



Мобильное приложение «**EduSim**»

тренажёр педагогических ситуаций

ФГБОУ ВО Тверской государственный университет

Инициативная разработка

Пользователь

- студенты-выпускники высших и средне профессиональных образовательных учреждений педагогических направлений, которые хотят преодолеть неуверенность в своей компетентности и отработать свои знания на реальных кейсах в безопасной среде, но не могут, потому что мешает недостаток возможностей получить навыки решения нестандартных ситуаций в ходе прохождения практики



Проблема

А существующие решения обладают недостатком отработки воспитательных ситуаций. Наш симулятор педагогических ситуаций будет способствовать освоению практических кейсов выпускниками, на основе которых они будут решать ситуации, с которыми могут столкнуться в своей будущей профессиональной практике.

Проект направлен на создание точек роста для профессионального и карьерного лифта учителей. Способствовать профессиональному развитию и карьерному росту будут центры непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников.

**Федеральный проект
«Учитель будущего»
национального
проекта
«Образование»**

Как эта проблема решается сейчас?

**Пилотный проект
"Педагогический
десант. Учитель
для Адыгеи"**

- это совместная инициатива АГУ и "Сколково", в рамках которой для каждого участника проекта университет разработал индивидуальный учебный план, а также закрепят наставников из числа преподавателей вуза, учителей школы, преподавателей и методистов "Сколково", которые окажут поддержку в части педагогических практик и методики преподавания.

Решение

Мобильное приложение для студентов-выпускников высших и средне профессиональных образовательных учреждений педагогических направлений, направленное на развитие компетенций и навыков, согласно профессиональному стандарту педагога (умение принимать решения в различных педагогических ситуациях в условиях неопределенности, определять проблему на основе анализа фактов)

Наши отличия

Практическая направленность

Интерактивность

Практические кейсы

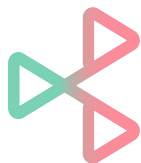
Варианты решения

Адаптивность

Формат

Геймификация

Широкий спектр ситуаций



Как это будет работать?

Мобильное приложение предлагает пользователю различные сценарии, основанные на реальных педагогических ситуациях. В зависимости от особенностей рассматриваемых ситуаций и принятых пользователем решений, симулятор может предлагать различные варианты развития событий.

Некоторые развития событий могут быть сформированы исходя из комментариев экспертов на платформе базы педагогических ситуаций, которая формирует банк ситуаций для тренажера.

База педагогических ситуаций "Один день из жизни учителя: опыт и наставления"

Главная особенность базы - создавать и редактировать кейсы может эксперт при наличии специальных подтвержденных документов об образовании.

Платформа будет построена на принципе «вики»- технологии веб-сайта, предоставляющей пользователям инструменты для редактирования текста в нём.

База педагогических ситуаций "Один день из жизни учителя: опыт и наставления"

Механизм работы: Авторизованный пользователь написал про свою проблему и предложил конкретное решение. Далее данная информация поступает к кураторам, которые рассматривают ее в соответствии со всеми методиками преподавания и психологическими наработками. Потом данная проблема вывешивается уже на платформе, как конкретная ситуация. Другие пользователи не смогут редактировать кейсы, но при оспаривании данного решения могут оставить свой комментарий.



Что мы изменили?

После краш-теста мы проработали целевую аудиторию и решили сфокусироваться на конкретной, проработав запрос общества и “боли” аудиторий. Исходя из этого мы четко смогли прописать проблему и её решение.

Анализ рынка

Анализ рынка мобильных приложений:

Мировой рынок:

Размер: В 2023 году мировой рынок мобильных приложений оценивался в \$171 млрд, а к 2026 году он должен достигнуть \$263 млрд.

Загрузки: В 2023 году было скачано 257 млрд мобильных приложений.

Лидеры рынка: Apple App Store и Google Play Store являются доминирующими игроками на рынке, на их долю приходится 98% всех загрузок.

Тенденции: Самыми быстрорастущими категориями приложений являются игры, приложения для социальных сетей и приложения для покупок.

Анализ рынка

Анализ рынка мобильных приложений:

Российский рынок:

Размер: В 2023 году российский рынок мобильных приложений оценивался в 400 млрд рублей, а к 2026 году он должен достигнуть 700 млрд рублей.

Загрузки: В 2023 году было скачано 1,2 млрд мобильных приложений.

