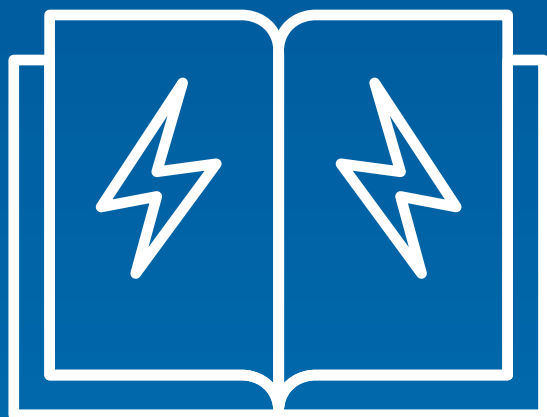




ЦО  
ПП  
ЦЕНТР  
ОПЕРЕЖАЮЩЕЙ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ПОДГОТОВКИ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА



# ИГРА - ИНВЕСТИЦИЯ В УПРАВЛЕНИЕ ЗНАНИЯМИ

НЕТВОРКИНГ В ФОРМАТЕ МАСТЕРСКОЙ

Конгрессный центр "ПетроКонгресс",  
Санкт-Петербург, ул. Лодейнопольская, 5  
25 марта 11:00-16:30

Мероприятие проходит в  
рамках ПМОФ-2024.





25 марта  
11:00-16:30

Конгрессный центр «ПетроКонгресс»,  
Санкт-Петербург, ул. Лодейнопольская, 5

---

10:00                      Регистрация

---

11:00 – 11:10            Открытие нетворкинга

---

11:10 – 11:50            Мастерская эксперта



**Назарова Ульяна Анатольевна**

г. Уфа, Республика Башкортостан

Доктор экономических наук, профессор кафедры ПМЭП  
УГНТУ, руководитель лаборатории, директор по  
персоналу АО ИПК "РН-Хим"

**МАСТЕРСКАЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРЕНИНГА "ИГРАЮЩИЙ ПЕДАГОГ: СОЗДАЁМ  
"СВОЮ ИГРУ"**

Почему игра "работает" в обучении? Какая игра "работает"? Кто такой игропрактик /  
игротехнолог / играющий педагог? На эти и другие вопросы ответим на мастерской.  
Участники пройдут мини-тренинг конструирования игры по элементам.

---

12:00 – 12:40            Мастерские. Поток 1

---

12:50 – 13:30            Мастерские. Поток 2

---

13:30 – 14:00            Кофе-брейк, стендовая презентация

---

14:00 – 14:40            Мастерские. Поток 3

---

14:50 – 15:30            Мастерские. Поток 4

---

15:40 – 16:30            Квиз «МОЛОДО - НЕ ЗЕЛЕНО», подведение итогов

---



12:00 – 12:40

МАСТЕРСКИЕ. ПОТОК 1



**Шмакова Светлана Борисовна**

г. Ижевск, Удмуртская Республика

Заместитель директора по научно-методической работе  
ГБОУ УР "Лицей № 41", руководитель грантового проекта  
"Лучший цифровой урок"



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## ЦИФРОВАЯ МАГИЯ: СОЗДАЕМ ЭФФЕКТНЫЕ И ЭФФЕКТИВНЫЕ ИГРЫ К ЗАНЯТИЯМ

На мастерской апробируем сразу несколько цифровых сервисов по созданию игр к занятиям: научимся создавать быстрый опрос с мгновенным выводом ответов на экран в сервисе Quizizz; поиграем в "Свою игру", созданную в Jeopardy; пройдем квест, разработанный в сервисе Квестодел. Каждый участник получит готовое решение для разработки цифровых игр к занятиям - авторский электронный конструктор урока "Лучший цифровой урок".



