

Паспорт проекта.

Решение актуальных задач в сфере образования и рассчитана данная программа.

Материализация идей и мыслей начинается с успеха личности и коллектива. Принятая оценочная практика носит в себе индивидуальный подход и несёт в себе как успех через положительные оценки, так и поражение, через отрицательные оценки. Положительные как успех (если успех коллектива класса сопряжён в знаниях, а не наоборот, в котором коллектив как антипод знаний, талантливых учеников приписывает к белой вороне) дают стимул к обучению, а отрицательные в большом количестве вырабатывают отрицание, как элемент праведности (защитная реакция). Необходимо создать коллективный механизм мотивации и побуждения в образовании, при котором успех индивидуума в коллективе станет успехом класса, группы, а неудача станет моментом для работы всего коллектива в сторону улучшения своих позиций и класса, группы в системе образования. На этой коллективной основе, где успех одного - это успех класса, группы и успех класса, группы - это успех каждого и возможен качественный рывок в образовательной сфере. Сейчас же, успех в олимпиаде одного не распространяется на коллектив, а порой вызывает завистников. Если внедрить программу коллективного успеха в сочетании с индивидуальным успехом, то успеваемость и освоение знаний возрастёт значительно. К тому же коллективизм класса, группы, даст возможность осуществлять преграду негативному воздействию социальных сетей, так как примером подражания будут отношения в классе, группе. Не забываем, что человек - это часть социума, без социума (как элемент подражания) нет человека! И то, на что направлен тренд успеха в обществе, в том направлении и будет развиваться человек. Задача образования — это создать тренд успеха на образовательной основе, для того чтобы, будучи образованным, каждый человек нёс свою пользу нашему обществу.

Описание проблемной ситуации

Создать мотивацию успеха в образовательной среде. Запустить тренд успеха на образовательной платформе, тем самым нивелируя успех, построенный на низкопробной информации из социальных сетей и той сформировавшейся уличной, вредной, на данном этапе становления России, понятий.

Затраты и ресурсы

Данная программа рассчитана на выделение дополнительных 90 мин. времени каждой недели и месяца. Данное время можно брать из того времени, которое выделяется на продлёнку. Со временем, когда игровая надстройка выйдет на уровень субъектов РФ или федеральный уровень, то её можно начать

популяризировать на коммерческой основе. Благодаря чему бюджет бенефициара программы получит хороший доход и сможет эти доходы направить на сетевую популяризацию программы. Для пилотного проекта необходимое финансирование в пределах одного класса составляет 3000-4000 руб. Таким образом, на 2 класса 6000-8000 руб.

Прогнозируемые эффекты, видение результата реализации идеи

На вовлечение и ознакомление даётся 1 месяц.

Встраивание первой партии дополнительных надстроек - 3 месяца.

Встраивание второй партии дополнительных надстроек – последующий учебный год.

Встраивание третьей партии дополнительных надстроек. Создание родительских комитетов болельщиков с приглашением на межклассовые игры в качестве болельщиков начинать со второго учебного года действия программы.

Создание органа, отвечающего за поддержание мотивационного ресурса среди участников и болельщиков. А также создание единой системы через общий логотип программы, степеней достижения, гимна и атрибутов подражания с популяризацией всего этого через потребительские товары, тем самым создавая имя и успех на самореализации проекта. Который, в последующем превратится в успешный образовательный и прибыльный проект, за счёт чего и будет расширять свою орбиту вовлекая через алгоритмы притяжения (на фоне успеха по тем или иным критериям), а также финансировать на созданном заделе успеха критически важные направления в образовательной среде, популяризируя тренды направленности через бальную оценку игр в необходимые для общества направления знаний. Данный элемент программы начинать необходимо с третьего учебного года, от начала реализации данной программы.

Сама программа!

Надстройка в систему образовательной деятельности, мотивирующая и побуждающая к стремлению получения большего количества знаний.

Главный мотив каждого человека - это наличие успеха в своей деятельности в конструкции бытия. Деньги - это универсальное средство по материализации успеха. Но успех носит всеобъемлющий характер и затрагивает все сферы жизнедеятельности от максимально положительного, до максимально отрицательного.

