. Внедрение в школу

i3.School

1. ЭКСПЕРТИЗА





ПРОБЛЕМА

>20%

студентов
вылетает из вуза //ВШЭ

>60%

выпускников работает
не по специальности
//РосСтат

>50%

увольняется в первый год –
работа не та //HeadHunter

0,5 – 3 М рублей
бакалавриат на 4 года

1,2 М первокурсников в 2023

Эффективность

< 15%

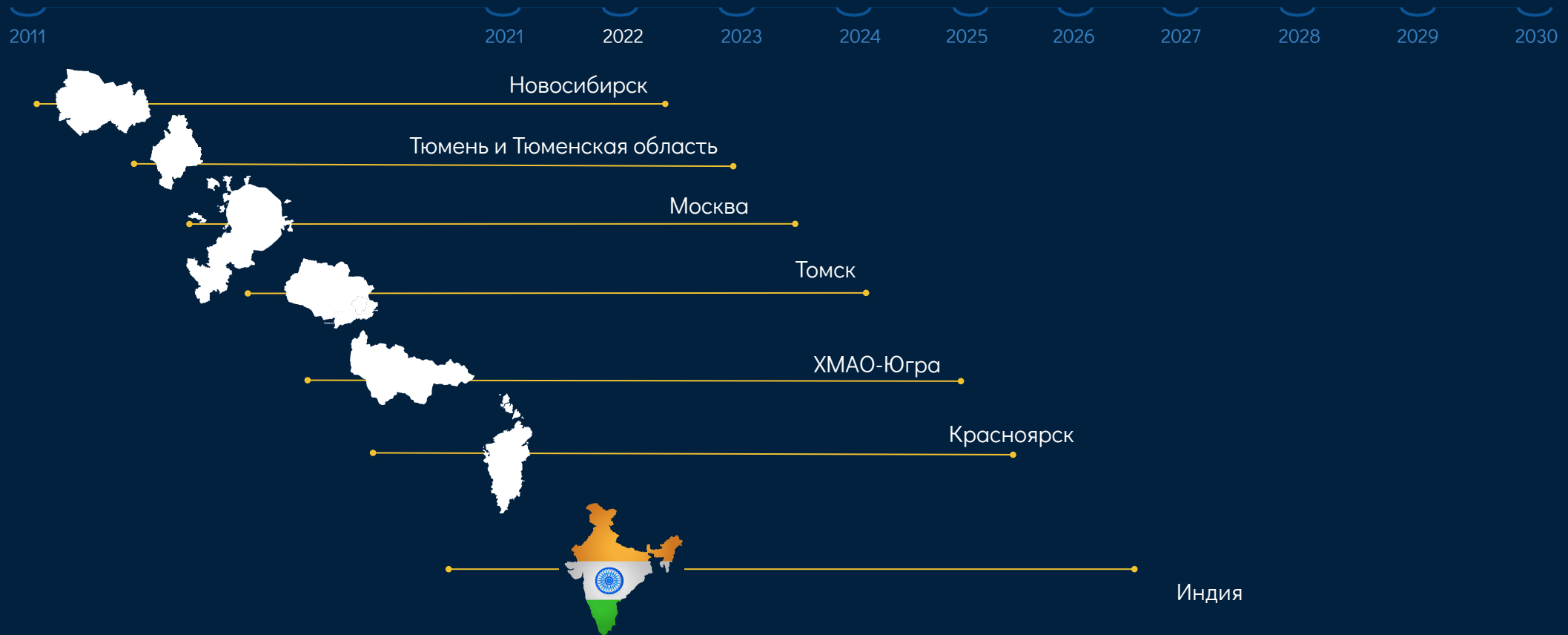


В 2011 - 2016 мы трудоустроили 600+ подростков 14-17 лет



- **Право на ошибку** = придумать гипотезу и проверить ее
- **Самостоятельность** = принимать ответственность + доводить до конца
- **Командное взаимодействие** = договариваться с другими ради достижения результата

i3.School Реализация подхода в регионах



КЛЮЧЕВЫЕ ВЕХИ развития подхода Ай-куб

- 2011 Провели первую **мастерскую** по геоаналитике
- 2015 Ай-куб **трудоустроил 600+** подростков
- 2016 Портфолио Ай-куб дает **допбаллы ЕГЭ** в Бауманке+
- 2017 **Запросы на изменение** образовательных учреждений
- 2021 Защищена магистерская **диссертация** по психологии
- 2023 Ученики сдают годовую аттестацию в **феврале-марте**

i3.School

2. ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН



i3.School Предметные навыки

- Органика — взаимодействие с живыми системами
- Эстетика — UX красиво=удобно=функционально
- Этика — люди смотрят на мир по-разному
- Техника — настройка механических структур
- Риторика — способность донести свою мысль в речи



