

## ИГРА «ГЕНЕРАТОР ИННОВАЦИЙ» КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ В ОБЛАСТИ ЗДОРОВЬЯ

Модестова Татьяна Владимировна, директор, методист ИМЦ Петроградского района Санкт-Петербурга, канд.пед.наук, [tm28@yandex.ru](mailto:tm28@yandex.ru)

Демьянова Ольга Юрьевна, доцент кафедры общеразвивающих предметов ГАОУ ДПО «ЛОИРО», методист ИМЦ Петроградского района Санкт-Петербурга, канд. психол. наук, [helgaonly@yandex.ru](mailto:helgaonly@yandex.ru)

Майская Татьяна Александровна, заместитель директора, методист ИМЦ Петроградского района, учитель истории ГБОУ гимназии №85 Петроградского района, [tmay@mail.ru](mailto:tmay@mail.ru)

### **Аннотация:**

Статья посвящена описанию содержания и результатов игры по теме здорового образа жизни, проведенной для старшеклассников в рамках образовательной сессии. В работе представлены возможности использования авторского электронного образовательного ресурса (сайта) «УЛей: Универсальный Лэпбук Инноватора» как инструмента для решения задач по формированию у подростков грамотности в области здоровья.

**Ключевые слова:** грамотность в области здоровья, подростковый возраст, личностное развитие, электронный образовательный ресурс.

События последних лет, связанные с пандемией, стали еще одним мощным стимулом для реализации комплексного подхода к созданию здоровьесозидающего уклада образовательной среды и формированию грамотности в области здоровья у всех участников образовательных отношений.

В одном из исследований, раскрывающих возможности формирования базовых представлений и навыков, обеспечивающих принятие продуманных решений относительно личного и общественного здоровья, авторы представили обобщающее определение грамотности в области здоровья, «основанное на анализе семнадцати подходов» и отражающее все актуальные составляющие этого термина, в том числе и в контексте современного образования. В авторском определении «грамотность в области здоровья связана с базовой грамотностью» и включает «знания, мотивацию и компетентность людей для доступа, понимания, оценки и применения медицинской информации для вынесения суждений и принятия решений в повседневной жизни, касающихся здравоохранения, профилактики заболеваний и укрепления здоровья, для поддержания или улучшения качества жизни на протяжении всей жизни» [2]. Далее

исследователи на материале многовекового опыта борьбы человечества с эпидемиями и их профилактики обращают внимание на то, что сегодня практически не учитывается возможность формирования грамотности в области здоровья средствами школьных предметов. По мнению авторов, невнимание к возможностям этих ресурсов в значительной мере снижает популярность и востребованность необходимых человеку базовых знаний в области здоровья, осознание ценностей здоровьесозидающих индивидуальных стратегий жизни человека и препятствует присвоению и накоплению осознанного опыта профилактики и противодействия биологическим и социальным катастрофам.

По мнению Малькова О.А., «Проблема результативности применения здоровьесберегающих технологий в образовательной организации должна рассматриваться также с позиций оценки сформированности у обучающихся ценностного отношения к сохранению здоровья», при этом «построение персонифицированных траекторий здоровьесбережения обучающихся должно учитывать последовательность реализации отдельных взаимосвязанных компонентов»: когнитивного, нравственно-мотивационного, эмоционального и регуляторного [3].

Возможность управления развитием готовности к здоровому образу жизни у студентов и школьников рассматривает и Е. В. Витун. Он выделяет три уровня формирования готовности к здоровому образу жизни: алгоритмический, эвристический, креативный. Каждый уровень – это отражение степени готовности к изменениям либо на уровне знаний, либо на уровне создания новых изменений в отношении своего здоровья в жизни, на креативном уровне [1].

Седова Н.В. делает акцент на значение здоровьесберегающих технологий, направленных на индивида, – формирование у него «здорового поведения», которое принесет ему пользу [4].

Таким образом, актуальным представляется поиск эффективных инструментов и практик, обеспечивающих комплексность здоровьесозидающего подхода в образовании на субъектном, научном, методическом и организационно-инструментальном уровне деятельности образовательной организации. С нашей точки зрения, такой поиск предполагает и экспериментальный режим включения различных позитивных и доступных для детей средств обучения при условии, что они обладают необходимым дидактическим и практическим потенциалом, способствующим формированию заданных предметных и/или социальных умений и навыков, в том числе и в области здорового образа жизни.