Пример; Филантропия, меценатство, благотворительность - успех

построенный на помощи нуждающимся при передачи материальных благ, идей и ценностей. Как антипод филантропии - это грабёж, в котором успех построен на отъёме материальных благ и ценностей.

В том и в другом случае кроется успех как самого человека или ближайшего его окружения (построенные на общих взглядах), так и коллектива, к которому человек привязан как неделимая единица социума. Ведь человек и есть часть социума, в рамках которого он существует и отторжение от которого несёт в себе духовную и интеллектуальную смерть, так как принципы подражания и успеха полностью в не поля человеческой сущности. Успех начинается с малого. С первого заработанного рубля или первого завоёванного внимания другого человека. По факту, этот момент и есть началом материализации мыслей, в котором первый успех как идея становится ключом от будущих дверей.

Максимальная форма успеха как коллектива, так и общества в целом, достигается на воспроизводстве образов успеха коллективного общего характера. Это может быть идея открытия научного характера в одном из отделов НИИ, либо коллектива предприятия, в котором общей идеей может являться качество продукции, количество и т.д., построенное на том же принципе успеха по отношению к другим коллективам в системе общественных отношений. В этом аспекте налаживания успеха возможно множество различных практических наработок, которые по своей сущности носят материальный характер, духовный характер (отношения успешности индивидуума в коллективе в целом на разных ступенях воспроизводства успеха, который порождает связку коллектива в один полноценный механизм. Спорт, общий досуг, изобретательность в котором каждый член коллектива находит свой успех по отношению к другим и благодаря чему на инстинктивной основе привязка становится монолитной и ресурсы человека на повышенных оборотах начинают работать на коллектив и на общие идеи системы общественных отношений). Одну из таких наработок в рамках будущего образа коллективного бессознательного элемента в рамках успеха на учебной и научной популяризации общества мы и хотим предложить. Причем, при развитии этой программы со временем, российское общество получит дополнительную форму идеологии в достижении знаний, так как этот успех будет охватывать максимальное количество граждан страны от детей и родителей до бабушек и дедушек, которые будут являться соперяживающими по отношению к своим родным среди учащихся, а это значит, что будут замотивированы в существовании и развитии данной программы. Тем самым программа послужит ещё одним звеном в консолидации материализации идеи общности Российского государства как единого неделимого целого!

Данная программа предполагает под собой создание мотивационного ресурса в образовательной среде для учащихся среди школ, техникумов и институтов. Мотивационный ресурс побуждается с помощью надстройки в образовательной системе на игровой платформе, как между учащимися класса, группы, так и межклассовые соревнования. Создание мотивационного ресурса через игровую форму затрагивает каждого учащегося и на коллективной основе не оставляет шанса устранения учащегося от игры, тем самым, вовлекая в игру неся свою долю ответственности. В своей сути, игра предполагает индивидуальную ответственность и коллективную. Игра проходит в конце недели (внутри класса) и месяца (межклассовая), а материалом к игре будут пройденные по предметам знания на протяжении недели и месяца соответственно (при межклассовых играх).

Далее будет описан процесс игры. Данная надстройка поможет повысить успеваемость учащихся, а также налаживание дружественной, коллективной атмосферы среди учащихся класса и школы, если игру распространить между различными учебными учреждениями.

Выход на стадию частичного контроля реализации проекта предполагается через 2-3 года, и это предполагает под собой улучшение успеваемости учащихся более чем на 100% спустя три года действия программы, улучшение социальной ответственности учащихся, а также более устойчивую стабилизацию учащихся на общих взглядах, мотивах и идеи.