Биология
Обществознание
ИЗО и МХК
Литература
История
Физика
Химия
Технология
Математика
Русский язык
Английский язык
etc...

i3.School Подтвержденные знания – игровая валюта



i3.School Наглядное представление достижений



i3.School Сад граблей как бесценный опыт



Когда грабли
прилетают в лоб,
в мозгу возникают
извилины!

i3.School

3. ПРИМЕРЫ РЕШЕНИЙ



Игры по профориентации

Компас новых профессий

Мир профессий будущего

Профессионал Полдня XXI века

kompas100.ru



Методические наборы

Компас новых профессий — профориентация с опорой на колесо баланса

Братья и сёстры — комплект игр про Древнюю Русь (история, география, математика)

Дорога на Олимп — комплект игр про античность (история, география, математика, биология)

Starchallenge Lite — колонизация новой планеты (обществознание, биология, математика)

Архетипы героев : морфология приключений — создание собственных мини-игр (психология, русский язык, художественная культура)



Наследники Владимира



БРАТЯ И СЕСТРЫ

В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ 5 ИГР

1. ВЛАДИМИРОВИЧИ

СТРАТЕГИЧЕСКО-ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИГРА В КОТОРОЙ ИГРОКИ ПРИМЕРЯЮТ НА СЕБЯ РОЛЬ ДЕТЕЙ КНЯЗЯ ВЛАДИМИРА И БОРЮТСЯ ЗА ВЛИЯНИЕ НА РУСИ

2. БИТВА ЗА ХОРУГВЬ

ТАКТИЧЕСКАЯ МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА. ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ НАСТОЯЩИМ ПОЛКОВОДЦЕМ И ПРОСЧИТАЙ ДЕЙСТВИЯ ПРОТИВНИКА!

3. КАРАВАНЫ

ГЕОПОЛИТИЧЕСКАЯ ИГРА ПРО ТОРГОВЛЮ И ВЛИЯНИЕ СОСЕДНИХ ГОСУДАРСТВ НА ДРЕВНЮЮ РУСЬ. ПОСТРОЙ СВОЙ ТОРГОВЫЙ ПУТЬ!

4. ХРАНИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

КОМАНДНАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИГРА, ГДЕ ИГРОКИ В РОЛИ АГЕНТОВ ИНСТИТУТА ВРЕМЕНИ СОПОСТАВЛЯЮТ ИСТОРИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ И СПАСАЮТ ИХ ОТ ЗАБВЕНИЯ

