



# ЛУЧШИЙ УЧИТЕЛЬ

**Комкс**  
ОРГАНИЗАТОР КОНКУРСА

Номинация:

«Позитивная образовательная среда: путь к успеху»

Тема проекта:

«СОЗДАНИЕ ПОЗИТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ С  
ПОМОЩЬЮ ИНТЕРАКТИВНЫХ КВИЗОВ: МОТИВАЦИЯ,  
ВОВЛЕЧЕНИЕ, ПОВЫШЕНИЕ УЧЕБНОЙ УСПЕВАЕМОСТИ»

**ЗОЛОТАРЕВ ВЛАДИМИР ВЛАДИМИРОВИЧ, педагог  
дополнительного образования, индивидуальный  
проект/программы внеурочной деятельности и  
дополнительного образования**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №1 г.Боровск»,  
г.Боровск**

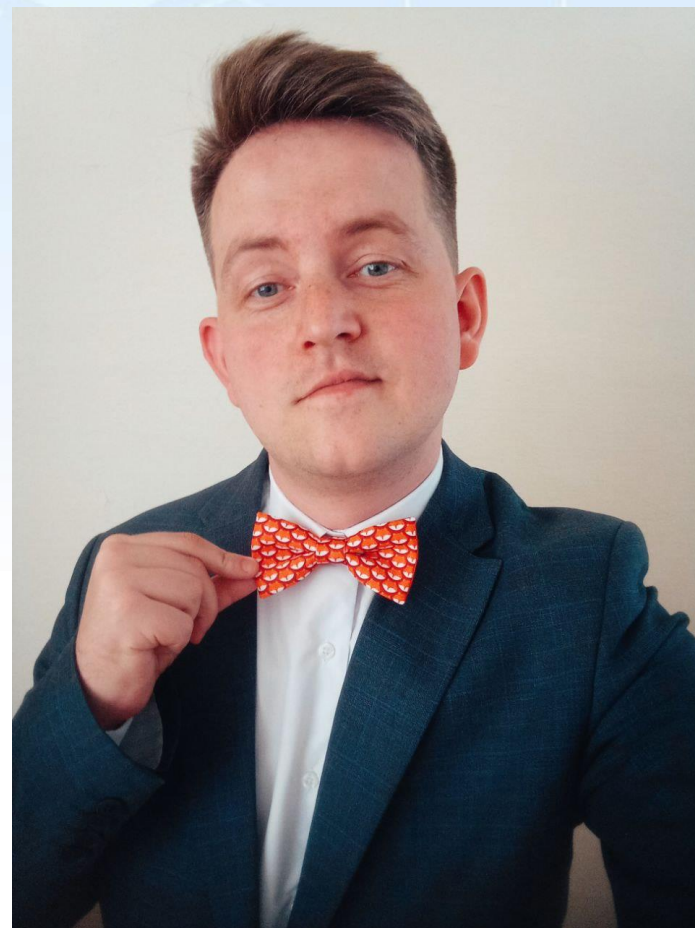




# О АВТОРЕ ПРОЕКТА

## ЗОЛОТАРЕВ ВЛАДИМИР ВЛАДИМИРОВИЧ

1. Педагог 1 квалификационной категории ; Педагог биологии (с 2022 по 2025 год); Педагог дополнительного образования, индивидуальный проект/программы внеурочной деятельности и дополнительного образования (с 2025 по настоящее время); Место работы: Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №1 г.Боровск»
2. Высшее образование:35.03.04 Агрономия – бакалавр; 35.04.04 Агрономия – магистр; 21.03.02 Землеустройство и кадастры – бакалавр;
3. Эксперт регионального этапа чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в компетенции «Агрономия»;
4. Автор более 40 научно – исследовательских статей индексируемых в РИНЦ;
- 5.Участие в разработке и реализации программ и проектов:
  - 1) Региональная инновационная площадка «Пазлы будущего: шаги к осознанной карьере и самореализации» - автор;
  - 2) Муниципальная опорная площадка «Маленькие победы – большие горизонты: как внеурочная и проектная деятельность, дополнительное образование и участие в конкурсах становятся стартовой площадкой для успеха» - автор;
  - 3) Региональная инновационная площадка «Ученическое самоуправление как ресурс для формирования гибких навыков учащихся» - участник;
  - 4) Президентский грант, проект «Боровск: резное кружево домов. Перезагрузка» - участник;
  - 5) Грант фонда имени Тимченко, проект «Школа моей бабушки» - участник;
  - 6) Конкурс школьных инициатив, направление работы «Создавай и вдохновляй!», проект устройства в школьного актового зала - участник.





