

ФИЛИАЛ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО КАЗЕННОГО
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
“НАХИМОВСКОЕ ВОЕННО-МОРСКОЕ УЧИЛИЩЕ
МИНИСТЕРСТВА ОБОРОНЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ”
(СЕВАСТОПОЛЬСКОЕ ПРЕЗИДЕНТСКОЕ КАДЕТСКОЕ УЧИЛИЩЕ)



Игровые технологии как сопровождающий инструмент образовательной среды во внеурочной деятельности

Доклад подготовил: преподаватель ОД «Математика, информатика и ИКТ»
Самусь Надежда Васильевна



Основные запросы новых ФГОС:
тесное взаимодействие учебной
и воспитательной деятельности
в русле достижения **личностных
результатов** освоения
образовательной программы:



Актуальность : игра - своеобразная практика использования полученных обучающимися предметных знаний в свободной

**развития
способностей**

деятельности для

**формирования
личностных УУД**

Формирование общего интеллекта.

Прирост предметных знаний и их практическое применение.

Формирование коммуникативных способностей: эффективного взаимодействия, адекватного взаимопонимания между людьми в процессе общения или выполнения совместной деятельности.

Личностные универсальные учебные действия выражаются формулами «Я и природа», «Я и другие люди», «Я и общество», «Я и познание», «Я и Я», что позволяет ребенку выполнять разные социальные роли («гражданин», «школьник», «ученик», «собеседник», «одноклассник», «пешеход» и др.).

Тема: «Игровые технологии как сопровождающий инструмент образовательной среды внеурочной деятельности».

«**Образовательная среда**» – это специально созданная педагогическим коллективом и обучающимися атмосфера интеллектуального поиска и творческой деятельности в ходе учебного процесса. Предполагает: новое содержание образования, инновационные педагогические технологии, формирование прочных знаний и умений, а также УУД, знакомство с методами познания, со способами приобретения знаний, т.е. – обучаемость.

Внеурочная деятельность представляет собой образовательную среду, организованную преподавателем и обучающимся во внеурочное время на основе применения современных образовательных технологий, ориентированную на развитие востребованных временем интеллектуальных, организаторских, лидерских способностей обучающихся, навыков их межличностного и делового общения.

Направления развития личности

Духовно -
нравственное

Спортивно -
оздоровитель
ное

Интеллектуаль
ное

Социальное

Общекультур
ное

Игровые педагогические технологии - обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. (Герман Константинович Селевко)

Основное отличие игровой педагогической технологии от обычной игры:

игровая педагогическая технология имеет четко поставленную цель и соответствующий этой цели образовательно – воспитательный результат.

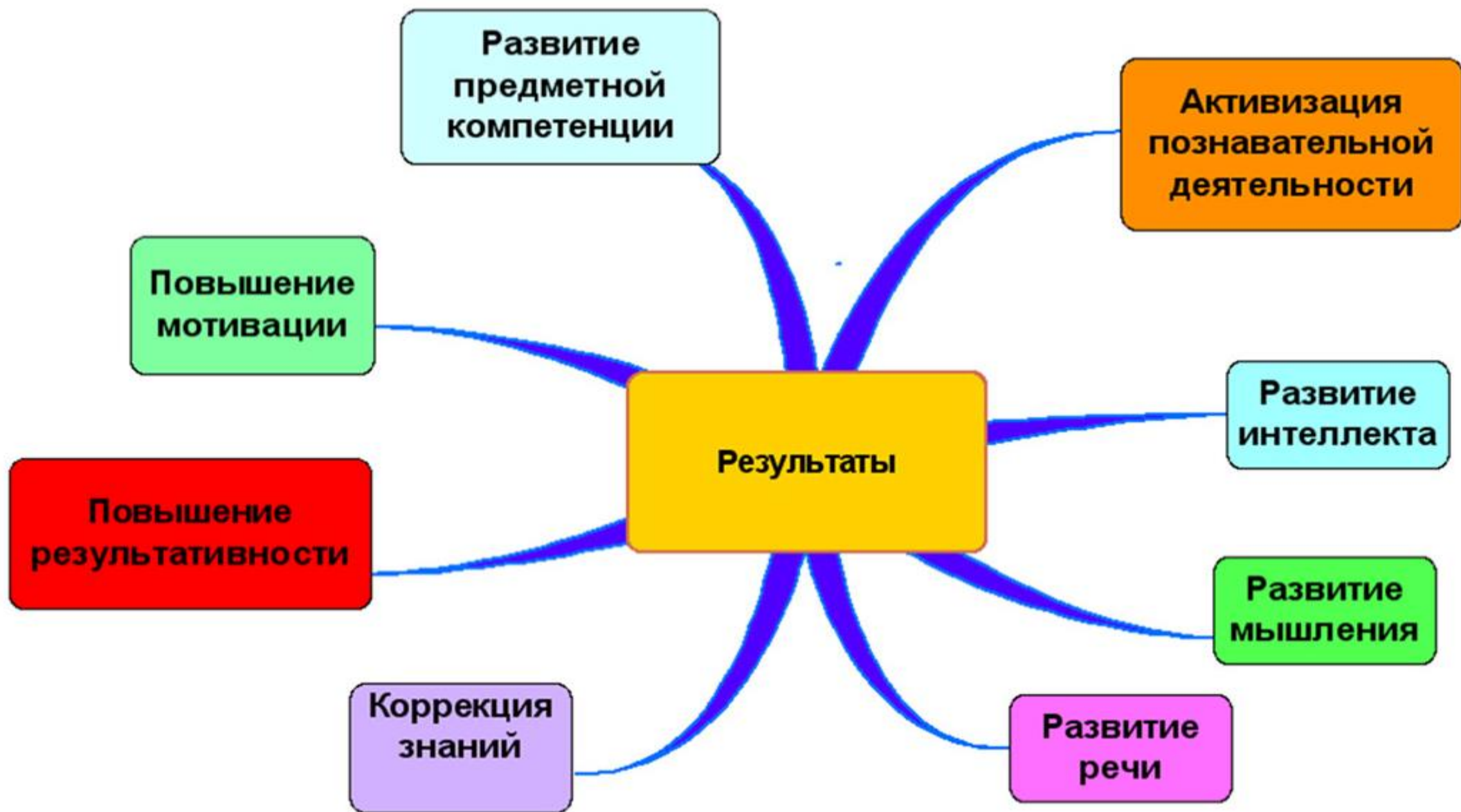
Игровые педагогические технологии в обучении и воспитании

