



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр внешкольной работы «Крылатый»
городского округа Самара
(МБУ ДО «ЦВР «Крылатый» г.о.Самара)

443092, г. Самара,
ул. Физкультурная, 118
ОКПО 40950409, ОГРН 1026300782276
ИИН/КПП 6312025690/631201001

тел. (846) 992-50-06; факс (846)992-50-10
e-mail: sdo.krilatiy@edu.ru
сайт: www.cvr-krilatiy.minobr63.ru

**Информационно-аналитическая справка по итогам работы
семинара-практикума «Медиацентр как инструмент образовательных
инноваций. Мастер-класс по созданию игровых образовательных ресурсов.
Игротехника в образовательном процессе»
в рамках реализации деятельности областной стажерской площадки
«Инновационный медиацентр в образовательной организации: цифровые
инструменты для развития ключевых компетенций XXI века»
МБУ ДО «ЦВР «Крылатый» г.о.Самара**

24.10.2025г.

1. Общие сведения

1.1. Наименование учреждения: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр внешкольной работы «Крылатый» городского округа Самара (МБУ ДО «ЦВР «Крылатый» г.о. Самара).

1.2. Адрес: 443092, г. Самара, ул. Физкультурная, 118.

1.3. Телефон: тел. 992-50-07

1.4. Электронная почта: sdo.krilatiy@edu.ru

1.5. Web-сайт: <https://cvr-krilatiy.minobr63.ru/>

1.6. Руководитель учреждения: Шумских Оксана Валерьевна, директор, почетный работник воспитания и просвещения Российской Федерации.

1.7. Тема, цель и ожидаемые результаты деятельности в рамках ОСП:

Тема: «Медиацентр как инструмент образовательных инноваций. Мастер-класс по созданию игровых образовательных ресурсов. Игротехника в образовательном процессе»

Целевая аудитория: заместители директоров по воспитательной работе, учителя образовательных учреждений, педагоги дополнительного образования, курирующие в образовательных учреждениях развитие школьных медиа-центров, газет, журналов, радио и телевидения, новостных групп в социальных сетях.

Цель мероприятия:

Повысить эффективность образовательного процесса через внедрение игровых технологий, способствуя развитию критического мышления, медиаграмотности и коммуникативных навыков у участников.

Задачи мероприятия:

Образовательные задачи:

- Изучить роль медиацентра в поддержке образовательных инноваций.
- Узнать основы игровых технологий и игротехники для развития компетенций XXI века.

- Освоить цифровые инструменты для создания игровых образовательных ресурсов.

- Изучить методы применения игр для развития критического мышления и медиаграмотности.

Практические задачи:

- Разработать концепцию и прототип игрового образовательного ресурса.
- Освоить создание игровых механик и контента с помощью цифровых инструментов.

- Практически применить игровые подходы для развития критического мышления и медиаграмотности.

- Спланировать внедрение игровых технологий в свою образовательную практику.

Основные направления работы:

- Цифровые инструменты и игровые методики: Обзор, анализ и внедрение современных технологий, включая ИИ, для трансформации образования и развития компетенций XXI века.

- Создание контента: Разработка интерактивных учебных материалов, методических рекомендаций и применение ИИ для генерации уникального образовательного контента.

- Безопасность и этика: Обеспечение информационной безопасности обучающихся и педагогов, а также рассмотрение этических аспектов цифровизации образования.

Результаты:

В результате участия в семинаре «Медиацентр как инструмент образовательных инноваций. Мастер-класс по созданию игровых образовательных ресурсов. Игра в образовательном процессе» слушатели получили реальные инструменты и навыки для разработки собственных игр, которые можно сразу применять в работе. Углубили понимание развития компетенций XXI века через медиацентр. Выяснили, как медиацентр, обогащенный игровыми форматами, становится площадкой для формирования у обучающихся критического мышления, медиаграмотности и коммуникативных навыков. Наглядно и практически увидели эффективную интеграцию игровых технологий в медиаобразование: на примерах игр «Последний звонок», «Дебаты» и «Бункер». Участие в семинаре-практикуме приняли 32 человека (Приложение №1).

Рекомендации:

- Обеспечить доступ к ресурсам: Предоставить участникам доступ к материалам семинара (презентации, инструкции, ссылки на ресурсы) после его завершения.