## О ПРОЕКТЕ

Современная образовательная среда сталкивается с рядом вызовов: снижение мотивации учащихся, трудности с вовлечением в учебный процесс, а как следствие – снижение успеваемости. Традиционные методы обучения зачастую не способны в полной мере удовлетворить потребности нового поколения, привыкшего к интерактивности и геймификации. Наш проект предлагает инновационный подход к решению этих проблем, используя потенциал интерактивных квизов.

### Актуальность проекта обусловлена:

- 1) **Снижением внутренней мотивации к обучению:** многие учащиеся воспринимают учебу как рутину, теряя интерес к предмету;
- 2) **Недостаточным вовлечением в учебный процесс:** пассивное восприятие информации не способствует глубокому усвоению материала;
- 3) **Необходимостью повышения успеваемости:** эффективные методы закрепления знаний и проверки понимания остаются востребованными;
- 4) **Запросом на интерактивные формы обучения:** современные дети и подростки лучше воспринимают информацию в игровом формате.

**Новизна проекта заключается в систематизированном подходе к созданию и внедрению блока презентаций для очных интерактивных квизов, разработанных с учетом психолого-педагогических особенностей различных возрастных групп и предметных областей. Мы не просто предлагаем использовать квизы, а создаем целостную методологию их применения для достижения конкретных образовательных целей: мотивации, вовлечения и повышения успеваемости.**

**Потребность в реализации проекта очевидна: образовательные учреждения постоянно ищут эффективные инструменты для повышения качества обучения. Интерактивные квизы, как показала практика, способны значительно оживить учебный процесс, сделать его более динамичным и увлекательным, что напрямую влияет на результаты обучения.**



## О ПРОЕКТЕ

**Обоснование возможности реализации инновационного проекта в соответствии с законодательством об образовании:** реализация проекта полностью соответствует действующему законодательству Российской Федерации об образовании, в частности:

**1) Федеральному закону "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ от 29.12.2012 г., который закрепляет принципы гуманистического характера образования, приоритета личности, свободы выбора форм получения образования и форм обучения, а также создания условий для самореализации каждого обучающегося. Интерактивные квизы способствуют реализации этих принципов, предлагая вариативные и личностно-ориентированные подходы;**

**2) Федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС), которые ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов, развитие познавательной активности, творческого мышления и коммуникативных навыков. Квизы активно развивают эти компетенции, требуя от учащихся анализа информации, принятия решений, работы в команде;**

**3) Концепции развития дополнительного образования детей, которая подчеркивает важность создания условий для развития творческого потенциала и самореализации детей. Проект может быть успешно интегрирован как в основное, так и в дополнительное образование.**

**Проект не требует внесения изменений в нормативно-правовые акты, так как использование интерактивных форм обучения, в том числе игровых, уже предусмотрено и поощряется в рамках существующих образовательных программ и методик.**



## О ПРОЕКТЕ

**Идея проекта:** трансформация образовательного процесса путем создания и внедрения интерактивных презентаций для проведения очных игровых квизов, направленных на повышение мотивации, вовлеченности и учебной успеваемости учащихся, а также на формирование позитивной образовательной среды.

**Цель проекта:** создание эффективной и позитивной образовательной среды посредством внедрения интерактивных квизов, способствующих повышению мотивации, вовлеченности и учебной успеваемости учащихся, а также развитию «гибких» (например: креативность, работа в группе, коммуникация и т.д.) и «жестких» (получение первичных профессиональных навыков и т.д.) навыков.

**Задачи проекта:**

- 1) Разработать методику создания интерактивных квизов для различных возрастных групп и предметных областей;
- 2) Создать банк готовых презентаций-квизов, охватывающих ключевые темы учебных программ;
- 3) Обучить педагогов методике проведения интерактивных квизов и использованию разработанных материалов;
- 4) Внедрить проведение интерактивных квизов в учебный и внеурочный процесс образовательных учреждений;
- 5) Провести мониторинг эффективности применения квизов, собрать обратную связь от учащихся и педагогов;
- 6) Адаптировать и совершенствовать методику и материалы на основе полученных результатов.

**Значимость проекта для развития системы образования:** проект имеет высокую значимость, поскольку он предлагает практикоориентированное решение актуальных проблем современного образования. Внедрение интерактивных квизов способствует:

- 1) **Гуманизации образовательного процесса:** переход от пассивного усвоения знаний к активному участию и самовыражению учащихся;
- 2) **Персонализации обучения:** возможность адаптации сложности заданий и темпа игры под уровень конкретной группы;
- 3) **Формированию ключевых компетенций XXI века:** развитие навыков, необходимых для успешной адаптации в современном мире («гибкие» и «жесткие» навыки);
- 4) **Снижению нагрузки на педагога:** готовые методические материалы и инструменты упрощают подготовку к урокам и делают их более эффективными;
- 5) **Созданию позитивного имиджа образовательного учреждения:** инновационные подходы привлекают внимание и повышают престиж школы.



