

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской»

ПРОГРАММА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «СЕРВЕЛАД»



1. Актуальность, постановка проблемы

Проект был создан для вовлечения учащихся 5-11 классов в позитивную досугово-образовательную активность.

СервелаД – интернет-игра, организованная, как сообщество социальной сети ВКонтакте. Главный герой – одноименное киберпривидение, обитающее во Дворце детского (юношеского) творчества «На Ленской». Цель игры – выполнять различные задания в группе, за которые участник получает и накапливает киберкоины (виртуальная валюта).

СервелаД сталкивается с теми же вопросами, что и любой школьник – его часто не понимают, он ищет себя в жизни и в профессиональной сфере, учится общаться со сверстниками и взрослыми.

Перед запуском проекта было проведено исследование, направленное на выявление области интересов современных школьников 5-11 классов Красногвардейского района (Приложение 10). Результаты исследования показали, что для выбранной целевой аудитории наиболее остро стоят следующие вопросы:

1. Практический опыт других: успешной молодежи, успешных взрослых.
2. Понимание профессий, в том числе новых, которые требуют обновленного функционала.
3. Устройство финансовой системы: от личных финансов и личного бюджета, до банковского функционирования, системы платежей, карт, ипотечных ставок.
4. Личные ценности: целеустремленность, лидерские качества, разумность, смелость, бескорыстность, честность, доброта, дружелюбие, гуманность.
5. Подготовка к взрослой жизни.

В соответствии с результатами, был создан контент, включающий выбранные области интересов:

- Приглашенные эксперты (успешные специалисты направления) с увлечением общались с участниками проекта, готовили ответы на вопросы учащихся.
- Блок «карьерная реальность» включает в себя выбор участниками проекта современных профессий, общение и ответы на вопросы успешного представителя области, практическую пробу себя в данной профессиональной области.

Дополнительно организаторами проекта была поставлена цель создать безопасное сообщество, направленное на позитивную досугово-образовательную активность в сети интернет.

Использование социальных сетей для внедрения своего образа мыслей сейчас, к сожалению, повсеместно распространяется. При этом используется взрослыми людьми для достижения своих целей. Поэтому так важно не отстраняться от проблемы школьников взаимодействия в сети интернет, а показать пути позитивного их

использования. Социальные сети дают массу возможностей в образовательном процессе.

! В игре нет оценок – учащийся может попробовать себя в любой роли, и в любом случае получит киберкоины за выполненное задание.

! В игре не участвуют взрослые – группа только для школьников (за исключением приглашенных представителей профессий).

! Участник может выбрать любую понравившуюся активность – тем самым выстраивая свой индивидуальный маршрут.

! Участник самостоятельно выбирает приз за свою активность (в лимитах номинала).

! Контент выбирают сами участники (опрос по желаемой тематике недели проводится еженедельно).

! Игровая форма снимает психологические барьеры, что также способствует повышению эффективности процесса.

2. Цель проекта (ориентированная на результат)

Вовлечение школьников 5-11 классов в позитивную досугово-образовательную деятельность

Задачи проекта

- ✓ создать популярное среди школьников сообщество по интересам;
- ✓ предоставить возможность попробовать себя в разных профессиональных ролях;
- ✓ снизить общую тревожность;
- ✓ облегчить социализацию учащихся;
- ✓ раскрыть творческий потенциал;
- ✓ повысить самооценку учащихся.

3. Участники проекта

Организаторами сообщества выступает группа педагогических сотрудников (7 человек) в возрасте до 35 лет.

Мастерами для творческой реальности выступают **учащиеся старшей школы, приглашенными экспертами** в профессиональной реальности – успешные деятели направления.

Основная целевая группа, на которую направлен проект - учащиеся 5-11 классов

4. Сроки реализации проекта

01.02.2021- 31.05.2022

5. Этапы проведения проекта

01.02.2021-28.02.2021 Подготовительный. Создание проекта, оформление документации, планирование работы, распределение ролей.

01.03.2021-31.05.2021 Районный. Реализация проекта в школах Красногвардейского района СПб, подготовка призового фонда.

01.06.2021-31.08.2021 Промежуточный. Подведение промежуточных итогов, рефлексия, планирование работы, распределение ролей.

01.09.2021-15.05.2022 Городской. Вовлечение в проект школ районов города Санкт-Петербурга, подготовка призового фонда.

