

## **Информационная справка об участнике конкурса и продукте инновационной деятельности**

### **1. Информация об образовательной организации (объединении образовательных организаций) – участнике конкурса.**

#### **1.1. Полное наименование образовательной организации:**

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 323 Невского района Санкт-Петербурга.

#### **1.2. Ф.И.О. руководителя образовательной организации:**

Флоренкова Людмила Александровна.

#### **1.3. Телефон образовательной организации:**

8 (812) 417-55-85.

#### **1.4. Адрес электронной почты образовательной организации:**

info.sch323@obr.gov.spb.ru, school323.spb@mail.ru.

#### **1.5. Адрес официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (с указанием адреса страницы, на которой размещена информация о продукте инновационной деятельности).**

<http://www.school323.ru> (официальный сайт ОУ);

[http://www.school323.ru/?Innovacionnaya\\_deyatelnostmz:Innovacionnyy\\_produkt\\_%E2%80%93\\_2022](http://www.school323.ru/?Innovacionnaya_deyatelnostmz:Innovacionnyy_produkt_%E2%80%93_2022) (информация о продукте инновационной деятельности).

#### **1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предьявляемый на конкурс:**

Распоряжением Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 22.07.2022 № 1488-р ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга присвоен статус региональной стажировочной площадки, деятельность которой будет организована совместно с СПб АППО. Тематика деятельности: «Интерактивные инструменты развития методических, коммуникативных и проектных компетенций». Стажеры: руководители, специалисты служб сопровождения и методических служб ОУ.

Дидактическая игра была предложена в качестве инструмента развития методических компетенций:

- понимания структурной взаимосвязи различных типов образовательных результатов;
- способности формулировать планируемые результаты при проектировании образовательных продуктов.

Прототип предлагаемого инновационного продукта был представлен 22.03.2022 в рамках методического дня «Профессионализм и творчество в образовательной организации» Петербургского международного образовательного форума, а также использовался в качестве практического пособия интерактивной части церемонии награждения финалистов городского конкурса медиаторов-ровесников «Мастер переговоров»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> С 2021 года конкурс входит в перечень Министерства просвещения РФ.

## **2. Информация о продукте инновационной деятельности.**

### **2.1. Наименование продукта инновационной деятельности:**

Профориентационная дидактическая игра-сервис «ПРОнавыки».

### **2.2. Автор(ы) продукта инновационной деятельности (фамилия, имя, отчество (при наличии), место работы, должность):**

- Кузьмин Георгий Сергеевич, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, заместитель директора по УВР;
- Ковалева Ирина Михайловна, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, педагог-психолог;
- Гудковская Евгения Анатольевна, ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга, учитель русского языка и литературы.

Сведения об авторах отдельных материалов, разрабатываемых в качестве сетевого компонента продукта, размещаются непосредственно в тексте материалов.

### **2.3. Форма продукта инновационной деятельности:**

Практическое пособие.

### **2.4. Номинация:**

Инновации в области воспитания

## **3. Описание продукта инновационной деятельности.**

### **3.1. Ключевые положения, глоссарий.**

Теоретическая база инновационного продукта – результат 5 лет развития методики и методологии в рамках реализации курсов повышения квалификации педагогических работников.

- В 2017 году педагогам, проходящим повышение квалификации, в качестве учебного задания на структурирование и практическое усвоение информации предлагалось соотнести различные универсальные учебные действия (УУД) с описанными в федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС) видами УУД – провести сортировки. Эмпирическим путем было выявлено, что в рамках решения подобной задачи значительное количество УУД может быть обосновано соотнесено с несколькими видами УУД одновременно, а задача сортировки УУД однозначным образом не решается.
- В 2018-2019 годах в рамках упражнения на взаимодействие педагогам предлагалось использовать случайным образом распределенные карточки с наименованиями УУД для объединения в пары, затем в тройки, затем в группы произвольного состава по степени близости смыслового содержания карточек. Далее каждой из образованных групп предлагалось дать обобщающее название. Несмотря на то что во ФГОС второго поколения<sup>2</sup> описано 3 вида УУД<sup>3</sup>, в ходе проведения упражнений в разных учебных коллективах каждый раз формировались специфические комбинации из 4-5 групп УУД. В результате была выдвинута гипотеза, что основания для анализа и

---

<sup>2</sup> По состоянию на 2022/2023 учебный год по таким стандартам педагоги большинства школ Санкт-Петербурга работают с обучающимися 2-4 и 6-11 классов.