Лидеры рынка: Google Play Store является доминирующим игроком на рынке, на его долю приходится 80% всех загрузок.

Тенденции: Самыми быстрорастущими категориями приложений являются игры, приложения для социальных сетей и приложения для доставки еды.

Анализ рынка

Анализ рынка образовательных приложений:

Мировой рынок:

В 2023 году мировой рынок образовательных приложений оценивался в \$10 млрд, а к 2026 году он должен достигнуть \$20 млрд.

Категории: Образовательные приложения можно разделить на несколько категорий, таких как инструменты для изучения языка, приложения для подготовки к экзаменам и платформы онлайн-обучения.

Тенденции: Растет популярность онлайн обучения, что приводит к увеличению спроса на образовательные приложения.

Анализ рынка

Анализ рынка педагогических симуляторов:

Мировой рынок:

Объем : мировой рынок педагогических симуляторов в 2,84 млрд долларов США в 2022 году. Прогнозируется, что к 2027 году он достигнет 5,23 млрд долларов США, при среднегодовом темпе роста (CAGR) 11,3% за период с 2022 по 2027 год.

Факторы роста: Рост обуславливается несколькими факторами, включая: Внедрение технологий, Рост онлайн-обучения

Тенденции: Ожидается, что рынок педагогических симуляторов будет расти в ближайшие годы, поскольку все большее число учебных заведений внедряет технологии виртуальной и дополненной реальности.

Рынок

Наиболее близкие аналоги педагогического симулятора

SimSchool

симулятор, который позволяет студентам управлять виртуальной школой. Симулятор Simschool ориентирован на имитацию методик управления школой и классом в зависимости от профиля обучения. Сюжет связан со стилями обучения, модели которых основаны на исследованиях в области психологии. Проект реализован

TeachLive

Фокусируется на симуляции преподавания в классе. Подходит для учителей всех предметных областей, помогая им отрабатывать методы преподавания, оценивать поведение учащихся и решать различные проблемы в классе. Технология была внедрена в более чем 80 педагогических колледжах и в небольшом количестве школьных округов, включая государственные школы округа Семинол (США).

Отечественный аналог

Проект, разрабатываемый учеными из ФГБОУ ВО «Набережночелнинский государственный педагогический университет» с их коллегами из Французского Университета Реймс Шампань. Основная идея симулятора – подвести студента к пониманию «правильного» сценария урока (в соответствии с деятельностным подходом к обучению), через демонстрацию разных вариантов действий учащихся и учителя, в том числе и ошибочных.

TeachSim

это веб-приложение, созданное для того, чтобы помочь студентам педагогических вузов и начинающим учителям развить навыки преподавания в безопасной и виртуальной среде. Проект находится в стадии разработки.

Рынок

Частичные аналоги педагогического симулятора

1 сентября.рф

Известный издательский дом предлагает учителям более десятка уникальных проектов: фестиваль методических разработок, конкурсы, курсы повышения квалификации, вебинары, онлайн-выставки. (<https://1sept.ru/>)

Проект реализован

Quizlet

это приложение, которое позволяет создавать карточки и играть в игры для изучения слов и терминов. Quizlet - это отличный способ помочь учащимся запомнить информацию.

Проект реализован

Moodle

это система управления обучением (LMS), которую можно использовать для создания онлайн-курсов. Начинающие учителя могут использовать Moodle для практики создания учебных материалов, оценки заданий и общения с учениками. Проект реализован



Сравнительная таблица аналогов и нашего приложения

Критерии	SimSchool	TeachLive	Проект НГПУ	TeachSim	1сентября. рф	Quizlet	Moodle	EduSim
Мобильное приложение	-	-	-	-	-	+	+	+
Подходит для всех предметных областей	-	+	-	-	+	+	+	+
Педагогические ситуации из реальной жизни	+	-	-	-	-	-	-	+
Практическая направленность	-	+	+	+	+	-	-	+
Адаптивность	-	-	+	+	-	-	+	+
Подходит для всех педагогических работников	+	+	-	-	-	-	+	+
Платная стоимость	+	+	+	+	-	-	-	+
Доступно на русском языке	+	-	+	-	+	+	-	+

Стейкхолдеры

- **Студенты педагогических направлений высших и средне профессиональных учебных заведений:** для практики и приобретения опыта, они «переживут» некоторые из ситуаций, которые могут возникнуть у них в будущем, чтобы потом на практике, если похожие ситуации возникнут, они уже знали, как действовать.
- **Преподаватели:** они смогут оценить свои знания, проверить правильность своего мышления и убедиться в своей компетентности.
- **Наставники:** например, для повышения эффективности обучения, повышения мотивации и заинтересованности своих наставляемых.