15.05.2022-31.05.2022 Итоговый. Подведение итогов проекта. Рефлексия, решение о продлении/ изменении проекта

6. Программа реализации проекта

Название мероприятия	Срок реализации	Ответственный	Необходимые ресурсы	Результат
Создание сообщества ВКонтакте, подключение новых участников	01-30.03.2021	Попов Е.А.	Интернет соединение, информационная поддержка	Более 2000 участников
Выполнение заданий учащихся «по трем реальностям» (в соответствии с контент-планом)	01.03.2021-23.05.2021	Стругова А.К.	Интернет соединение, гибкий контент-план	Не менее 1500 просмотров, Выполнение заданий: не менее 150 участников
Кибермагазин, награждение активных участников сезона, подведение промежуточных итогов, обратная связь	24.05.2021-31.05.2021	Максимова А.А.	Призы участникам	Не менее 200 учащихся получают призы
СервелаД на каникулах – досуговые задания, без рейтинга	01.06.2021-31.08.2021	Максимова А.А.	Интернет соединение, свежий контент	Просмотры не менее 500, активных пользователей не менее 120
Новый сезон «СервелаДа», подключение	01.09.2021-31.01.2022	Максимова А.А.	Интернет соединение,	Более 2000 участников.

новых участников города			информационная поддержка	Более 300 активных
Выполнение заданий учащихся «по трем реальностям» (в соответствии с контент-планом)	01.09.2021-31.05.2022	Стругова А.К.	Интернет соединение, гибкий контент-план	Просмотры: не менее 2000, Выполнение заданий: не менее 200-250 участников
Кибермагазин, награждение активных участников сезона, подведение итогов, обратная связь	26.12.2021-31.05.2022	Максимова А.А.	Призы участникам	Не менее 350 человек получают призы

7. Особенности проведения, виды деятельности

Задания игры подразделяются на три основных «реальности», рассчитанные на три категории школьников (5-6, 7-9, 10-11 класс):

- карьерная реальность;
- творческая реальность;
- игровая реальность.

Вместе с этим, участник, вне зависимости от возраста и класса может выбирать любые активности в рамках своего интереса.

1. Карьерная реальность включает в себя:

- опрос участников о выборе «профессии недели»;
- информацию, мастер-классы, прямые эфиры о выбранной большинством профессии (реализуется совместно с ВУЗами-партнерами, успешными представителями различных профессий);
- практические задания (видео/фотоотчет и др.).

2. Творческая реальность включает в себя просмотр мастер-классов, реализуемых по принципу «дети-детям» по различным тематикам, выполнение задания, размещение фото/видеоотчета с результатами, демонстрацию собственных талантов.

3. Игровая реальность включает в себя различные задания на внимание, память, общую эрудицию, общекультурные знания, жизненный опыт и др., реализуемые в игровом формате (викторины, ребусы, кроссворды, квесты и пр.).

СервелаД сопровождает учащихся в течение всего прохождения игры, включая в нее различные психологические задачи, запрашивая помощь школьников, совместно обсуждая возможные пути их разрешения.

При подведении итогов участник в Кибермагазине (очная выставка в ДДЮТ «На Ленской» – при благоприятной санитарно-эпидемиологической обстановке) обменивает киберкоины на призы, в соответствии с их номиналом.

8. Используемые ИКТ

Социальная сеть – группа ВКонтакте.

9. Методы реализации проекта

Программно-целевой. Формирование проекта, формулирование целей и задач на каждом этапе, анализ и корректировка действий.

Стимулирующий. Создание условий для самостоятельной деятельности; мотивация на успех. Представление возможностей для саморазвития, пробы в различных профессиональных направлениях.

Социально-психологический. Выявление и формирование мотивов к саморазвитию; формирование благоприятного социально-психологического климата, создание безопасной среды в социальной сети ВКонтакте.

Взаимодействие, сотрудничество. Помощь, общение, взаимодействие в сообществе 24/7 рождает прочные социальные связи.

Практический. Самостоятельная проба в различных направлениях без оценочных суждений.

Творческий. Выполнение творческих заданий, выступление в роли мастера, решение нестандартных задач, поиск креативных решений.

Аналитический. Подведение итогов проекта, выводы о результативности, сильных и слабых сторонах результата. Рефлексия участников проекта.

10. Мультипликативность

Проект легко транслируется, так как наполняемость сообщества варьируется, в зависимости от задач проекта, целевой аудитории, изменения областей интереса учащихся. Для администрирования сообщества требуется 2-3 кадровые единицы. Структура проекта (городской этап) предполагает распространение проекта за пределы Красногвардейского района, где он изначально стартовал.