**Бучель Евгений Александрович**

г. Санкт-Петербург

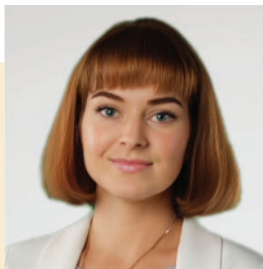
Педагог-организатор, педагог дополнительного  
образования, куратор профильного  
психолого-педагогического класса



ВОСПИТЫВАЮЩИЕ ИГРЫ

## ИГРА, КАК ИНСТРУМЕНТ, ПОМОГАЮЩИЙ РЕШИТЬ

"Каковы сложности подбора игр? Что мы воспитываем? Какое количество времени игра занимает в занятии? Какие игровые формы могут быть использованы для решения воспитательных задач?" Эти и другие вопросы мы разберем и постараемся найти на них ответы, во время нашей встречи!



**Куклина Юлия Александровна**

г. Санкт-Петербург

Учитель русского языка и литературы ГБОУ школа №693  
Невского района СПб



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

## ИГРА «ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ», КАК ЭЛЕМЕНТ АНТИКОРРУПЦИОННОГО ВОСПИТАНИЯ И ПРОСВЕЩЕНИЯ

Формирование антикоррупционного сознания в игре. Возможно ли это? Участникам предстоит в рамках игры «Правда или ложь» давать ответы на креативные вопросы из разных предметных областей (литература, математика, история и обществознание, музыка, физическая культура) и оценивать свой уровень антикоррупционного сознания.



**Пестрикова Екатерина Александровна**

г. Санкт-Петербург

Руководитель проектов АНО "ПрофКузница"  
Педагог психолог, игропрактик, профориентолог



СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ ИГРЫ

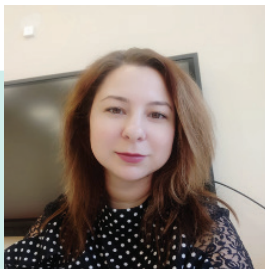
## НАСТОЛЬНАЯ ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА "КАРТА-ПРОФЕССИЙ" - ОСМЫСЛЕНИЕ И ПОСТРОЕНИЕ СВОЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАРШРУТА

Настольная профориентационная игра поможет участникам: сформулировать свое предназначение; выбрать хобби, которое поможет приобрести навыки, необходимые для будущей профессии; избавиться от страха ошибки при выборе профессии; избавиться от тревожности в выпускных классах; соотнести свои способности, свои желания и увлечения с будущей или текущей (для взрослых игроков) профессией; проанализировать препятствия и ошибки, которые могут стоять на пути выбора профессии.



12:50 – 13:30

МАСТЕРСКИЕ. ПОТОК 2



**Борщева Галина Сергеевна**

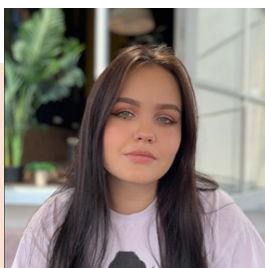
г. Санкт-Петербург

Учитель математики ГБОУ школа №693 Невского района СПб

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## УНИВЕРСАЛЬНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА, КАК ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБОБЩЕНИЯ И СИСТЕМАТИЗАЦИИ ЗНАНИЙ

Особенность этой игры заключается в том, что она может быть адаптирована под любую возрастную категорию, под любую предметную область. Механика игрового процесса на примере математической игры. В ходе игры вы в составе команды очистите планету от загрязнений и восстановите ее после экологической катастрофы, выполняя задания по курсу математики 5-6 класса. Вам предстоит разработать стратегию игры для своей команды. А значит интересные дискуссии и мозговой штурм вам обеспечены. В результате игры вы прокачаете свои коммуникативные навыки.



**Лошакова Злата Романовна**

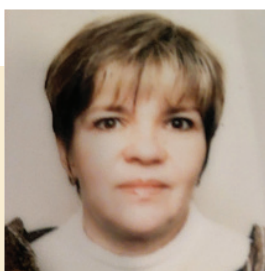
г. Санкт-Петербург

Студент Санкт-Петербургского Государственного Университета, сотрудник Конфликтологической клиники СПбГУ

ВОСПИТЫВАЮЩИЕ ИГРЫ

## "МАФИЯ КОНФЛИКТА" И ДРУГИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОНФЛИКТОЛОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

Кому нужны навыки медиатора? Как развить конфликтологическую компетентность? Ответим на эти и другие вопросы, и поделимся опытом использования игровых технологий в обучении конфликтологов. Участникам предстоит тренировка конфликтологических навыков в игре "Мафия конфликта".