Стейкхолдеры

- Наше приложение может поспособствовать продвижению проекта **“Учитель будущего”** и пилотного проекта **“Педагогический десант. Учитель для Адыгеи”** и стать незаменимым инструментом в повышении профессионализма действующих педагогов и в развитии необходимых для будущей профессии навыков и компетенций.
- **Образовательные организации** (школы, ВУЗы, колледжи): использование тренажера педагогических ситуаций будет способствовать повышению качества образования в целом, за счет повышения профессионализма педагогов ещё на этапе обучения в вузе или колледже.



Наша команда



**Денисов
Арсений**

Дизайнер



**Богомолов
Егор**

Архитектор



**Белова
Анна**

Аналитик



**Смирнова
Вероника**

Project-менеджер



Наша команда



**Александрова
Милана**

Контент-мейкер



**Дробышева
Дарья**

Проектировщик
базы



**Тихомирова
Елизавета**

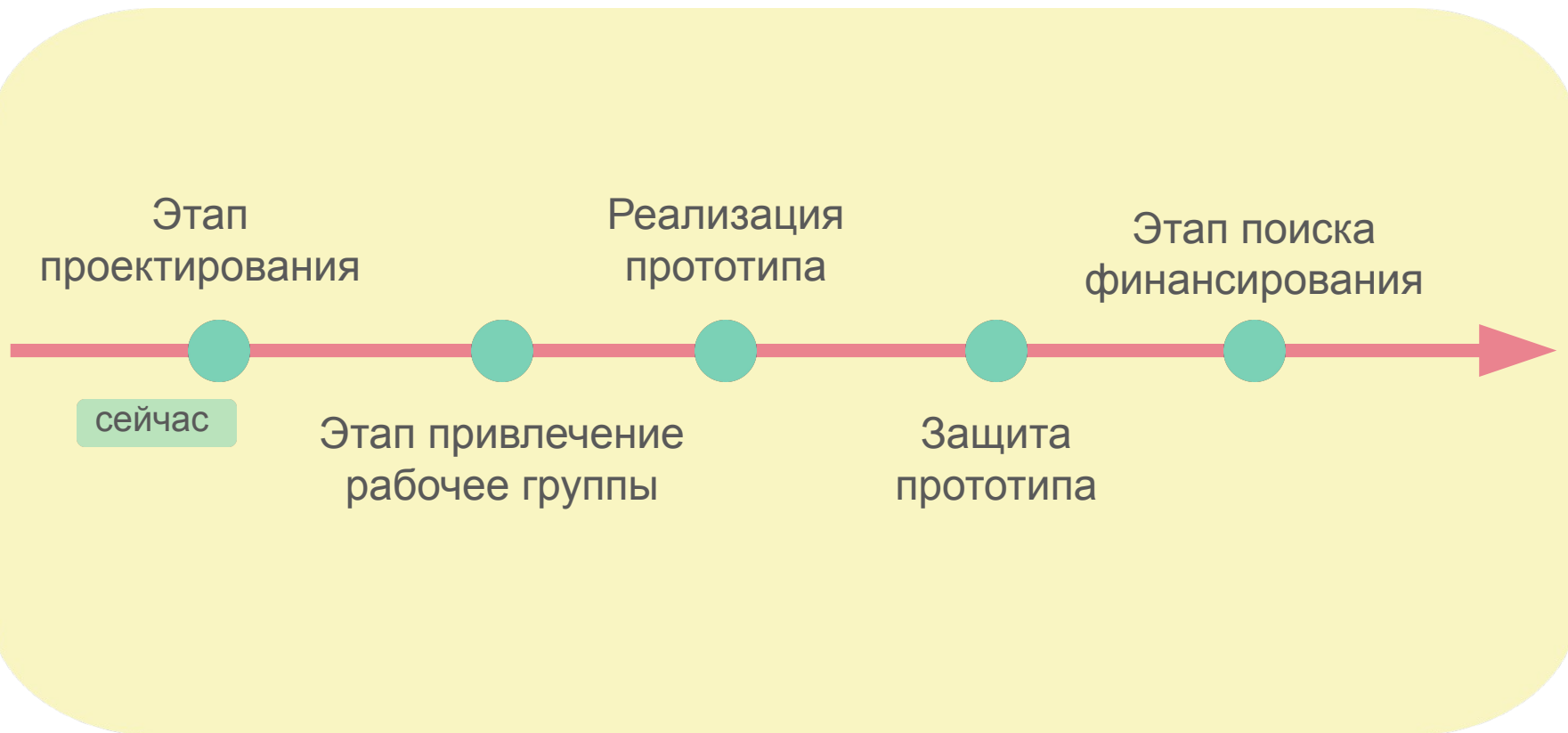
Контент-мейкер



**Комков
Матвей**

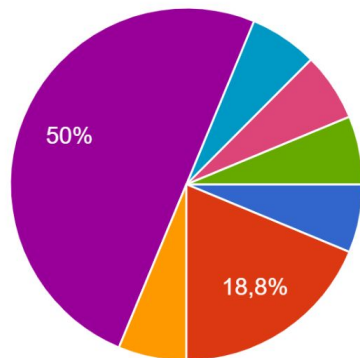
Технический
писатель

Дальнейшие шаги для работы над проектом



Результаты опроса педагогов (160 человек)

1. Сколько лет Вы работаете в образовательном учреждении?



- Молодой специалист
- 1 - 5 лет
- 5 - 10 лет
- 10 - 15 лет
- Больше 15 лет
- 30 лет
- 49
- 40 лет

2. Опишите своё психологическое и физическое состояние в первые дни работы в школе.

Боялась всего, трусили ноги

Нервозность, но при этом уверенность

Непонимание происходящего

Интересно и захватывающе

Было интересно и немного страшно.

Немного страшно, как будут относиться дети и коллеги. Физическое - нормальное.