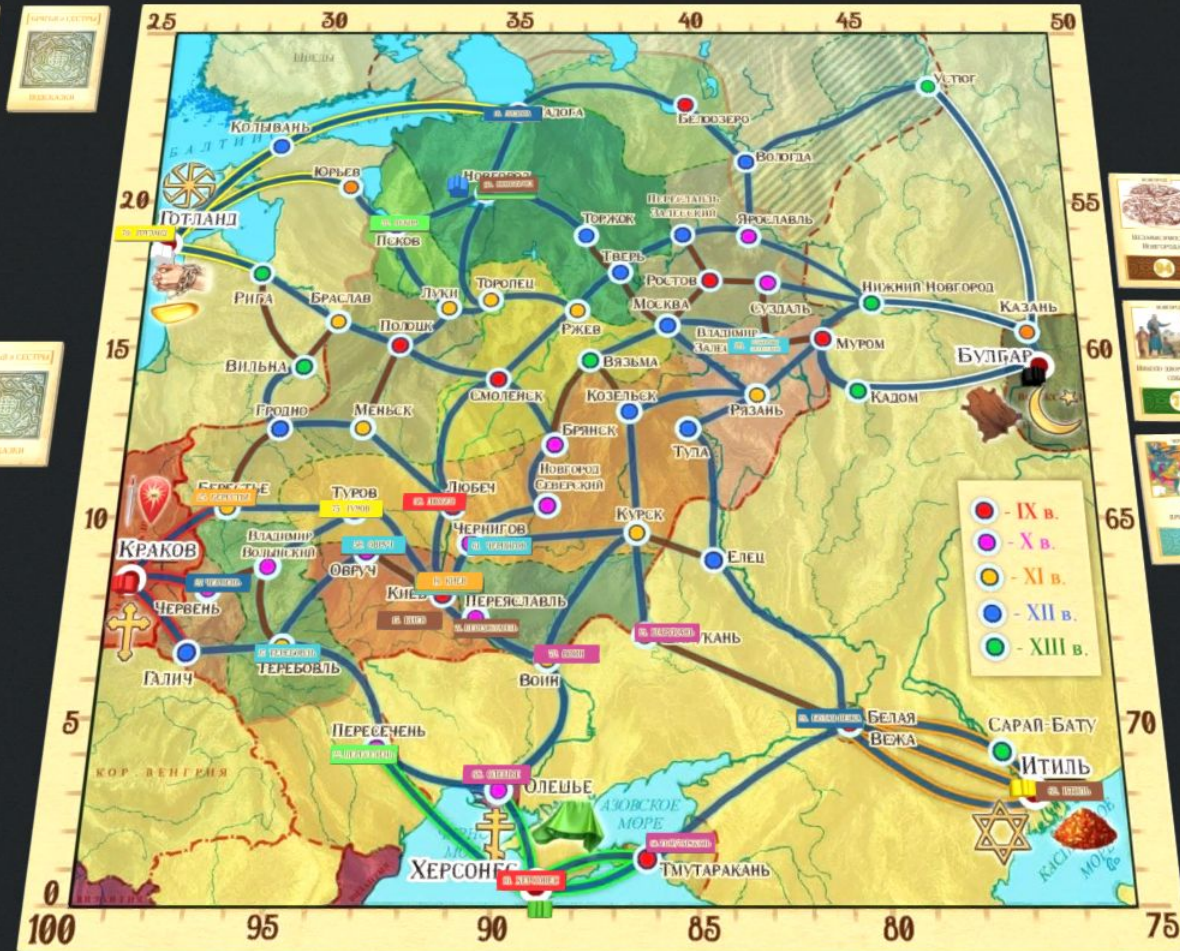
5. ХРОНО-ЛОГИКА

КАРТОЧНАЯ ИГРА НА ЗНАНИЕ ФАКТОВ ИСТОРИИ И ПОНИМАНИЕ ВЗАИМОСВЯЗЕЙ ИСТОРИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ



АЙ-КУБ
ШКОЛА
ДОСТИЖЕНИЙ

i3.school
academgame.ru



ДЕЯТЕЛЬНЫЕ АГЕНТА
 Каждый из них выполняет разные функции

I **Половое исследование**

- Проводится в соседней комнате
- Идет самостоятельно по комнате - 1 час
- Выбирает из двух городов один туристу
- Идет по новой ноге - 3 часа

II **Анализ материала** - 2 часа

Позволяет изменить порядок и структуру в комнате наведённых объектов.

В итоге можно получить материалы по QR.

По итогу анализа можно заметить, что мы анализируем под угрозой исследования.

Прочие медиа стоят 1 час.

Каждый круг от итага приносит новую информацию (стоимость - 5 часов)



i3.School

4. ПОЧЕМУ РАБОТАЕТ?





- Эмоциональная вовлеченность
- Ассоциация с контекстом
- Интервальное повторение

i3.School Ведущая деятельность в отрочестве

Общественно-значимая деятельность — В. В. Давыдов

Общественно-полезная деятельность — Д. И. Фельдштейн

Референтно-значимая деятельность — К. Н. Поливанова

Интимно-личностное общение со сверстниками и учебно-профессиональная деятельность — Д. Б. Эльконин

i3.School ПОЧЕМУ РАБОТАЕТ*?

В течение недели (5 дней по 3 часа) участникам нужно организовать освоение Марса, применяя свои школьные знания, и опираясь на взаимодействие друг с другом

Вовлеченность - хотя бы одно задание сделано не ниже чем на “отлично”