## О ПРОЕКТЕ Поэтому именно мы?

У нас есть ценный и проверенный положительный опыт применения квиз-технологий в образовании. Мы успешно использовали интерактивные квизы для:

1) **Закрепления учебного материала:** квизы помогают ученикам в игровой форме повторить и усвоить пройденное, выявляя пробелы в знаниях;

2) **Подготовки к экзаменам:** мы разрабатывали квизы, направленные на подготовку к ОГЭ, ЕГЭ и олимпиадам, делая процесс изучения сложных тем более доступным и интересным;

3) **Подведения итогов учебного года:** квизы стали отличным инструментом для обобщения знаний и оценки достижений учеников по предметам биология и экология;

4) **Разнообразия внеурочной деятельности:** мы успешно интегрировали квизы в различные мероприятия в такие как : «Международный день школьных библиотек» - КВИЗ «В гостях у Сказки»; «Итоговое событие трека «Орленок - Эколог»» - КВИЗ «В гостях у Ёжика»; «День ежа» - КВИЗ «И ежу понятно...»; Отчетное мероприятие по региональной инновационной площадке – КВИЗ – ЭКСПРЕСС «Гибкие навыки на полную катушку».





# О ПРОЕКТЕ Позему именно мы?

Таблица 1 - Динамика успеваемости и результатов ОГЭ

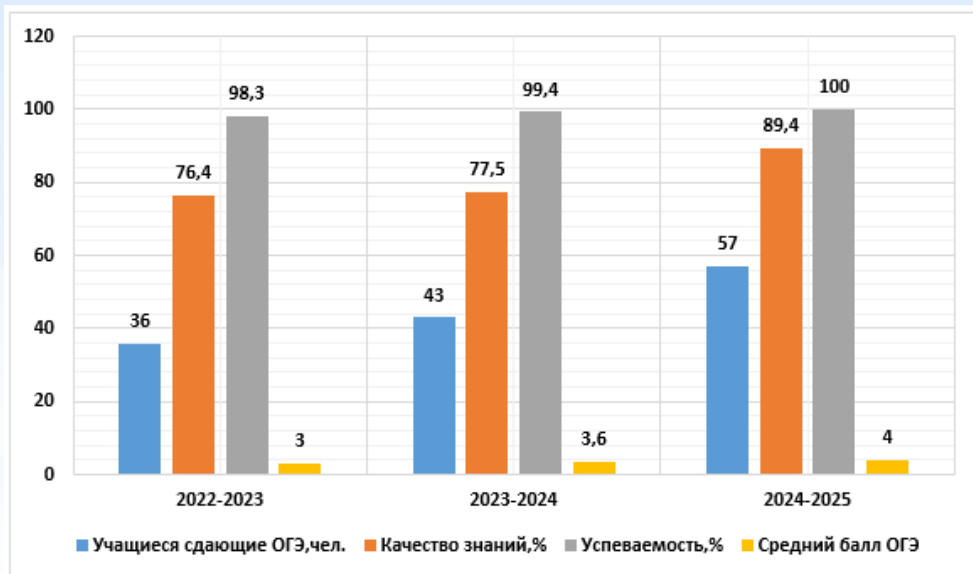


Таблица 2 - Участие и результаты во Всероссийской олимпиаде школьников (ВсОШ)

Учебный год	ВсОШ			
	Районный этап		Региональный этап	
	Биология	Экология	Биология	Экология
2022 - 2023	4 участника 4 всего	0	0	0
2023 - 2024	2 призера 6 участников 8 всего	2 участника 2 всего	0	1 участник 1 всего
2024 - 2025	3 призера 6 участников 9 всего	1 победитель 2 призера 4 участника 7 всего	1 призер 1 всего	1 победитель 1 участник 2 всего

Олимпиада по экологии в Тимирязевке  
2023 - 2024 - 12 человек  
1 место - 1 человек  
2 место - 1 человек  
3 место - 2 человека

### Динамика успеваемости и результатов ОГЭ:

1. Наблюдается значительный рост качества знаний, успеваемости и среднего балла ОГЭ в период с 2022 по 2025 год;
2. Это может свидетельствовать о положительном влиянии внедряемых методик, включая интерактивные квизы, на образовательный процесс.