<sup>3</sup> 4 вида в ранних версиях стандарта, представленных педагогической общественности в рамках публичного обсуждения. В дальнейшем личностные УУД были обособлены и вошли в структуру личностных, а не метапредметных образовательных результатов.

классификации УУД не являются объективно заданными, а определяются точкой зрения специалиста и степенью детализации анализа.

- В 2020-2021 годах педагогам предлагалось уже не группировать УУД, а в ходе диалогового взаимодействия с участием модератора размещать их в определенном виртуальном «пространстве компетентности», в котором «познание», «коммуникация», «саморегуляция» и «личность» – не однозначно очерченные области, а своего рода «полюса притяжения». В качестве результата работы слушателей с материалом в таком случае выступали авторские карты «пространства компетентности» с выраженными кластерами УУД. Пример такой кластеризации приведен на Рисунке 1.
- Каждому номеру на схеме, за несколькими исключениями, соответствует конкретное УУД<sup>4</sup>, при этом взаимное расположение элементов и их удаленность относительно центра окружности имеют значение. На основе этой модели был разработан сначала прототип предлагаемого инновационного продукта, а в дальнейшем и сам продукт – профориентационная дидактическая игра-сервис с сетевым компонентом «ПРОнавыки».

**Цель игры:** в интерактивной форме познакомить участников игры с концепцией непредметных умений и предоставить инструменты для их развития посредством вовлечения в действие и организации рефлексии.