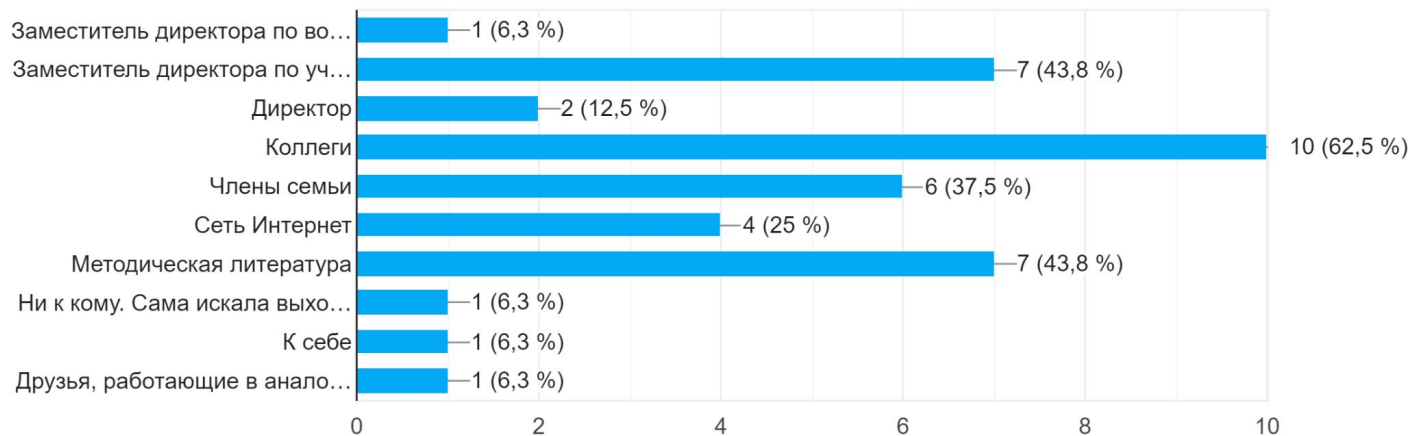
Растерянности и беспомощность

Удивление

Влиться в новый коллектив

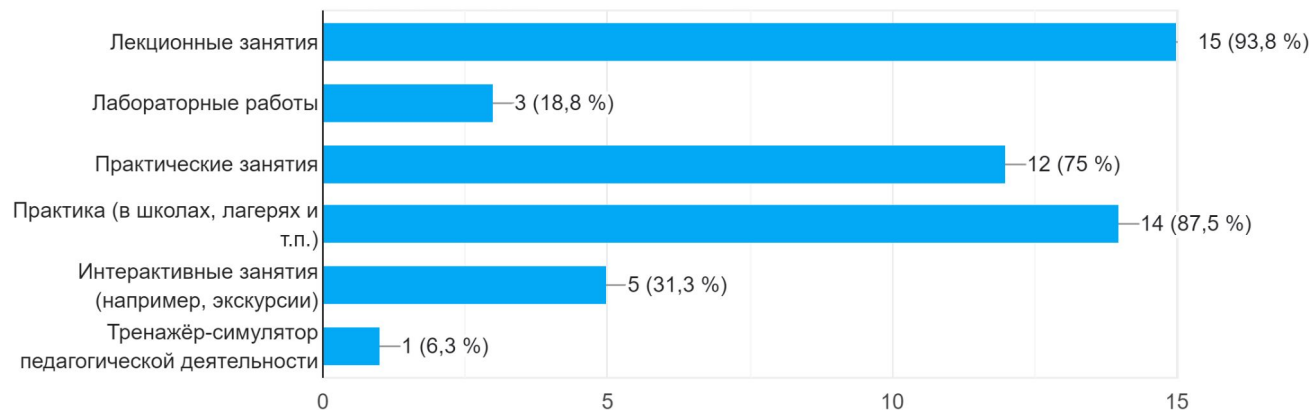
Результаты опроса педагогов

3. Когда возникали вопросы и трудности в профессиональной деятельности, к кому/чему Вы обращались за помощью?



Результаты опроса педагогов

5. Из перечисленных ниже форм освоения учебного материала, выберите те, которые предоставляло Вам образовательное учреждени... котором Вы проходили обучение (вуз/ссуз)?



Результаты опроса студентов

2) Какие преимущества вы видите в использовании симулятора педагогических ситуаций для студентов педагогических ВУЗов и колледжей?

- 25% - Развитие компетенций и навыков.
- 40%- Получение опыта и уверенности в себе.
- 35% - Адаптация и практическая готовность.

3) Как вы считаете, насколько важно предоставить молодым педагогам возможность использовать симулятор педагогических ситуаций для подготовки к работе в школе?

51% - Очень важно.


21% - Важно.

17% - Крайне важно.

11% – Не важно.




Актуальность проблемы со стороны науки



В научной статье Казанского (Приволжского) федерального университета приводится информация о том, что в филиале в городе Елабуга было проведено исследование, целью которого стало выявление причин отказа будущих педагогов – выпускников вуза от работы по своей основной специальности.

Источник: https://repository.kpfu.ru/?p_id=73642

- неоспоримая психологическая напряженность и интеллектуальная сложность работы;
 - расхождение первоначальных идеальных представлений о содержательной и организационной стороне деятельности учителя с реалиями педагогической действительности.
- 



ПРОТОКОЛ