### Участие и результаты во Всероссийской олимпиаде школьников (ВсОШ):

1. Количество участников и призеров олимпиад (особенно по экологии) увеличивается с каждым годом;
2. Данные указывают на повышение интереса учащихся к углубленному изучению предметов и развитие их талантов;
3. Успешные показатели на олимпиадах, особенно на региональном этапе, свидетельствуют об эффективности работы с одаренными детьми.

В контексте предлагаемого проекта данные подтверждают необходимость дальнейшего внедрения и развития интерактивных методик обучения, в частности, использования квизов, для поддержания положительной динамики успеваемости и развития интереса к обучению биологии и экологии. Следует транслировать данный положительный опыт и в других дисциплинах и программах дополнительного образования и внеурочной деятельности, расширив спектр индикаторов.





## О ПРОЕКТЕ

### Условия для реализации инновационного проекта:

- 1) Нормативно-правовые:** наличие утвержденных образовательных программ, в рамках которых возможно применение интерактивных форм обучения. Согласование с администрацией образовательного учреждения;
- 2) Финансово-экономические:** минимальные затраты на программное обеспечение (стандартные офисные пакеты для создания презентаций), возможное приобретение интерактивных досок или проекторов (если отсутствуют). Возможность привлечения грантов или спонсорской поддержки для расширения функционала;
- 3) Организационные:** готовность педагогического коллектива к освоению новых методик, наличие свободного времени для проведения квизов, возможность интеграции квизов в учебный план или внеурочную деятельность;
- 4) Кадровые:** наличие педагогов, готовых к обучению и применению интерактивных методик, обладающих базовыми навыками работы с презентациями. Возможность проведения обучения для педагогов по созданию и проведению квизов;
- 5) Научно-методические:** разработанные методические рекомендации по созданию квизов, примеры заданий, критерии оценки. Доступ к научно-методической литературе по геймификации и интерактивным технологиям в образовании;
- 6) Материально-технические:** компьютеры или ноутбуки для создания презентаций, проектор или интерактивная доска для демонстрации, возможность подключения к сети Интернет (для некоторых форматов квизов). Помещение, подходящее для проведения групповой работы и игр.

**Индикаторы для оценки эффективности данного проекта (входное тестирование (до КВИЗов)+ финальное тестирование (после КВИЗов):** **1. Индикаторы мотивации:** 1.1. Диагностика уровня школьной мотивации Н.Г.Лускановой; 1.2. Методика диагностики личности на мотивацию к избеганию неудач Т. Элерса; 1.3. Тест Т. Элерса на мотивацию к успеху; **2. Индикаторы вовлеченности:** 2.1. Опросник Многомерная шкала школьной вовлеченности; **3.Индикаторы учебной успеваемости:** 3.1. Средний балл по предметам; 3.2. Процент учащихся, улучшивших свои оценки; 3.3. Результаты контрольных работ и тестов; 3.4. Успешность выполнения домашних заданий; 3.5. Результаты Государственной итоговой аттестации (ГИА); **4.Индикаторы формирования позитивной образовательной среды:** 4.1. Уровень комфорта учащихся на уроках (опросы, анкетирование); 4.2. Удовлетворенность учителей образовательным процессом (опросы); **5. Индикаторы развития навыков XXI века («жесткие», «мягкие» навыки + функциональная грамотность + глобальные компетенции):** 5.1. Тесты PISA (Programme for International Student Assessment); 6. Дополнительные индикаторы : 6.1. Отзывы о квизах; 6.2. Опросы о пользе и надобности КВИЗов в учебном процессе и дополнительном и внеурочном образовании.



## О ПРОЕКТЕ

### План реализации:

**Этап 1: Подготовка (3 месяца);** Что делаем: формируем команду, изучаем лучшие практики использования викторин в обучении (используем имеющиеся наработки), разрабатываем понятные инструкции по созданию таких игр, определяем, по каким предметам и темам начнем работать, готовим шаблоны для презентаций. **Результат:** Готовые инструкции (1 шт.), список из 5-7 ключевых предметных областей, удобные шаблоны презентаций;

**Этап 2: Создание и проверка (6 месяцев);** Что делаем: создаем 20-30 готовых викторин, тестируем их в нескольких классах, собираем отзывы от учителей и учеников, дорабатываем игры и инструкции на основе полученной информации. **Результат:** 20-30 рабочих викторин, минимум 10 проведенных тестов, улучшенные материалы с учетом отзывов;

**Этап 3: Обучение и внедрение (9 месяцев);** Что делаем: проводим тренинги для учителей по созданию и проведению викторин, составляем план, как интегрировать игры в учебный процесс в школах-партнерах, организуем регулярные игровые занятия, создаем онлайн-ресурс для обмена материалами. **Результат:** Обучены минимум 30 учителей, викторины используются в 5+ школах, собрана база из 50+ игр. Учителя активно применяют новые методы, ученики проявляют больший интерес, успеваемость растет;