**Целевые группы:** педагоги, обучающиеся 8-11 классов.

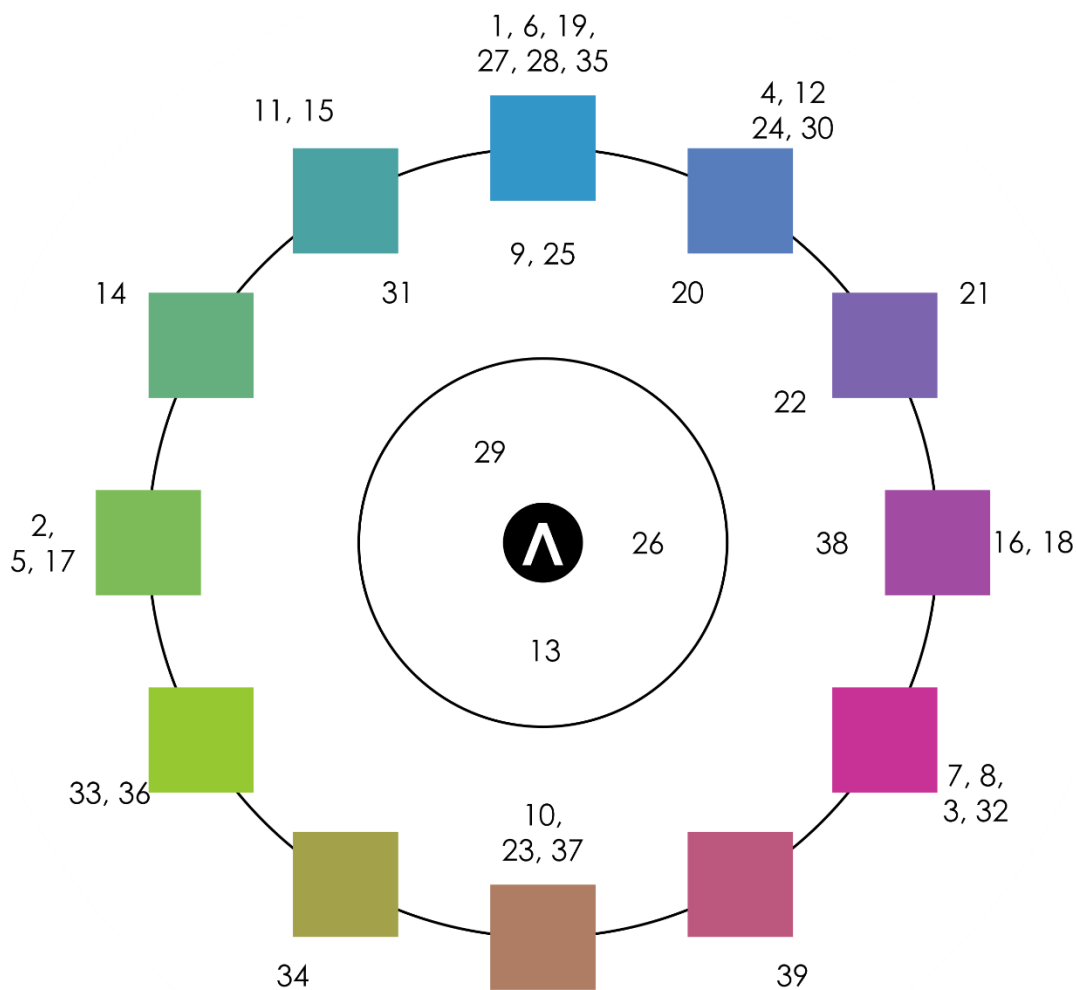


Рисунок 1

<sup>4</sup> Список УУД в алфавитном порядке приведен в Приложении 1.

**Игра-сервис** – игровой продукт с долговременной поддержкой и продолжительным циклом развития, базовая функциональность которого может предоставляться пользователям бесплатно.

### 3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к номинации.

Продукт предназначен для организации практической тренингово-игровой деятельности обучающихся, его использование на базовом уровне не предполагает освоения обучающимися текстов или иной учебной информации, поэтому он не является учебным пособием. Инструкции к заданиям и упражнениям на отработку конкретных навыков озвучиваются или непосредственно выполняются педагогом.

### 3.3. Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом, выводы (с указанием отличий продукта от аналогов).

Способность человека быть успешным в своей профессии сегодня зависит не только от его умения использовать те или технологии, но и от умения взаимодействовать с другими людьми, самообучаться и находить информацию, управлять собой и своей жизнедеятельностью. Отметим, что на протяжении истории человечества технологии менялись (в этом случае некогда прорывное становилось устаревшим), а вот не связанные непосредственно с технологиями человеческие качества оставались востребованными.

Разными авторами такие качества или умения именуется по-разному. Вот перечень лишь некоторых часто встречающихся вариантов наименования: универсальные учебные действия (УУД), soft skills (в том числе и в варианте написания с транслитерацией – «софт скиллз»), self skills, «гибкие» навыки, «мягкие» навыки, непредметные навыки, надпрофессиональные навыки, метакогнитивные навыки, метакомпетенции, универсальные компетенции.

Здесь мы можем поставить три важных вопроса:

- Скрывается ли за разными наименованиями разное содержание, или в целом речь идет об одном и том же смысловом содержании?
- Как можно отличить приобретаемые умения (вне зависимости от выбранного наименования) от личных качеств и врожденных индивидуальных особенностей?
- Есть ли какой-то исчерпывающий перечень таких умений, на который можно опираться, например, при планировании метапредметных образовательных результатов?

Предлагаемый продукт позволяет на практике познакомиться со структурой непредметного компонента образования с опорой на целостную концепцию и дать ответы на перечисленные вопросы. Он может быть востребован как при подготовке педагогов, так и в работе с детьми.

