**Инициатива «Гуманитарно-эстетической гимназии №11 г. Дубны Московской области»**

|  |  |
| --- | --- |
| Рабочее название инициативы | Реализация проекта «Игры c QR-кодами» |
| Описание/особенности | В гимназии систематически будут проводиться игры среди учащихся среднего звена (индивидуальные игры и игры между классами). Дети на переменах будут выполнять задания, которые откроются после считывания QR-кодов. |
| Проблема | Во время перемен дети предоставлены сами себе, заняты играми в телефоне, «догонялками». Появляется угроза увеличения количества обращений в медицинский кабинет с травмами. «Танцевальные перемены» не принимаются ученическим сообществом. Дети мало интересуются жизнью школы. Большинство ощущает себя частью класса, частью параллели, но не частью школы. Школе необходимо большее количество инструментов по ознакомлению и продвижению идей, связанных со здоровым образом жизни, с патриотическим воспитанием, с творческим развитием детей. |
| Гипотеза | Систематическое проведение игр с QR-кодами позволит:   * увлечь детей на переменах; * знакомить их в игровой форме с интересными фактами; * проявить ученикам творческие способности; * сплотить участников совета гимназии; * сплотить группы учителей вокруг учебных и/или воспитательных задач; * снизить количество конфликтных ситуаций, возникающих во время перемен; * снизить количество обращений в медицинский кабинет с травмами. |
| Риски | **1.** Учителя не поддержат инициативу. Не будут участвовать в создании вопросов для игры. |
| **2.** Ученикам не будут интересны вопросы. |
| **3.** Через некоторое время ученикам надоест выполнять задания. |
| **4.** Возникнут проблемы с подсчётом правильных ответов и систематизацией результатов. |
| **5.** Не у всех детей есть доступ в Интернет. |
| Механизм преодоления рисков | **1.** На педсовете в августе показать связь между «Образом будущей школы» и целями проекта. На педсовете после 1 четверти поделиться с коллегами результатами проделанной работы. Обсудить слабые места. Выработать предложения. Постепенно включать в работу всех желающих. |
| **2.** В конце 1 четверти создать ящик, в который ученики могут поместить (анонимно или нет) предложения по формату проведения, по сути задаваемых вопросов. Также дети могут предложить варианты своего участия в организации и проведении игр. |
| **3.** Продумать систему («неделя через неделю», «каждый вторник», «тематические игры»), чтобы ученики включались в игру систематически, но не выполняли задания каждый день весь учебный год. Отредактировать при необходимости систему после анализа «обратной связи» в конце 1 четверти. |
| **4.** Продумать, кто будет заниматься подсчётом (учителя/ученики/совет гимназии). Составить график, контролировать процесс ознакомления с графиком ответственных за подсчёт. Создать специальную программу в excel для быстрого подсчёта. |
| **5.** Распечатывать копию задания и оставлять его в заранее определённом месте, чтобы желающие могли ознакомиться. |
| Видение | **Индивидуальные игры**  Учащиеся гимназии на перемене подходят к стенду с QR-кодом, считываю его и в течение ближайших перемен выполняют задания, которые открылись. Как только задания выполнены, записывают ответ/решение на листок и опускают его в контейнер для ответов.  **Игры между классами**  В течение недели учащиеся классов ищут спрятанные по всей школе QR-коды, считывают их и выполняют задания. Все ответы ученики одного класса записывают в специальную тетрадь. Как только они найдут все QR-коды и выполнят все задания, сдают тетрадь в совет гимназии. |
| План работы | **Этап 1 (Подготовительный)**  Август  Проведение собрания команды (Махнёва Т.Г.). Обсуждение командой системы проведения игр в 1 четверти. Создание и обсуждение вопросов для двух первых игр (Волкова Е.И. и Буздавина Е.Л.).  Август и первая неделя сентября  Ознакомление с проектом и его целями учителей, участников совета гимназии и родителей. Распределение обязанностей (Махнёва Т.Г. + ?).  **Этап 2 (Тестовый режим)**  Сентябрь (2-ая и 4-ая недели) и Октябрь (2-ая неделя)  Проведение трёх игр (Махнёва Т.Г. + совет гимназии).  **Этап 3 (Обратная связь и анализ)**  Последняя неделя 1 четверти + каникулярное время  Анализ результатов. Анализ обратной связи. Подведение промежуточных итогов. Ознакомление педагогического коллектива с результатами анализа, обсуждение возможных вариантов решения проблем. Ознакомление родителей с результатами (родительские собрания/сайт гимназии/группа в социальной сети). Собрание группы для внесения необходимых корректив. (Махнёва Т.Г. + ?)  **Этап 4 (Реализация)**  Ноябрь-май  Проведение игр. Систематический запрос обратной связи. Проведение награждения самых активных.  **Этап 5 (Итог)**  Июнь, август  Анализ результатов. Выработка дальнейшей стратегии. |
| Критерии оценки | * Количество участников игр превышает 50% учащихся среднего звена. * Уменьшение количества обращений в медпункт с травмами на 20 %. |
| Ресурсы | Контейнер для ответов, контейнер для обратной связи, бумага для печати QR-кодов, для ответов участников (объём может изменяться в зависимости от кол-ва участников), система в excel для упрощения подсчёта результатов, картридж и принтер для печати QR-кодов, грамоты.  Участники счётной комиссии, ответственный за генерирование кода и размещение заданий в интернете, создатели заданий, команда по утверждению заданий и разработке системы. |
| Организация | Организацией игр занимаются ответственные учителя и совет гимназии. Вопросы могут создавать все участники образовательного процесса. Подсчётом голосов занимаются совет гимназии/ученики/учителя. Награждение проводит совет гимназии. |