**Этап 4: Оценка и развитие (6 месяцев);** Что делаем: изучаем, насколько эффективны викторины (опросы, анализ успеваемости), собираем данные о вовлеченности учеников, создаем новые игры для разных тем и возрастов, делимся результатами с другими школами, планируем дальнейшее развитие проекта. **Результат:** Минимум 2 исследования эффективности (входное и итоговое), еще 30+ новых викторин, публикации о проекте. Получены доказательства пользы, намечены пути масштабирования, проект получил признание.



## О ПРОЕКТЕ

**Инновационным продуктом проекта** после окончания его реализации станет комплексная система поддержки и развития позитивной образовательной среды через интерактивные квизы. Эта система будет включать в себя:

**1) Методический комплекс:** подробные методические рекомендации по разработке и проведению интерактивных квизов, адаптированные для различных возрастных групп (дошкольники, младшие школьники, подростки, старшеклассники) и предметных областей (математика, физика, история, литература, иностранные языки и т.д.). Банк готовых шаблонов презентаций, позволяющих быстро создавать новые квизы. Критерии оценки эффективности квизов и методики анализа результатов;

**2) Цифровой ресурс:** обширная база интерактивных презентаций-квизов, охватывающая ключевые темы школьной программы. Эта база будет постоянно пополняться и обновляться. Онлайн-платформа или облачное хранилище для удобного доступа к материалам, обмена опытом между педагогами, а также для возможности совместной разработки квизов. (В перспективе) Возможность интеграции с существующими образовательными платформами;

**3) Обучающая программа:** онлайн-курсы или вебинары для педагогов по освоению методики создания и проведения интерактивных квизов, а также по использованию цифровых ресурсов проекта;

**4) Сообщество практиков:** создание профессионального сообщества педагогов, активно использующих квизы в своей работе, для обмена идеями, лучшими практиками и взаимной поддержки.

Таким образом, инновационный продукт – это не просто набор презентаций, а целостная экосистема, которая обеспечивает педагогов необходимыми инструментами, знаниями и поддержкой для создания более мотивирующей, увлекательной и эффективной образовательной среды.



## О ПРОЕКТЕ

### Механизмы ресурсного обеспечения реализации инновационного проекта:

- 1) **Кадровые ресурсы:** рабочая группа (педагоги, методисты, психологи, IT-специалисты), привлечение экспертов, обучение педагогов работе с интерактивными технологиями;
- 2) **Финансовые ресурсы:** бюджет учреждения, гранты, спонсорская помощь, краудфандинг (в случае необходимости);
- 3) **Материально-технические ресурсы:** инфраструктура учреждений (компьютеры, проекторы, интерактивные доски, интернет), стандартное ПО, облачные сервисы;
- 4) **Информационные и методические ресурсы:** научно-методическая база, обмен опытом (конференции, семинары), создание собственной базы знаний;
- 5) **Организационные ресурсы:** поддержка администрации, партнерство с другими образовательными организациями, четкая система управления проектом.

**Риски проекта и пути их минимизации:** основным риском является низкая техническая готовность аудитории или оборудования, что может привести к сбоям в проведении игр и снижению вовлеченности. Для минимизации этого риска мы планируем провести предварительное тестирование презентаций на различном оборудовании, подготовить подробные инструкции для ведущих и участников, а также иметь запасные варианты заданий или форматов проведения на случай непредвиденных технических проблем.

**Заключение :** внедрение интерактивных квизов в формате презентаций для очных игр представляет собой актуальное и перспективное решение для современной образовательной системы. Этот инновационный подход призван трансформировать учебный процесс, делая его более живым и захватывающим. Активное вовлечение учащихся через игровую механику не только повышает их мотивацию к обучению, но и способствует более глубокому пониманию материала, развитию критического мышления и улучшению общих академических результатов. Таким образом, проект открывает новые возможности для создания по-настоящему позитивной и эффективной образовательной среды.

### Посты в ВК о проведенных КВИЗах:

[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_14078](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_14078)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_13009](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_13009)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_12939](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_12939)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_12494](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_12494)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_12397](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_12397)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_11019](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_11019)  
[https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958\\_11955](https://vk.com/pervayaborovskaya?w=wall-174336958_11955)

**Видео репортаж школьного  
телевидения ВОЛНА – ТВ о КВИЗе «И  
ежу понятно...»  
(Автор видео: Коваль О.А; Кузина А.Н.)**