Пиковая вовлеченность - 15-17 достижений из 20



2000+
участников

30+
школ

66%

50%

78%

охвачено в 2021 онлайн интенсивом **StarChallenge**

от Смоленска и Липецка до Амура и Красноярска

вовлеченность в среднем

без поддержки преподавателя

при проектном наставничестве

* В 2021 году защищена магистерская диссертация по психологии

i3.School

5. ВНЕДРЕНИЕ В ШКОЛУ





із

Ликвидация безграмотности



трансляция



проверка



Учитель

Ученик



учебное действие



отметка

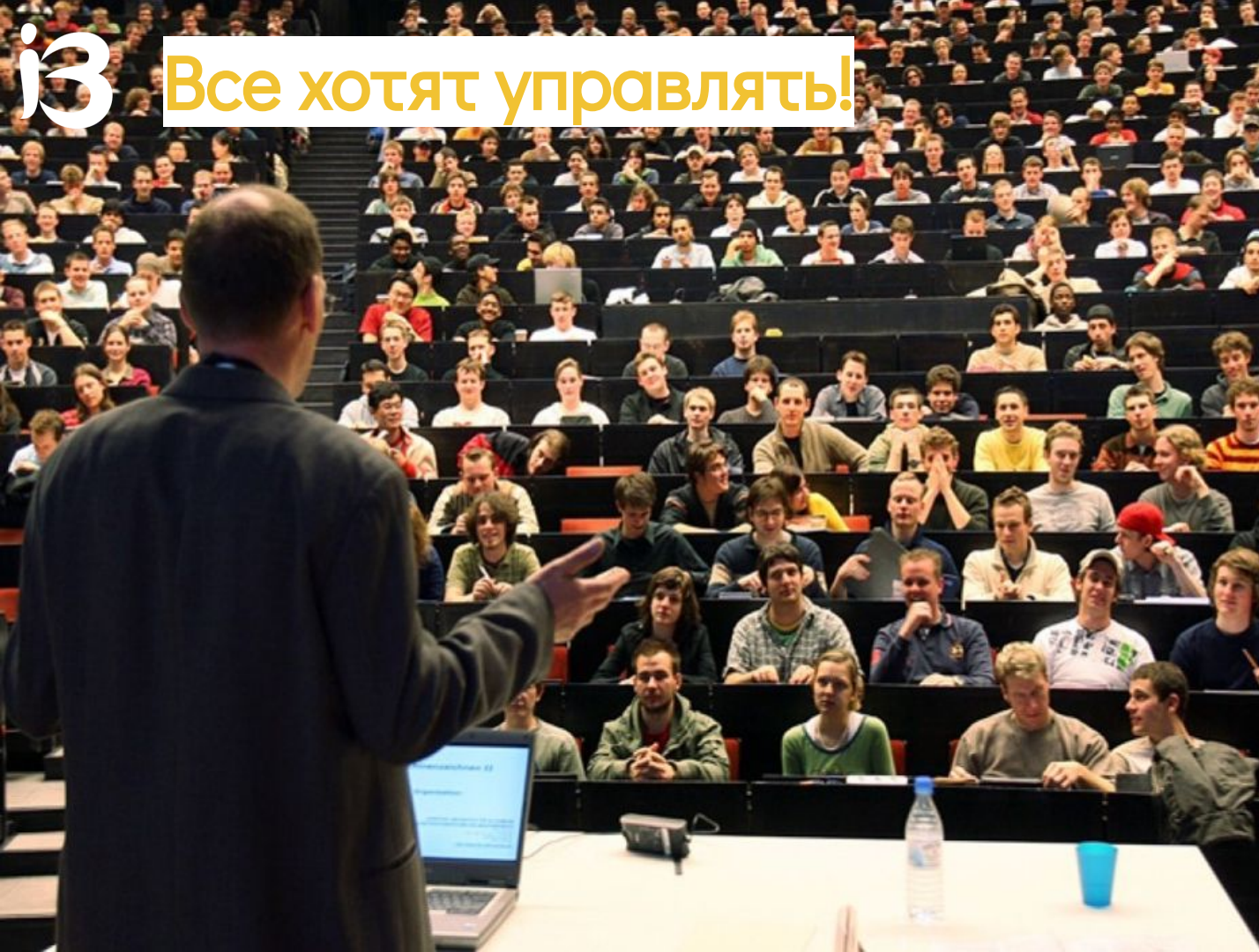


Учитель

Ученик



Все хотят управлять!



Анализ ожиданий

УЧЕБНОЕ ДЕЙСТВИЕ



школьник

То я делаю
или не то?



родитель

Какие у ребенка
достижения?



учитель

Кто не успевает
и почему?



директор

Как справляются
сотрудники?



министр

Как управлять
отраслью?



бизнес

Кто решит
рабочие задачи?

iv ФГОС в помощь!



Анализ ожиданий

УЧЕБНОЕ ДЕЙСТВИЕ





Отчеты и проверки



Анализ ожиданий

УЧЕБНОЕ ДЕЙСТВИЕ



школьник

То я делаю
или не то?



родитель

Какие у ребенка
достижения?



учитель

Кто не успевает
и почему?



директор

Как справляются
сотрудники?



министр

Как управлять
отраслью?