#### Аналоговый анализ:

Непосредственные и опосредованные аналоги	Сопоставление аналогов с предлагаемым продуктом	
	Сходства с аналогом	Различия с аналогом
Комплект профориентационных игр «Мир профессий»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Иная структура инвентаря аналога: поле, карточки, жетоны.</li> <li>• Стоимость аналога – 27000 рублей.</li> </ul>

будущего» <sup>5</sup> , разработанный на основе «Атласа новых профессий» <sup>6</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Опора на содержание «Атласа новых профессий» как материал для рефлексии.</li> <li>• Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.</li> </ul>	
Настольная стратегия для профориентации подростков «ПрофХ» <sup>7</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Сходная тематика – профессии и их компетентностная база, «гибкие» навыки.</li> <li>• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками.</li> <li>• Учет личных качеств и непредметных компетенций в качестве фактора профессиональной ориентации.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ориентация на образовательные и карьерные траектории.</li> <li>• Иная структура инвентаря аналога: поле, карточки, фишки, жетоны, кубики.</li> <li>• Наличие количественных показателей активности игроков (внутриигровой валюты) при использовании аналога.</li> <li>• Стоимость аналога – 4990 рублей.</li> </ul>
Профориентационная игра «ПРОФИ+» <sup>8</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками.</li> <li>• Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Введение знаниевого компонента профориентации при использовании аналога.</li> <li>• Опора на персоналии в качестве дидактического и мотивировочного фактора.</li> <li>• Стоимость аналога – 25000 рублей.</li> </ul>
Профориентационные настольные игры центра профориентации «ПРОФИД» (республика Беларусь) <sup>9</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Общая концепция – настольная игра, в которой игровые сущности представлены карточками (для двух игр из трех).</li> <li>• Модульный характер продукта – несколько игр и/или упражнений (заданий) в одном продукте.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Аналог позиционируется как авторская разработка конкретного специалиста.</li> <li>• Стоимость аналога не указана.</li> </ul>

**Уникальность предлагаемого продукта обусловлена следующими факторами:**

- Дидактическая игра опирается на методологию ФГОС, в основу наименования и содержания игровых карточек положен перечень УУД выпускника общеобразовательной школы.
- В ходе развития продукта постепенно сформировалась целостная концепция «пространства компетентности»<sup>10</sup> – объемного, сложно структурированного, неравномерно насыщенного, динамически расширяющегося, а также сочетающего личностный, метапредметный, межпредметный и предметный компоненты. Набор

<sup>5</sup> <http://box.atlas100.ru>

<sup>6</sup> Атлас новых профессий 3.0. / Под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. – М.: Альпина ПРО, 2021. – 472 с.

<sup>7</sup> <https://www.profxgame.ru>

<sup>8</sup> <https://navigatum.ru/boardgames.html#profi-plus>

<sup>9</sup> <http://profgid.by/games.html>

<sup>10</sup> Вариант визуализации «пространства компетентности» на основе материалов «Атласа новых профессий 2.0» и перечней вступительных испытаний ВУЗов Санкт-Петербурга, разработанный совместно со специалистами ГБУ ДППО ЦПКС «Информационно методический центр» Московского района Санкт-Петербурга, приведен в Приложении 2.

карточек в дидактической игре фактически является проекцией этого пространства, с которой можно наглядно работать.

- Дидактическая игра выступает основой для последующей отработки тех или иных «гибких» навыков с использованием заданий и упражнений из пополняемого и обновляемого онлайн-банка, доступных по QR-кодам на оборотной стороне карточек. Структура ссылок позволяет им не терять актуальности даже после замены уже доступных заданий на более совершенные.