**Алексеева Елена Николаевна**

г. Санкт-Петербург

Учитель начальных классов ГБОУ СОШ № 91 Петроградского района Санкт-Петербурга, почетный работник общего образования Российской Федерации

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

## РАЗВИВАЕМСЯ, ИГРАЯ

Игра для ребёнка — естественная непринужденная активность, основная форма развития мышления и личности. Дети всегда играют с особым удовольствием! Игры могут многое — быстро расшевелить и восстановить ресурсы или, наоборот, успокоить, если они пришли взбудораженные после физкультуры или слишком бурной переменки. Игры могут также «включить» у детей внимание и сосредоточенность. Развивающие игры на внимание, мышление и память отлично помогают развиваться детям и тренировать мозг взрослым.



**Пестрикова Екатерина Александровна**

г. Санкт-Петербург

Руководитель проектов АНО "ПрофКузница"  
Педагог психолог, игропрактик, профориентолог

СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ ИГРЫ

## МЕТАФОРИЧЕСКИЕ КАРТЫ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ

Участники мастерской познакомятся с метафорическими картами, которые помогут: выявить профессиональные предпочтения; повысить уровень осознания своей готовности к различным видам профессионального труда; увидеть и способность к профессии, и мотивацию к какой-либо деятельности, и уровень личного осознания того или иного выбора.





14:00 – 14:40

МАСТЕРСКИЕ. ПОТОК 3



**Еникеева Екатерина Михайловна**

г. Санкт-Петербург

Ассистент кафедры социально-политических наук  
университета телекоммуникаций им. проф. М.А.  
Бонч-Бруевича, эксперт АРПН по компетенции "Реклама"



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

### ИМИТАЦИОННАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА "ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ"

Деловая игра "Пресс-конференция" рассчитана на подкрепление практических навыков в области коммуникаций. Благодаря игре у участников есть возможность полностью погрузиться в смоделированную реальность для эффективного взаимодействия друг с другом. Игра "Пресс-конференция" может быть адаптирована под разные цели занятий, что делает ее универсальной формой интерактивного урока.



**Асадчая Екатерина Сергеевна**

г. Санкт-Петербург

Учитель Английского языка ГБОУ СОШ 80, Петроградского района, победитель конкурса на присуждение премий лучшим учителям за достижения в педагогической деятельности в Санкт-Петербурге



ВОСПИТЫВАЮЩИЕ ИГРЫ

### ИГРОВЫЕ ФОРСАЙТ-ТЕХНОЛОГИИ. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ

В рамках мастерской вы познакомитесь с методом «Форсайт» и с применением этого метода при организации воспитательных событий.



**Ефимова Анастасия Юрьевна**

г. Ижевск, Удмуртская Республика

Генеральный директор АНО "Центр развития образовательных технологий", Разработчик 3 игровых технологий: профориентации «ПрофХ», развития эмоционального интеллекта «Лас Кукарачас» и проектного мышления, креативности «ПроектУМ»



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

### ПРОЕКТУМ: КАК ВЕРНУТЬ ДЕТЯМ И ВЗРОСЛЫМ КРЕАТИВНОСТЬ И НАУЧИТЬ ДЕЛАТЬ КЛАССНЫЕ ПРОЕКТЫ

Каждый из нас способен изменить мир, совершая прорывы в науке и технологиях, бизнесе и общественной жизни. Но с чего же начинаются все выдающиеся достижения? Конечно, с оригинальных идей! А реализовать их помогает проектное мышление. ПроектУМ – это настольная игра для безудержного полёта фантазии и веселья, с которой ваши ученики и коллеги легко выйдут за рамки привычных шаблонов, освоят проектную логику и, возможно, даже придумают идею для своего собственного грантового проекта или стартапа. Игра успешно апробирована в 181 образовательном учреждении 13 регионов России.