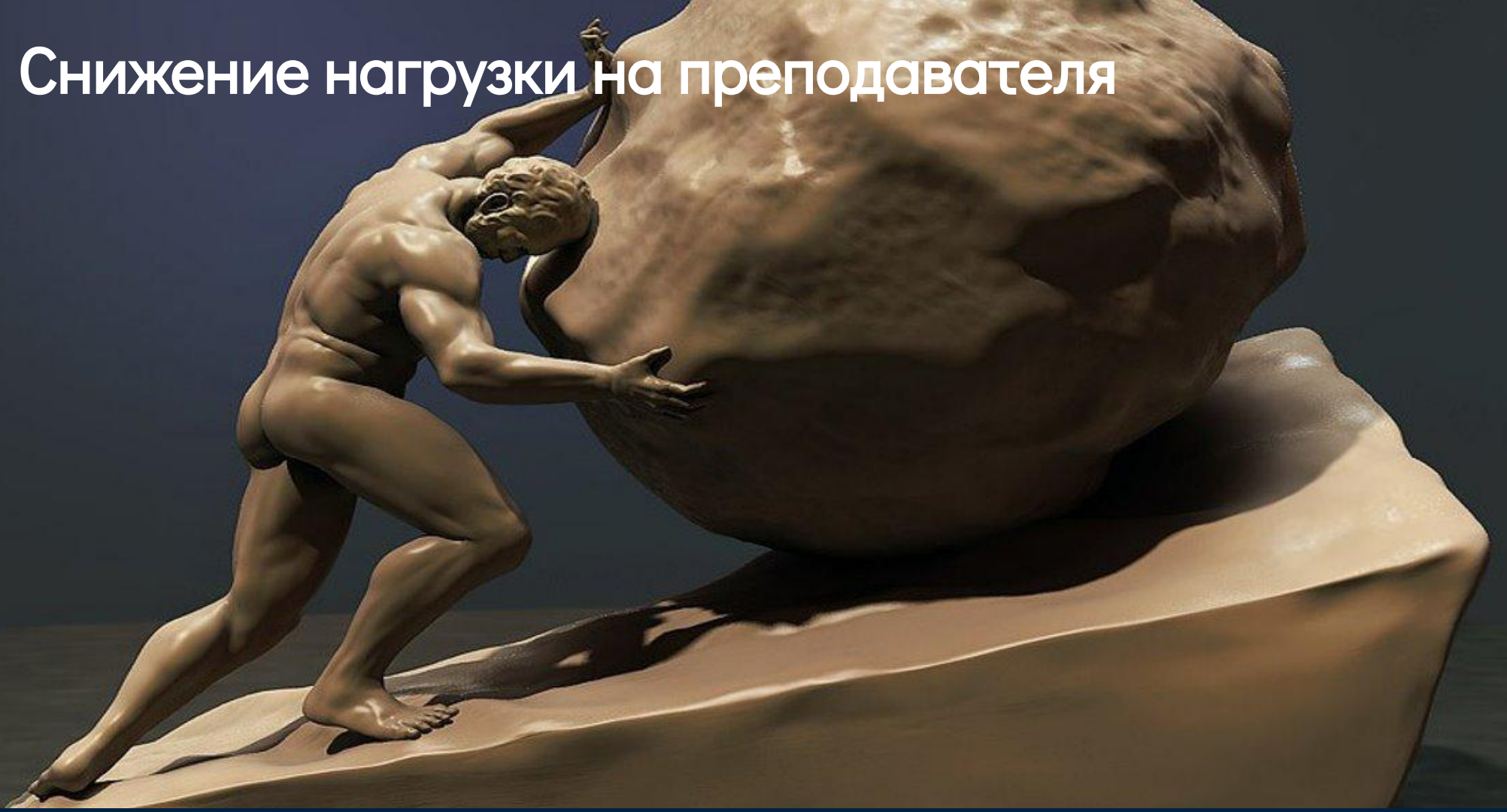


бизнес

Кто решит
рабочие задачи?