Мы предлагаем, используя природные врождённые инстинкты детей, направить в нужное для ребёнка русло, через системно-командные механизмы восприятия знаний на игровой основе. Много времени это не займёт. Можно попробовать каждую пятницу в течение одного урока проводить игру, в которой будут следующие требования:

В нашем случае мы разделим класс на три команды. Критерием деления будет деление случайно выбранных детей из класса, путём вынимания случайно выбранного листка с указанием фамилии, имени и отчества ученика, капитаном каждой из команд. Трёх капитанов назначает преподаватель путём выбора, на её взгляд, самых преуспевающих по предметам учеников. Кстати, для преподавателя, результаты этой игры не должны сказываться на оценках в их школьной программе, и дети это должны понимать, избегая комплексы в целом, так как это игра. Они соревнуются между собой в командной обстановке. Ещё один момент в отношении капитанов команд, в случае если на протяжении нескольких игр были одни и те же капитаны, то педагогу необходимо принять решение о замене капитанов. Критерием выбора так же может служить и поведение, и принятие в классовых мероприятиях активных действий. Об этом нужно доносить до учеников. В случае чего можно даже выставить ученика послабее, но пытающегося совершенствоваться, стремящегося к знаниям. Так будет сохраняться интрига и желание быть

одним из лучших. А также в понимании более слабых детей, что они, если стараются, многого могут добиться. Это им придаст энергию в обучении.

Принцип игры основан на командной стратегии, причём состав команд каждую неделю будет меняться, что не даст возможность сформировать своего рода, групп по интересам, где привязка одной команды по отношению к другой будет передаваться в повседневности. Такого не будет, избрание членов команды происходит прямо перед игрой, так же, как и капитанов, так чтобы даже за 5 мин. до игры дети не знали кто у них капитан, и как сформированы команды.

Педагог назначает капитанов. Капитаны лотерейным методом достают листочки с фамилиями участников его команды и игра начинается.

Далее класс разделился на команды, и учитель совместно с каждой из команд отбирают по одному ученику в помощники педагога. Он тоже будет считаться участником команды. В данном случае, ученик будет правой рукой педагога и будет раздавать задание своей команде. От его быстроты, будет зависеть успеваемость команды, поэтому в помощники желательно определять учеников, которые себя хорошо показали в прошлой игре, а для этого необходимо по окончании игры выбрать путём награждения тех, кто выделился. Не более 5-6 учеников, вот из этого материала и выбирать в помощники учителю. Во всех командах для отдельного награждения успешности выделяются по два человека, которые получают медаль с логотипом совы. К тому же статус преподавателя возрастает, так как помощником является ученик, завоевавший какую, не какую, но победу. Это должно в дальнейшем помочь преподавателю с воздействием на детей, так как у детей в подсознании отложится, что помощь преподавателю - это почётно. И уже многие просьбы преподавателя будут выполняться с удовольствием и с мнением о достоинстве в том, что помогает учителю.

Дальше началась игра, время пошло (время, выделяемое на вопрос ограничено по сложности, и определяется учителем, но не более 2-х мин.) Помощники преподавателя, как начался отчёт времени, быстренько раздали задания по своим командам. Сразу хочу заметить, что задания должны быть разными, так как дети в команде работают, то есть, сообща думая над одним вопросом, так и индивидуально. Помимо индивидуальных заданий должны быть задания, основанные на коллективной смекалке. Чтобы коллектив чувствовал поддержку друг друга и стремился во всех аспектах поддержать свою команду.

Каждому помощник раздаёт задание, и команды решают. По окончании времени помощники противоположных команд собирают быстренько выполненные задания, по результатам сделанных работ, за каждое правильное задание даётся один бал, если задание неправильно выполнено, то балл этому