#### **Дополнительные преимущества продукта:**

- содержательно значимое цветовое решение (градиент оттенков по цветовому кругу, близкие оттенки = близкие по содержанию карточки) облегчает решение учебной задачи, способствует визуальной «читаемости» результатов и позволяет педагогу проще давать обратную связь;
- игровые карточки оформлены с использованием шрифта Adys, предназначенного для людей с дислексией и в ряде случаев повышающего удобочитаемость текста<sup>11</sup>.

#### **3.4. Описание эффектов, которые получены от внедрения продукта инновационной деятельности, и их корреляции с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации.**

Согласно пункту 1 статьи 5 «Порядка формирования и функционирования инновационной инфраструктуры в системе образования»<sup>12</sup> одним из основных направлений деятельности инновационных площадок является создание новых педагогических технологий, а также форм, методов и средств обучения и воспитания. Предлагаемый инновационный продукт также способствует решению следующих задач, предусмотренных подпунктом «б» пункта 5 Указа Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»:

- внедрение на уровнях основного общего и среднего общего образования новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий, обеспечивающих освоение обучающимися базовых навыков и умений, повышение их мотивации к обучению и вовлеченности в образовательный процесс;
- формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;
- внедрение национальной системы профессионального роста педагогических работников.

**Внедрение предлагаемого инновационного продукта будет способствовать достижению следующих эффектов:**

- создание посредством дидактических средств и вовлечения в практику условий для распространения целостной концепции профессиональной компетентности, учитывающей личностный, метапредметный, межпредметный и предметные компоненты.
- обеспечение заинтересованных педагогов дополнительным инструментом для просвещения, организации тренинговой работы и рефлексии в области профессиональной компетентности и личной эффективности;

---

<sup>11</sup> <https://pedsovet.org/article/prilozenia-i-servisy-dla-detej-s-disleksiej>

<sup>12</sup> Утвержден в текущей редакции приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 22.03.2019 № 21н.

- развитие системного мышления обучающихся, навыков групповой работы и умения представлять и защищать ее результаты.

### 3.5. Технология внедрения продукта инновационной деятельности, в том числе описание рисков использования, в других образовательных организациях.

Внедрение продукта инновационной деятельности в ОУ Невского района, Санкт-Петербурга и России предполагает реализацию следующих шагов:

- информирование педагогической общественности о продукте – его назначении, возможностях и условиях использования;
- распространение продукта;
- техническая и методическая поддержка пользователей продукта, включая обучение в формате тематических вебинаров (по запросу);
- сбор и анализ обратной связи с целью совершенствования продукта.

Распространение продукта планируется производить двумя способами: текущей версии продукта на безвозмездной основе в виде подготовленных к печати электронных макетов и рекомендаций по использованию импровизированных элементов инвентаря, версии 2.0 на возмездной основе в виде готовых к использованию игровых комплектов (в перспективе одного календарного года).

Чтобы обеспечить востребованность продукта целесообразно посредством серии вебинаров провести обучение педагогов, заинтересованных в проведении занятий с использованием дидактической игры. При этом в содержании вебинаров необходимо уделить внимание техникам обратной связи и рефлексии, а также особенностям использования отдельных заданий и упражнений из сетевого компонента продукта. Мониторинг спроса на обучение – один из элементов в распространении продукта.

#### Риски использования продукта инновационной деятельности:

Возможные риски	Способы преодоления
Неравномерный уровень качества тех компонентов продукта (дидактических материалов), которые разрабатываются с использованием ресурсов сообщества.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Предварительно модерировать все материалы, предлагаемые сообществом.</li> <li>• Обеспечить долгосрочную поддержку продукта, чтобы входящие в состав продукта дидактические материалы можно было заменять на новые – более высокого качества.</li> </ul>
Технические проблемы, связанные с недоступностью сетевого компонента продукта (онлайн-банка заданий и упражнений).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Предусмотреть канал обратной связи для технической поддержки продукта.</li> <li>• По мере наполнения и совершенствования сетевого компонента продукта рассмотреть возможность переноса информации на собственный сервер.</li> </ul>
Проблемы дефицита ИКТ-компетенций конечных пользователей.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разработать инструкцию по использованию сетевого компонента продукта.</li> <li>• Обеспечить канал обратной связи для технической поддержки продукта.</li> </ul>
Неконкурентоспособный уровень качества печати игровых карточек, качества перелагаемого игрового инвентаря в целом.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Совершенствовать полиграфический дизайн игровых карточек.</li> <li>• Рассмотреть возможность централизованного изготовления игровых карточек мелкооптовыми партиями под заказ пользователей продукта.</li> <li>• Рассмотреть возможность изготовления элементов инвентаря методом 3D-печати (самостоятельно или с привлечением коммерческих фирм).</li> </ul>

**Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности:** согласны с условиями участия в 2022 году в конкурсе результатов инновационной деятельности государственных образовательных организаций Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию и администраций районов Санкт-Петербурга, частных образовательных организаций Санкт-Петербурга, имеющих лицензию на осуществление образовательной деятельности, а также их объединений «Сильные решения»; не претендуют на конфиденциальность представленных материалов; принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

\_\_\_\_\_

Г.С. Кузьмин

\_\_\_\_\_

И.М. Ковалева

\_\_\_\_\_

Е.А. Гудковская

Подписи авторов продукта

Расшифровки подписей

\_\_\_\_\_

Л.А. Флоренкова

Подпись руководителя ОО

Расшифровка подписи



## Приложение 1

### Перечень УУД, положенный в основу набора игровых карточек

№ п/п	Упрощенные наименования УУД	Примеры высказываний от первого лица, отражающих сформированность УУД
1.	Анализ	<i>Я могу мысленно разделить сложную вещь на части и разобраться с каждой частью в отдельности.</i>
2.	Вдумчивое чтение <sup>13</sup>	<i>В тексте я легко нахожу главную мысль и обычно понимаю, что хотел сказать автор.</i>
3.	Взгляд на себя со стороны <sup>14</sup>	<i>Я могу остановиться и понять, что происходит и чего именно мне не хватает, чтобы достичь цели.</i>
4.	Влияние <sup>15</sup>	<i>Если что-то пойдет не так, я скажу об этом другому, чтобы он начал вести себя иначе.</i>
5.	Использование вопросов	<i>Я задаю вопросы, которые могут помочь мне получить нужную информацию, а другому – высказаться.</i>
6.	Исправление ошибок <sup>16</sup>	<i>Я сам могу найти и при необходимости исправить свою ошибку.</i>
7.	Классификация	<i>Обычно я вижу, по каким признакам можно разделить по группам вещи, похожие между собой.</i>
8.	Контроль	<i>Перед тем, как закончить работу, я стараюсь проверить, сделал ли я именно то, что нужно.</i>
9.	Критическое мышление	<i>Я понимаю, что идеи, правильных всегда и везде, не существует.</i>
10.	Лидерство	<i>Я могу брать на себя ответственность и умею увлечь других за собой.</i>
11.	Моделирование	<i>Я могу представить сложную вещь в простом виде, оставив важное и отбросив все остальное.</i>
12.	Моральный компас <sup>17</sup>	<i>Я хочу знать, верно ли поступаю, и понимать, в чем именно я согласен или не согласен с другими.</i>
13.	Мышление по аналогии	<i>Увидев один пример, я могу понять принцип и применить его в следующий раз.</i>
14.	Научный подход <sup>18</sup>	<i>Я сначала могу сделать предположение о чем-то, а потом провести эксперимент для проверки.</i>
15.	Обобщение <sup>19</sup>	<i>Увидев несколько разных примеров, я могу сделать один общий вывод.</i>

<sup>13</sup>«Смысловое чтение».

<sup>14</sup> «Рефлексия».

<sup>15</sup> «Управление поведением партнера».

<sup>16</sup> «Коррекция».

<sup>17</sup> Не относится к перечню УУД, отражает компонент личностного образовательного результата «Нравственно-этическая ориентация».