- Организовать пост-семинарную поддержку: Предложить участникам возможность задавать вопросы, получать консультации и обмениваться опытом после окончания семинара (например, через форум или чат).

- Провести анкетирование участников: Собрать обратную связь для улучшения организации будущих мероприятий.
- Приглашать экспертов из разных областей: Расширить круг спикеров, привлекая специалистов из разных областей образования, медиа и ИТ.
- Создать сообщество практиков: Организовать сообщество педагогов, которые используют цифровые технологии в своей работе, для обмена опытом и взаимной поддержки.
- Разработать методические рекомендации: Создать сборник методических рекомендаций по использованию цифровых технологий в разных предметных областях.

Оценка эффективности:

Семинар «Медиацентр как инструмент образовательных инноваций. Мастер-класс по созданию игровых образовательных ресурсов. Игroteхника в образовательном процессе» позволил участникам значительно повысить свой уровень компетентности в области: интеграции цифровых технологий и игровых методик в образовательный процесс; использования возможностей медиацентра как платформы для инноваций; создания и применения игровых образовательных ресурсов; развития ключевых компетенций XXI века у обучающихся посредством современных подходов.

Программа семинара способствовала активному обмену опытом и лучшими практиками между педагогами, создав плодотворную среду для профессионального роста. Мастер-классы, реализованные в формате интерактивных игр и практических сессий, позволили участникам не только освоить теоретические основы, но и отработать практические навыки

Дальнейшие действия:

- Проведение регулярных мероприятий: Организовывать тематические семинары, мастер-классы, конференции по медиацентрам, цифровым инструментам и игровым методикам. Включать практические сессии, обмен опытом и кейсами.
- Разработка новых форматов: Внедрять онлайн-марафоны, интенсивы, вебинары с экспертами, проектные воркшопы и хакатоны.
- Создание методической базы: Формировать и пополнять библиотеку лучших материалов: методических рекомендаций, шаблонов игровых ресурсов, презентаций, статей, практик работы медиацентров.
- Систематический сбор обратной связи: Регулярно получать и анализировать отзывы участников для улучшения мероприятий и контента.
- Развитие сообщества практиков: Создать онлайн-платформу для общения, обмена идеями, взаимопомощи и сотрудничества участников, стимулируя совместные проекты и обмен опытом.

Заключение:

Семинар «Медиацентр как инструмент образовательных инноваций. Мастер-класс по созданию игровых образовательных ресурсов. Игroteхника в образовательном процессе», прошедший в рамках областной стажерской площадки, продемонстрировал неоспоримую актуальность и высокую востребованность обсуждаемых тем. В условиях стремительной цифровизации образования и постоянного поиска новых, эффективных педагогических подходов,

представленные материалы и практики оказались чрезвычайно ценными для профессионального развития участников.

Анализ результатов мероприятия однозначно свидетельствует об успешном выполнении поставленных задач. Участники семинара получили широкий спектр знаний, охватывающих как теоретические основы функционирования современных медиацентров и принципы игротехники, так и практические аспекты применения цифровых инструментов для создания инновационных образовательных ресурсов. Особо следует отметить, что мастер-классы, проведенные в интерактивном формате, позволили стажерам не только освоить новые технологии, но и непосредственно применить их на практике, создавая собственные прототипы игровых образовательных продуктов.

Педагоги высоко отметили актуальность представленной информации, профессионализм спикеров и ведущих мастер-классов, а также информативность и практическую направленность всех сессий. Особую ценность, по мнению стажеров, представлял обмен опытом и возможность обсудить реальные кейсы применения цифровых инструментов и игровых методик в образовательном процессе.

Таким образом, семинар внес значительный вклад в повышение компетентности педагогов в области использования медиацентров как инструмента образовательных инноваций и внедрения игровых технологий. Результаты мероприятия создают прочную основу для дальнейшего развития стажерской площадки и стимулируют педагогов к активному внедрению полученных знаний и навыков в свою профессиональную деятельность, способствуя повышению качества и привлекательности образования для нового поколения обучающихся.

Директор МБУ ДО
«ЦВР «Крылатый» г.о.Самара

О.В.Шумских