ученику не начисляется, что отразится на результате команды. Если дети выполняют командное задание, то за правильный ответ, начисляется общий балл в количестве десяти баллов. В виде баллов можно использовать логотип «совы». Маленькая сова будет обозначать один балл, а большая десять баллов. Награждать отличившихся следует «совой с короной». И «сову» нужно будет почётно носить, приделав заколочкой, на груди. «Совы» должны передаваться каждый раз вновь отличившимся. Это должно будет сильно стимулировать детей к постижению знаний. Причём в данном варианте, слабенькие ученики, в том случае, если их команда побеждает, чувствуют себя так же победителями и их чувство доминирования влечёт их к постижению знаний. Причём, каждый из учеников понимает, что его балл, полученный за задание, может быть решающим. В игре только два призовых места. Соответственно первое (победившая команда) и второе (другие две команды). Первым местом награждается команда, которая по баллам заняла первое место. Другие команды вне зависимости от баллов получают второе место, третьего места нет. Наличие одного призового места скрасит для проигравших горечь поражения, и не позволит слабым в «воле» ученикам уйти в оппозицию. А наоборот, придаст желание бороться на следующей неделе. Одному из лучших, набравший большее количество баллов, в каждой команде так же вручается логотип совы со знаком отличия. Победившая команда, также награждается «совой» в кубковом варианте. Только «сова» в данном случае должна иметь головной убор ученого. Тело «совы» должно быть укутано плащом, на обложке очки, а в крыльях книга. Эта «сова» будет храниться у капитана победившей команды, и передаваться из игры в игру, на хранение, вновь выигравших капитанов. Желательно бы ещё, но не обязательно, в качестве награждения использовать потребительский инстинкт. Будет вполне достаточно, если в неделю на эти цели будут выделять по 100-150 рублей на человека. К примеру; За первое место по шоколадке, а за второе по жевательной резинке. Это тоже косвенно стимулирует детей к победам, а соответственно, к постижению знаний. А при введении атрибутики (плащ знаний с головным убором знаний) и степеней отличий за количество индивидуальных побед для каждого учащегося создаст «вечный двигатель» увлечённости в достижении знаний.

На первоначальном этапе становления данной программы игр, необходимо постепенное вовлечение в орбиту влияния детей. Поэтому на первых играх задания должны быть максимально упрощённые, с увеличением сложности в последующем. Вопросы берутся по тематике пройденного материала в течении последней перед игрой неделе, а межклассовые игры за квартал или четверть.

После того как в коллективе класса будут сформированными понятия и понимание в заинтересованности данных игр, то на втором этапе нужно будет в течении учебной недели выстраивать такие отношения, при которых негативное поведение будет караться отрицательными баллами к виновнику

нарушения дисциплины. И наоборот, к тем, кто проявляет усердность в учёбе дополнительно награждаются положительными баллами. Таким образом, при определении участников команд, на первоначальном этапе, те, кто попал в команду с отрицательными личными баллами, приносят на свою команду дополнительную нагрузку и тем самым уменьшают возможность победы для своей команды. А те, кто отличился и получил баллы дополнительно несут для своей команды плюс. Так же на втором этапе происходит усложнение тематики игровой программы и начинается межклассовые соревнования, которые будут проходить раз в месяц, участниками которых станут лучшие за предыдущий месяц игр. Спустя 4 месяцев приступаем к реализации третьего этапа, при котором дополнительные баллы перед игрой учащиеся получают по результатам физической успеваемости на физкультуре. А также капитаны команд путём случайной выборки вначале недели (переход выбора от перед самой игрой к выбору вначале недели) для того, чтобы в течении недели заниматься со слабыми учащимися большей частью команды подтягивая их, чтобы одержать будущую победу. Этот момент очень важен в сплочённости коллектива во всех аспектах обучения, когда более успешные в знаниях начинают подтягивать отстающих, так как со временем данный элемент помимо настоящего будет формировать на уровне коллективного бессознательного такого поведения во взрослой общественной жизни.

На третьем этапе формирование родительского комитета через приглашение поболеть за ребят в межклассовом соревновании, а в последующем в межгородском, межрайонном, региональном и на уровне РФ, а так же создание степеней посвящения за количество завоёванных успешных позиций при медальном награждении совой. К примеру, 1-5 класс общее название степеней «Знайка», при достижении 10 медалей - Знайка 1 уровня (стажёр) 50 медалей – 2 уровня (начинающий), 100 медалей – 3 уровень (любитель), 200 медалей – 4 уровень (профессионал), 400 – 5 уровень (магистр), со своей медальной атрибутикой. С 6 по 9 класс название степени «Мастер» с такой же последовательности по баллам как в «Знайка». С 10-11 класс название степени «Теоретик» с уменьшением бальной составляющей вдвое, так как только 2 года обучения по данной степени. В институте степень «Доктор наук» с прежней бальной системой как с 1 по 9 класс. Всё это будет проходить со своей атрибутикой и как двигатель будет являться основным связующим в достижении знаний.