Инновационный продукт, сайт «УЛей: Универсальный Лэпбук Инноватора» <https://uley.pimc.spb.ru/>, созданный ИМЦ Петроградского района, является информационно-методическим инструментом управления развитием инновационной корпоративной культуры учреждения. Разделы сайта выстроены в логике формирования культуры проектирования, создания и внедрения инновационных продуктов и позволяют педагогическим коллективам и отдельным педагогам осуществлять поиск инновационных продуктов по интересующим направлениям, изучать теоретическую базу инновационной деятельности, создавать и размещать на сайте авторские разработки. Один из разделов сайта – «Сотовый генератор инноваций» <https://uley.pimc.spb.ru/generator-innovacij/> – представляет интерес не только для педагогов, но и для обучающихся, может быть эффективным средством создания условий совместной работы педагога с детьми практически по любой тематике учебно-воспитательного процесса в школе. В этом разделе пользователи смогут стать участниками интеллектуальной настольной игры «Генератор инноваций» с одноименным названием в дистанционном, очном или смешанном формате, т.е. с использованием компьютерной техники. На сайте размещена инструкция и пример раздаточного материала для проведения игры.

В нашей работе мы приведем пример использования возможностей настольной игры «Генератор инноваций» для проведения занятия в очном формате по теме здорового образа жизни для школьников 9-10 класса.

Выше мы уже говорили о том, что для оптимизации процесса формирования грамотности в области здоровья, необходимо создавать условия для развития у школьников мотивации к здоровьесозидающему образу жизни, ценностно-смысловой определенности относительно своего здоровья, а также способствующие продуктивному общению и активизации ресурсов здоровья учащихся.

В условиях игры взрослые и дети находятся в психологически безопасном пространстве свободного творчества, состояние расслабленного внимания активизирует проявление интереса, воображения и фантазии. Игра «Генератор инноваций» не исключение. Наоборот, суть игры сводится к анализу проблемных зон в обсуждаемой области и поиску возможных решений для оптимизации рассматриваемого процесса.

Условия игры позволяют каждому стать активным участником диалога, мозгового штурма, в рамках которого участники на первом этапе конкретизируют проблемы, перечисляют имеющиеся ресурсы, а на втором – переходят к этапу генерации идей и готовых решений. Игровое поле представляет собой некую матрицу, где по горизонтали выкладываются карточки с проблемами, а по вертикали – карточки с названием найденных ресурсов. На втором этапе по условиям игры необходимо сопоставить

имеющиеся проблемы и ресурсы, затем найти на пересечении этих данных (ресурсов и проблем) возможные решения, записав их также на карточки и поместив в точки пересечения.

Важно отметить, что по инструкции участники могут придумывать самые невероятные, на первый взгляд, решения, обсуждать их, корректировать, двигаться в диалоге в рамках поиска, догадки, озарения, неожиданной находки и парадокса. За время работы с игрой нами было замечено, что именно эта свобода помогает прийти от фантастического решения к реальной альтернативе.

Участниками игры по теме здорового образа жизни стали старшеклассники-победители регионального этапа конкурса «Здоровый образ жизни – основа национальных целей развития». Ребята прошли конкурсные испытания и уже были подготовлены к игре с точки зрения полученных знаний в области грамотности здоровья. В этом смысле игра стала для них некоторым опытом применения тех знаний и умений, которые они приобрели в процессе участия в конкурсных испытаниях.

По инструкции ведущего обе команды-участницы игры «Генератор инноваций» должны были выделить проблемные зоны в теме формирования грамотности в области здоровья и здорового образа жизни, которые, по их мнению, сегодня существуют в образовательной организации (школе) и в семьях, и придумать эффективные решения для этих затруднений.

Ребята с интересом откликнулись на это предложение и смогли не только представить результаты своей творческой работы, но и обосновать свой выбор в заключительной части мероприятия.

Для того чтобы можно было объективно судить об эффективности применения «Генератора инноваций», ниже мы представим названные подростками проблемы, ресурсы и решения, которые они сгенерировали в ходе командной работы (табл.1, 2).

Таблица 1

Результаты работы школьников с «Генератором инноваций»  
/ Взгляд с позиции «семья»/

№	Взгляд с позиции «семья»		
	Проблемы, которые есть в семье в здоровьесбережении с позиции школьников	Ресурсы семьи для решения проблем	Решения проблем здоровьесбережения в семье
1	Буллинг и суицид	Здоровые отношения между родителями и ребенком	Семейный психолог
2	Стресс	Взаимопонимание в	Работа над