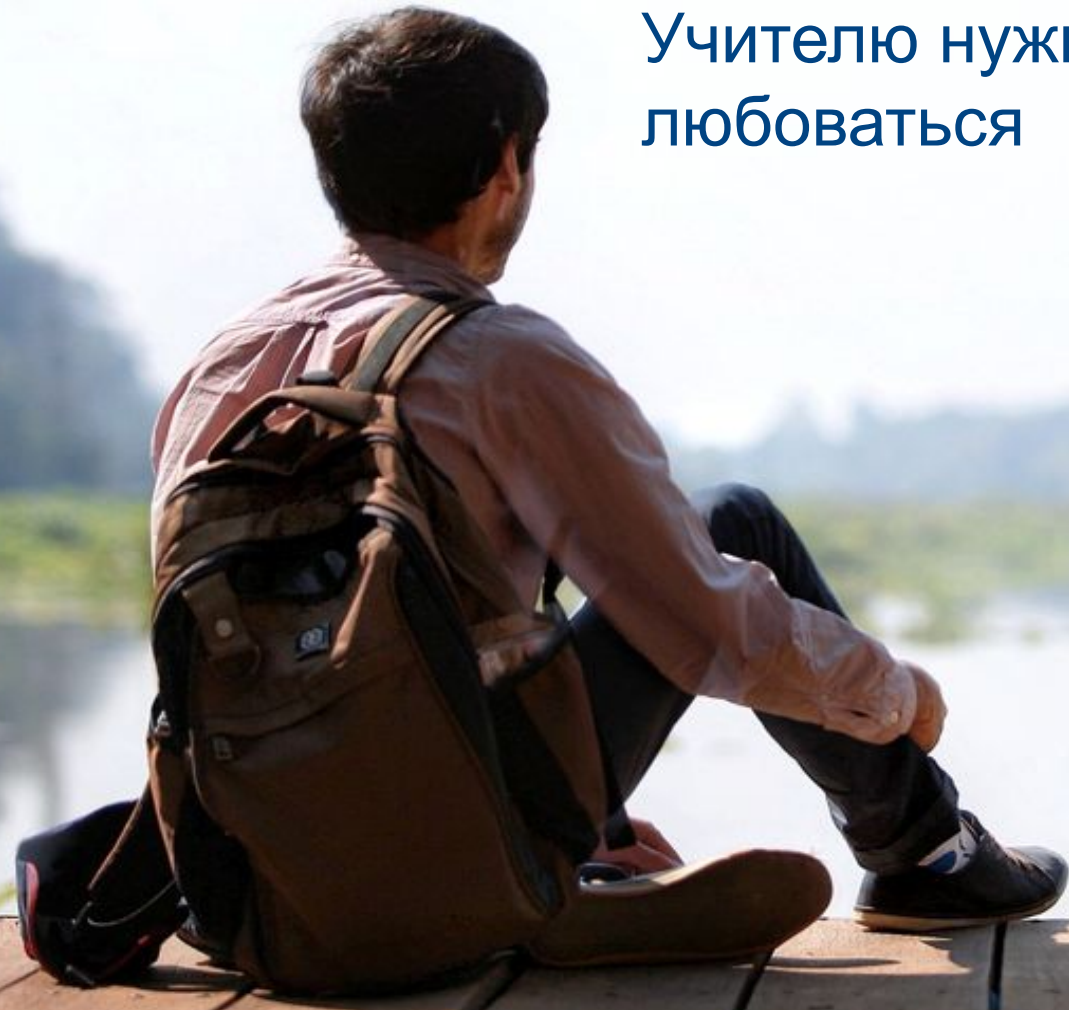


Снижение нагрузки на преподавателя



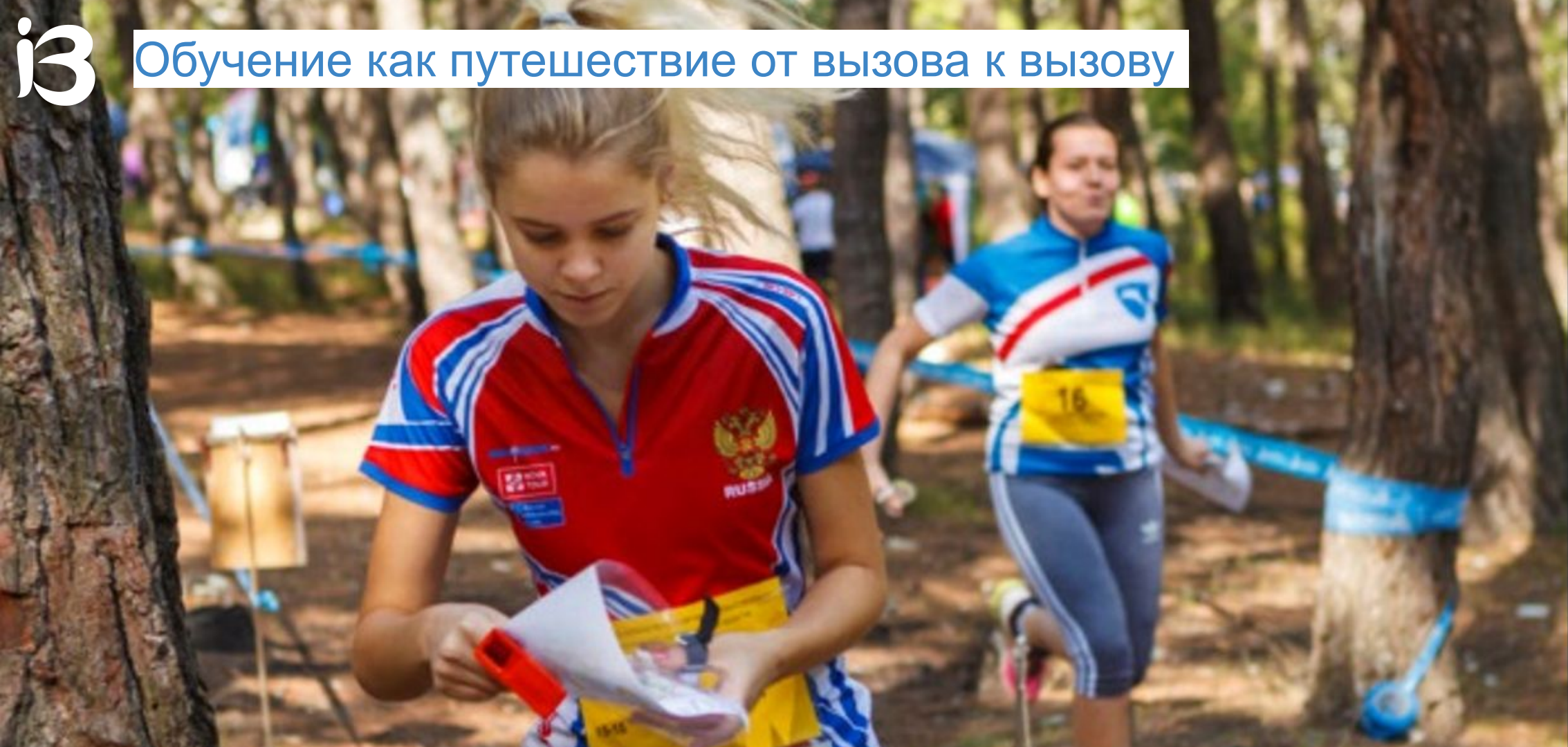


Учителю нужна возможность
любоваться