<sup>18</sup> «Выдвижение гипотез» и «Постановка экспериментов».

<sup>19</sup> «Синтез».

16.	Образное мышление	<i>Я понимаю, как некоторые мысли можно выразить образами и метафорами, и умею это делать.</i>
17.	Определение понятий	<i>Я умею находить самые важные признаки вещей – то, что составляет их суть.</i>
18.	Ораторское искусство <sup>20</sup>	<i>Я могу говорить почти на любую тему, мне легко сформулировать свою точку зрения.</i>
19.	Осмысление <sup>21</sup>	<i>Я всегда хочу видеть результаты моей работы и понимать, почему и ради чего я что-то делаю.</i>
20.	Оценка	<i>Обычно мне удается оценивать свои или чужие достижения и ошибки непредвзято.</i>
21.	Письменная речь	<i>Я могу подробно и точно выразить свою мысль на бумаге.</i>
22.	Планирование	<i>Я могу наметить шаги, необходимые для достижения цели, начиная с самых важных.</i>
23.	Поиск взаимосвязей <sup>22</sup>	<i>Обычно я вижу, как события связаны между собой: могу объяснить их причины и последствия.</i>
24.	Поиск информации	<i>Я умею искать и находить информацию, которой мне не хватает.</i>
25.	Поиск противоречий <sup>23</sup>	<i>Я умею видеть интересные проблемы и неожиданные противоречия там, где другие их не замечают.</i>
26.	Постановка целей	<i>Почти в любом деле я могу определить лично для себя главную цель.</i>
27.	Приведение в систему	<i>Я могу собрать всю информацию и составить схему или конспект, чтобы потом ими пользоваться.</i>
28.	Прогнозирование	<i>Оценив ситуацию, я могу обоснованно предположить, что, скорее всего, будет дальше.</i>
29.	Проектная работа	<i>Я вижу, какими именно путями можно прийти цели, и стараюсь выбрать лучших из них.</i>
30.	Разрешение конфликтов	<i>Обычно я знаю, как можно разрешить конфликт, не обостряя ситуацию.</i>
31.	Самоконтроль <sup>24</sup>	<i>Я готов постараться, чтобы преодолеть трудности, и умею находить для себя повод заниматься чем-то.</i>
32.	Самопознание <sup>25</sup>	<i>Я хотел бы знать о себе как можно больше, чтобы выбрать верный путь в жизни.</i>
33.	Сотрудничество	<i>Я умею работать в группе, радуюсь успехам других и готов к компромиссам, если без них не обойтись.</i>

<sup>20</sup> «Устная монологическая речь».

<sup>21</sup> Не относится к перечню УУД, отражает компонент личностного образовательного результата «Смыслообразование».

<sup>22</sup> «Установление причинно-следственных связей».

<sup>23</sup> «Проблематизация».

<sup>24</sup> «Волевая саморегуляция».

<sup>25</sup> Не относится к перечню УУД, отражает компонент личностного образовательного результата «Самоопределение».

34.	Сравнение	<i>Я умею сравнивать между собой разные вещи или точки зрения, находя самые важные отличия.</i>
35.	Убеждение <sup>26</sup>	<i>Я понимаю, какие логические аргументы нужно привести в споре.</i>
36.	Умение слушать	<i>Я даю другим возможность высказаться и стараюсь понять, что именно они имеют в виду.</i>
37.	Упорядочение <sup>27</sup>	<i>Я могу выстроить что-либо в нужном порядке – например, в порядке важности.</i>
38.	Управление временем	<i>Я умею распределять свое время так, чтобы успевать все самое необходимое.</i>
39.	Управление эмоциями	<i>Обычно я осознаю, какие чувства испытываю в данный момент, и стараюсь их контролировать.</i>

---

<sup>26</sup> «Аргументация».

<sup>27</sup> «Ранжирование» и «Сериация».