Таким образом, со временем, в сознании коллектива класса будет формироваться негативное отношение к ученикам, которые своей апозицией к учёбе ранее встречали сочувствие от определённой категории учеников, и наоборот, те кто стремиться, те кто тянется к знаниям и для своих команд приносит много баллов, те будут находится в «тренде» среди учащихся, тем самым стимулируя весь класс к подражанию такой деятельности. Данное мероприятие будет иметь огромный потенциал, если такие игры будут проводится в смежных классах и в конце каждого календарного месяца между

классами будут устраиваться игры. Тем самым будет происходить большее единение коллектива класса на общих победах и неудачах. Алгоритм тот же, только из класса выбирают лучших учеников показавших хорошо себя в игре. Они и будут отстаивать честь класса. Но успех лучших будет ложиться на весь класс, так как в этих играх участвует каждый ученик и на уровне подсознания, единения, успех каждого будет успехом всего класса. Тем самым мотивация успеха на этом поприще станет связующим звеном для получения знаний.

Помимо индивидуальных заданий должны быть задания, основанные на коллективной смекалке. Чтобы коллектив чувствовал поддержку друг друга и стремился во всех аспектах поддержать свою команду. Игра нацелена на мотивацию среди учащихся коллектива класса к подражанию своей успешности отталкиваясь от учебного процесса. Игра затронет большую часть инстинктов, которые в итоговом варианте и будут стимулировать желание к знаниям.

Проводить такие игры необходимо во всех параллельных классах, школах, городах. Это создаст для учеников, идеального соперника и сформирует почву для более объёмного объединения класса, в борьбе за первое место. А также произойдёт объединение на основе всё того же доминирования по отношению к другим, так как привязка ребёнка к классу произошла, и он уже ассоциирует себя, свой успех с классом, по отношению к другим классам. Просыпается жажда их выиграть и запускается игра, основанная на доминировании, успеху, которая влечет к объединению на общей основе всего класса. В будущем это послужит в положительном варианте на обучение, поведение, познании в различных областях знаний, которые пытаются донести до учащихся.

Предлагаем, на первом этапе в рамках пилотного проекта выбрать две средние школы, со средней успеваемостью среди учащихся, и на протяжении одного учебного года провести выше представленную работу в действие.

Предполагаемый эффект от программы.

На протяжении становления программы данное выбранное направление надстройки создаст коллективный бессознательный элемент успеха, рассчитанный на вовлечение в орбиту знаний не только участников, но и большую часть общества через созданные группы поддержки участников межклассовых и межшкольных игр. Это станет элементом спорта на научной основе, что повлечёт за собой и престиж данного направления среди всех категорий учащихся. С созданием образовательной лиги по стране, данная программа выйдет на всероссийский уровень, а для его функционирования необходимо будет создание структуры, которая будет регулировать данное направление со всеми юридическими правами. Доходы от рекламной

деятельности данной программы будут поступать в активы данной структуры и распределяться на особо необходимые направления движения как программы, так и направления подготовки специальностей в том или ином сегменте знаний, какое наиболее востребовано. Данная структура (комитет) будет подчиняться непосредственно министру образования и иметь сетевую структуру управления, при котором каждый филиал будет носить свою долю самостоятельности со степенями признательности достижений и популяризации данного направления на местах. Непосредственно по данной программе администрация школ должна будет придерживаться требований данной структуры и помогать в реализации их требований, но только исключительно в рамках игр. К тому же, немаловажный фактор будет заключаться в конкуренции учителей с одной стороны, в рамках межклассовых соревнований, а с другой единение на общей межшкольной соревновательной базе. Как известно общая печаль и радость создаёт колорит единения.

И ещё немаловажное качество программы - это её себестоимость. Для пилотного проекта по внедрению в систему через школьное образование необходимо не более 3000-4000 руб. на класс, с учётом того, что время педагога будет оплачиваться с дополнительных часов выделяемых в рамках продлённого времени. Достаточно малобюджетный проект с огромными перспективами.

Данная программа подготовлена коллективом МАОУ «СОШ № 48» совместно с родительским комитетом.

24.10.2022 год.

подпись


Нихолат Ксения Ильгизаровна