результатов переговоров о проектной инициативе

Место проведения переговоров: г. Ржев

Дата проведения переговоров: 12.04.2024

При проведении переговоров

ПРИСУТСТВОВАЛИ:

1. Смирнова Вероника Сергеевна, проджект-менеджер проекта «Мобильное приложение EduSim – тренажер педагогических ситуаций»

(информация об представителе проекта)

2. Смирнова Юлия Александровна, социальный педагог МОУ «СОШ №7» г. Ржева Тверской области

(информация об эксперте)

Результаты проведения переговоров:

В рамках встречи была представлена концепция проектной инициативы, механизм её работы и планы на дальнейшие шаги реализации проекта. Эксперт ознакомился с идеей и концепцией проектной инициативы, отметил высокий уровень проработанности проекта, высказал свою заинтересованность в его реализации. Предложил представить проект заместителю начальника Управления образования и молодежной политики Ржевского муниципального округа. Эксперт принял участие в опросе педагогов образовательных организаций о педагогическом стимуляторе и отметил, что навыки и компетенции, планируемые развиваться в рамках и эксплуатации проекта соответствуют статьям из профессионального стандарта педагога.

Подписывают настоящий протокол и указывают следующее:

1. Стороны пришли к выводу, что проект актуален со стороны запроса общества и его реализация действительно поможет решить проблемы, с которыми сталкиваются как студенты педагогических направлений, так и практикующие педагоги.

Подписи сторон:

Социальный педагог МОУ «СОШ №7»
г. Ржева Тверской области

Смирнова Ю.А. / *Смирнова В.С.*

Проджект-менеджер проекта
«Мобильное приложение EduSim –
тренажер педагогических ситуаций»

Смирнова В.С.

Протокол встречи