**Назарова Ульяна Анатольевна**

г. Уфа, Республика Башкортостан

Доктор экономических наук, профессор кафедры ПМЭП УГНТУ, руководитель лаборатории, директор по персоналу АО ИПК "РН-Хим"



СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ ИГРЫ

### ПРАКТИКА ИГРЫ ПО КАРЬЕРНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ "ПРОФОТКРЫТКА"

Игра "ПрофОткрытка" успешно используется с 2018 года в работе Службы занятости, при карьерном консультировании и в образовательной деятельности. Мы освоим не только саму игру, но и увидим возможности, как использовать элементы игры карьерного проектирования при реализации повседневного образовательного процесса.



14:50 – 15:30

МАСТЕРСКИЕ. ПОТОК 4



**Жирнова Марианна Александровна  
Френкель Мария Владимировна**

г. Санкт-Петербург

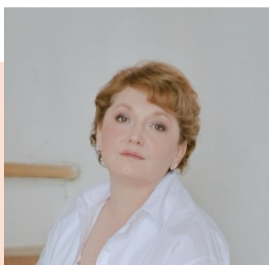
Методисты ГБОУ школа № 102 Выборгского района СПб



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЕ ИГРЫ, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

На мастерской вы познакомитесь с профориентационной игрой «Профессии от А до Я» и рядом игровых заданий, которые могут быть использованы в комплексе, как отдельное мероприятие профориентационной направленности, так и могут быть включены в уроки учителями-предметниками или в классные часы, использованы психологами, социальными педагогами, педагогами-организаторами.



**Астафьева-Румянцева Ирина Евгеньевна**

г. Санкт-Петербург

Кандидат философских наук, доцент кафедры социально-политических наук университета телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича



ВОСПИТЫВАЮЩИЕ ИГРЫ

## РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ, КАК УСЛОВИЯ МОТИВАЦИИ К УЧЕБЕ

В рамках мастерской мы познакомимся с образцами творческого поведения педагога, узнаем как правильно поощрять творчество учеников, обсудим форматы использования методик креативного мышления вне предметных ограничений. Апробация авторской методики "Виртуальный музей" как подхода к развитию собственной креативной компетенции и инструмента "пробуждению" творческого потенциала обучающихся.



**Присяжненко Наталья Ильинична**

г. Санкт-Петербург

Основатель проекта "Клуб деловых игр для школьников", игропрактик, тьютор начальных классов. Сертифицированный тренер франшизы курса личных финансов для детей «Клуб Юных Миллионеров».



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

## ИГРОВЫЕ ТРЕНИНГИ В ФОРМИРОВАНИИ 4 НАВЫКОВ БУДУЩЕГО ДЛЯ УЧЕБЫ И КАРЬЕРЫ

Игровой тренинг Grator: сила слова ( практика с использованием тренажера).  
4 НАВЫКА БУДУЩЕГО в одной игре: креативность, коммуникация, кооперация, критическое мышление.



**Ефимова Анастасия Юрьевна**

г. Ижевск, Удмуртская Республика

Генеральный директор АНО "Центр развития образовательных технологий", разработчик 3 игровых технологий: профориентации «ПрофХ», развития эмоционального интеллекта «Лас Кукарачас» и проектного мышления, креативности «ПроектУМ»



СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ ИГРЫ

## УКРОЩАЕМ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ ТАРАКАНОВ: КАК ПОМОЧЬ ПОДРОСТКАМ СПРАВЛЯТЬСЯ С ПСИХОЛОГИЧЕСКИМИ ТРУДНОСТЯМИ И НАУЧИТЬСЯ ПОНИМАТЬ СЕБЯ И ОКРУЖАЮЩИХ

Настольная игра «Лас Кукарачас ПРО» – это игровая технология развития эмоционального интеллекта и психологического просвещения подростков. Это наш ответ на желание ребят научиться лучше понимать свои и чужие эмоции, укрощать своих «эмоциональных тараканов» и улучшать взаимоотношения с окружающими.