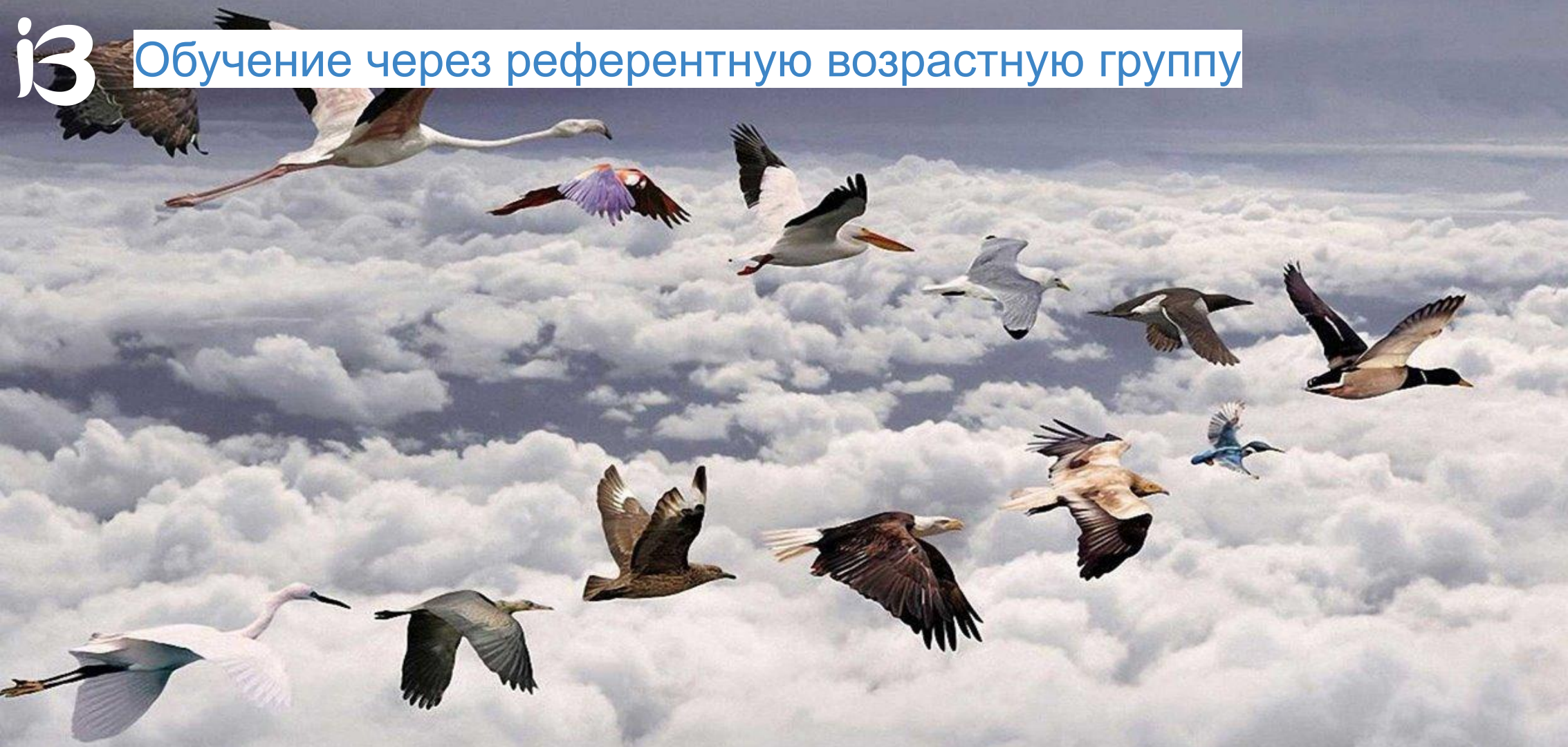


Обучение как путешествие от вызова к вызову





Обучение через референтную возрастную группу



i3.School Изменение роли преподавателя





i3.School