11. Результаты проекта

Количественные показатели.

- **>3000** подписчиков сообщества «СервелаД»
- **> 300** активных участников
- **20** организаторов сообщества из участников

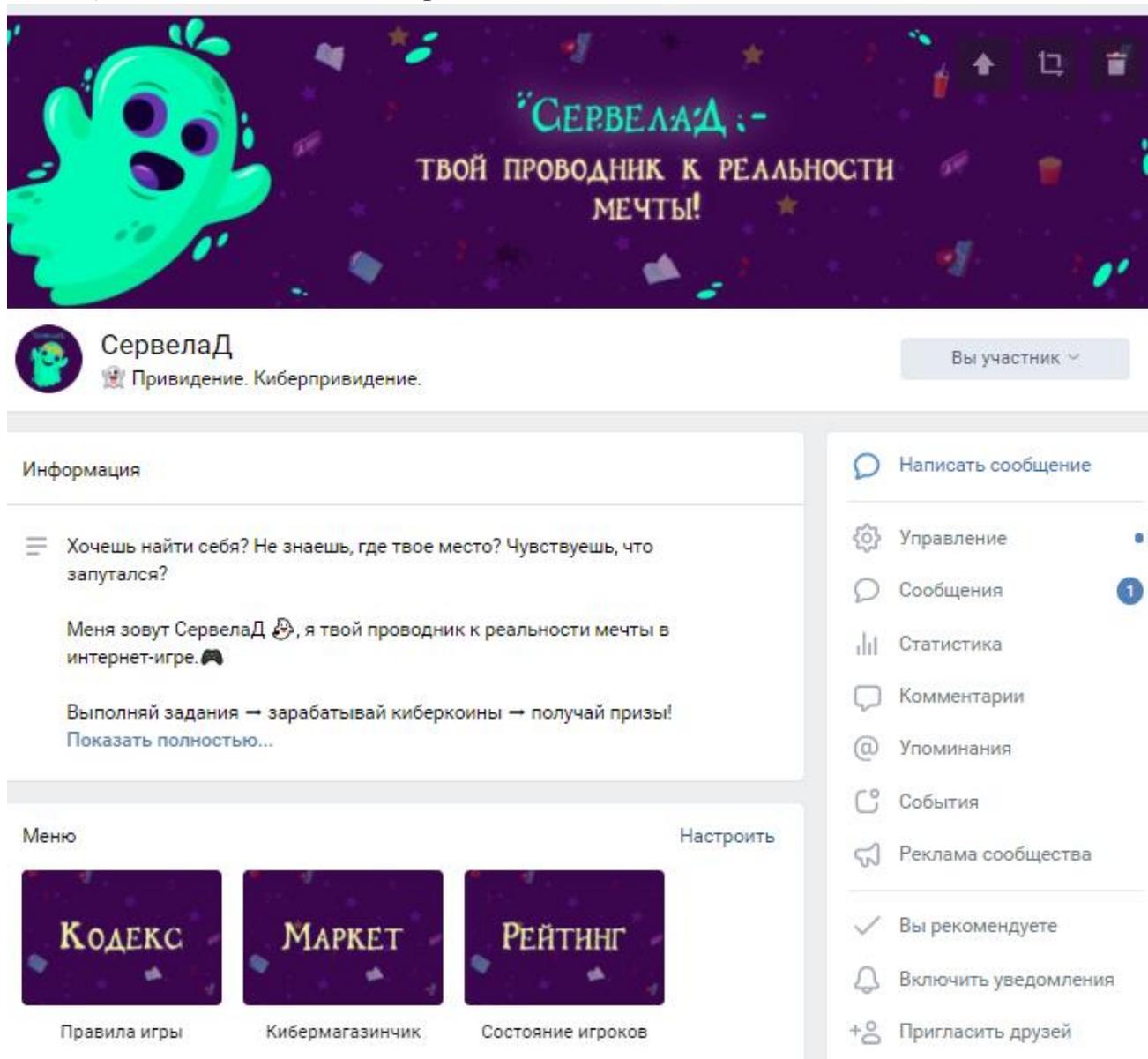
Качественные показатели

- Обеспечение безопасного пространства в сети интернет, где учащиеся могут задавать любые вопросы, совместно решать проблемные ситуации.

- Организация профессиональных проб (без оценочных суждений), осознание востребованности различных направлений на рынке труда.
- Актуализация своих сильных сторон, повышение самооценки.
- Социализация в сети интернет
- Расширение социального партнерства – включение образовательных учреждений города Санкт-Петербурга, а также привлечение заинтересованных коммерческих структур.