		семье	эмоциональным состоянием
3	Сиротство	<i>Не указаны ресурсы</i>	<i>Не указаны решения</i>
4	Трудное материальное положение	Деньги	Фонды поддержки семьи
5	Психические проблемы	Поддержка и опора в семье	Научиться слышать друг друга
6	Алкоголизм в семье	<i>Не указаны ресурсы</i>	<i>Не указаны решения</i>
7	Строгие ограничения	Взаимопонимание в семье	Больше общаться
		Образование родителей	<i>Не указаны решения</i>

Таблица 2

Результаты работы школьников с «Генератором инноваций»  
/ Взгляд с позиции «школа»/

№	Взгляд с позиции «школа»		
	Проблемы, которые есть в школе в здоровьесбережении	Ресурсы школ для решения проблем	Решения проблем здоровьесбережения
1	Отсутствие полового воспитания	Наличие квалифицированных молодых учителей	Уроки полового воспитания
2	Неэффективное проведение уроков физической культуры	Спортивный инвентарь	Новые возможности на уроках физкультуры
3	Несбалансированное питание	Закупка качественных продуктов и оборудования для школьных столовых	Шведский стол в школьных столовых (выбор)
4	Большая нагрузка	Правильное распределение времени учеников	Снижение количества домашних заданий
5	Излишняя агрессия	Друзья	Поддержка со стороны друзей

Применение игры «Генератор инноваций» также может выступать инструментом диагностики. Так, выделенные проблемы/ресурсы в сфере «здоровья» с позиций «семья» и «школа», могут говорить о следующем:

- школьники 9-10 класса относят к категории «здоровье» как аспекты психологического, экономического так и педагогического содержания (ответ «Неэффективное проведение уроков физической культуры»),

- интересно отметить, что на первое место школьниками были поставлены «буллинг, суицид, отсутствие полового воспитания», что подчёркивает актуальность данных направлений работы со школьниками-подростками,

- решения, касающиеся семьи, представлены в форме, больше ориентированной на саморазвитие, что говорит о восприятии школьниками 9-10 классов семьи как источника «роста и развития»,

- интересным кажется решение проблемы «излишней агрессивности», где друзья могут выступить средством решения. Указанные ресурсы «школьный психолог», «молодые педагоги» не были рассмотрены школьниками как возможные ресурсы для решения данной проблемы.

Таким образом, мы видим, что подростки глубоко продумали и сформировали перечень проблемных моментов, составили оптимальный список имеющихся ресурсов и смогли предложить действенные решения, которые могут быть, по их мнению, применены для оптимизации распространения, популяризации, присвоения и внедрения здоровьесозидающих практик в жизнь современного участника образовательного процесса.

Нам представляется интересным данный опыт формирования грамотности здоровья старшеклассников с помощью активизации их интеллектуального и личностного ресурса, через переживание опыта самостоятельного проектирования необходимых мер и решений. Полагаем, что игра «Генератор инноваций» может быть востребована и использована в школах педагогами-предметниками, классными руководителями, психологами и социальными педагогами для создания эффективных условий обучения и формирования различных актуальных компетенций, в том числе и грамотности в области здоровья. Предложенные детьми проблемы и их решения могут стать материалом для проектирования образовательных и воспитательных программ, а также для взаимодействия с родителями обучающихся, поскольку, как показал данный опыт работы, подростки задумываются над очень серьезными явлениями жизни, каждое из которых заслуживает отдельного внимания взрослых.

#### Использованная литература

1. Деминцева О.А., Кондратенко Е.В. Категориальный анализ понятия «готовность к здоровому образу жизни» в современной психолого-педагогической литературе // Вестник Марийского государственного университета. – 2018. – №2 (30). – URL: [https://cyberleninka.ru/article/n/kategorialnyy-analiz-ponyatiya-gotovnost-k-zdorovomu-](https://cyberleninka.ru/article/n/kategorialnyy-analiz-ponyatiya-gotovnost-k-zdorovomu)

[obrazu-zhizni-v-sovremennoy-psihologo-pedagogicheskoy-literature](#) (дата обращения: 15.11.2021).

2. Как сократить риски эпидемий, или Чем Health Literacy может помочь в решении этой проблемы? / М. В. Козлова, Е. В. Чернобай, М. В. Гасинец, О. Д. Федоров; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2020. — 48 с. — 200 экз. — (Современная аналитика образования. № 11 (41)).
3. Мальков, О. А. Персонифицированное здоровьесбережение: возможности образовательной среды / О. А. Мальков, А. А. Говорухина // Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета. — 2021. — № S2(31). — С. 127-130.
4. Седова Н.В. Здоровьесберегающие технологии в школе // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. — 2009. — №3 (Педагогика). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/zdoroviesberegayuschie-tehnologii-v-shkole> (дата обращения: 15.11.2021).