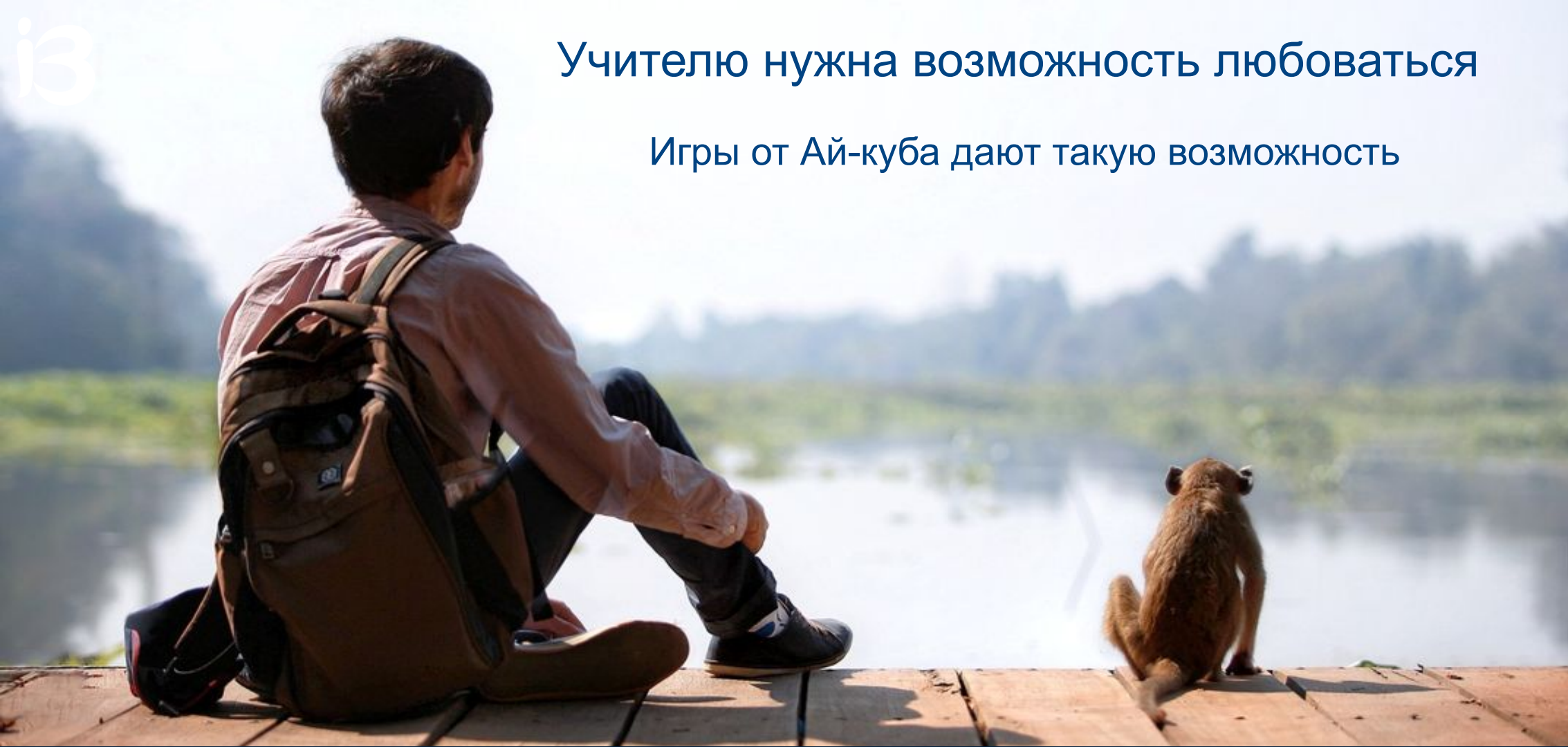
ТОЧКА ВКЛЮЧЕНИЯ





Учителю нужна возможность любоваться

Игры от Ай-куба дают такую возможность



i3.School СИЛА ИГРЫ



kompas100.ru