12. Приложения

Сообщество ВКонтакте «СервелаД»



СервелаД
Привидение. Киберпривидение.

Вы участник

Информация

Хочешь найти себя? Не знаешь, где твое место? Чувствуешь, что запутался?

Меня зовут СервелаД 👻, я твой проводник к реальности мечты в интернет-игре. 🎮

Выполняй задания → зарабатывай киберкоины → получай призы!
Показать полностью...

Меню Настроить

- КОДЕКС**
Правила игры
- МАРКЕТ**
Кибермагазинчик
- РЕЙТИНГ**
Состояние игроков

Настройка сообщества:

- Написать сообщение
- Управление
- Сообщения 1
- Статистика
- Комментарии
- Упоминания
- События
- Реклама сообщества
- Вы рекомендуете
- Включить уведомления
- Пригласить друзей

Статистика количества участников сообщества

Участники



Статистика уникальных посетителей сообщества и просмотров

Уникальные посетители и просмотры

Среднее суточное количество уникальных посетителей за последние 30 дней: **38**

Общее количество уникальных посетителей за последние 30 дней: **408**



Пример задания в карьерной реальности



СервелаД
18 мар 2021 в 10:30

✓ Вы подписаны

👋 Уф! Лови видео!

👉 Ну что, ответил на все твои вопросы, а это значит, можно попробовать все то, о чем нам рассказали профи)

Я уверен, у тебя есть любимое местечко в нашем районе 🤔

📸 Выбери его, сфотографируй, учитывая все рекомендации профессионалов, и выкладывай скорее в комментарии! 📌📌

💰 От меня за старания - 7 киберкоинов!

🔥 Не забудь взять с собой вдохновение! 🤔

🔥 На задание 3 дня (до конца субботы)

#сервелаДпрофи



2 020 просмотров



36



Ещё ▾

👁 1.5K

Пример задания в творческой реальности



СервелаД
4 мар в 10:00



Привет! Поздравляю, ты в творческой реальности! 🤖

Смотри, что умеет Максим! Настоящий Мастер! Сможешь повторить?

Прикрепи видеответ в комментариях – получи 7 (!!) киберкоинов 🙌

Помни, здесь нет оценок! Пробуй – и у тебя обязательно получится!

А может, ты мастер в чем-то другом? Я приготовил киберкоины и для тебя.

Размести короткое видео (до 5 минут) в комментариях, в котором ты показываешь свой мастер-класс! Получи еще 10 киберкоинов в твою копилку 🙌

#сервелаДмастер



29



8

👁 1.3K

Пример задания в игровой реальности



СервелаД
15 мар в 17:05

Привет! 🙋

👉 Покреативим?

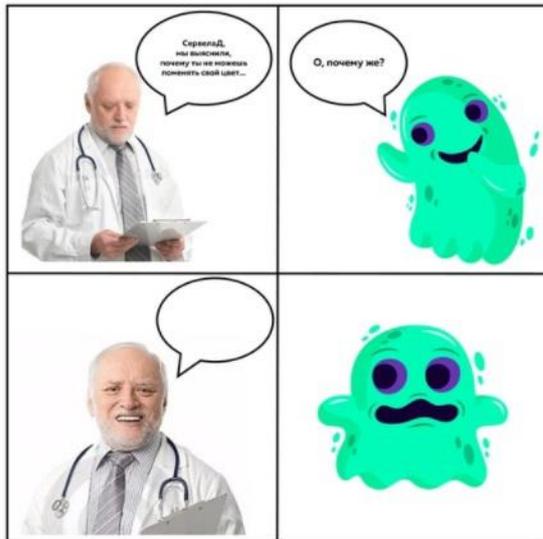
Видишь пикчу? Нужно дополнить диалог - придумать, что ответил доктор.

🗨️ Подумай и напиши в комментариях под постом свой вариант!

👉 Получи 3 киберкоина 🍪

!! Только помни, что я не приветствую нецензурную лексику и грубость. С такими комментариями буду очень строг и киберкоины не начислю 😊

#сервеладигр



👍 49

👁 1.5K

Статистика обратной связи

Обратная связь

На этом графике учитываются не только действия пользователей, произведённые непосредственно на стене группы или страницы, но и весь дальнейший путь вашей записи. Если пользователь размещает ссылку на запись у себя на странице при помощи функции «рассказать друзьям», реакция других пользователей на такую копию также учитывается.