могут применяться как:

- 1. Самостоятельные технологии;**
- 2. Элементы ведущей технологии;**
- 3. Целое занятие или его часть;**
- 4. Технология культурно – досуговой деятельности.**

Структура игровой технологии





Извлечения из технологической карты внеурочного мероприятия

Тема: «Интеллектуальная игра «Игры разума».

Целевая аудитория: 7 класс.

Тип занятия: применение знаний и способов деятельности.

Форма занятия: интеллектуальная игра.

Цели занятия.

Методическая цель: продемонстрировать использование приемов игровой технологии для организации групповой работы обучающихся на занятии.

Дидактическая цель: закрепление знаний на уровне определений по математике и смежным дисциплинам, обще учебных умений и навыков, необходимых для решения текстовых, логических, занимательно — развлекательных задач и практической деятельности. Формирование компетенций обучающихся, расширение их кругозора.

Деятельностная цель: формирование способности обучающихся к новому способу действия, связанному с закреплением изученных понятий и алгоритмов решения текстовых, логических и занимательно — развлекательных задач и расширением кругозора.

Содержательная цель: расширение понятийной базы и кругозора обучающихся за счет включения структуры изученных понятий и алгоритмов решения текстовых, логических и занимательно — развлекательных задач.

Название современных образовательных технологий, применяемых в УВП	Этапы занятия, на которых технология применяется
Технология системно – деятельностного подхода к обучению.	На всех этапах занятия.
Элементы игровой технологии.	Мотивация познавательной деятельности. Организация познавательной деятельности. Включение нового знания в систему знаний.
Элементы технологии группового обучения, ИКТ.	Мотивация познавательной деятельности. Организация познавательной деятельности. Включение нового знания в систему знаний.

Этапы занятия	Применяемые		Ход занятия		Планируемые результаты, УУД	Формируемые компетенции
	педагогич. технологии, элементы технологии	методы и приемы обучения, воспитания	Деятельность преподавателя	Деятельность обучающихся		
Мотивация познавательной деятельности. <i>Цель: создание условий для возникновения у воспитанников внутренней потребности</i>	Элементы игровой технологии Технология системно – деятельностного подхода к обучению	Формирование команд и выбор командиров. Представление жюри. Предъявление информации о правилах игры.	Формирует команды участников. Предлагает командам выбрать командиров. Представляет состав жюри, а также ведущего. Озвучивает правила игры: игра проводится в четыре тура. За каждый правильный ответ в каждом туре вы получаете по баллу. Та команда, которая	Формируют команды и выбирают командиров команд. Занимают места за специально отведенными столами. Знакомятся с составом жюри. Уясняют правила игры. Обговаривают внутри команды, какие могут потребоваться знания по математике, физике и информатике. Распределяют роли знатоков соответствующих предметов.	<i>Познавательные:</i> умение ориентироваться в своей системе знаний. <i>Регулятивные:</i> планирование и прогнозирование своих действий. <i>Личностные:</i> Самоопределение, формирование стартовой мотивации к	Ценностно-смысловая компетенция: <i>умение делать выбор целевых и смысловых установок для своих действий, принятие решения.</i> Исследовательская компетенция: <i>предложение путей</i>

**Вектор развития
образования
XXI века**



Современная образовательная среда

Включает

**Внеурочную
деятельность**

**Урочную
деятельность**

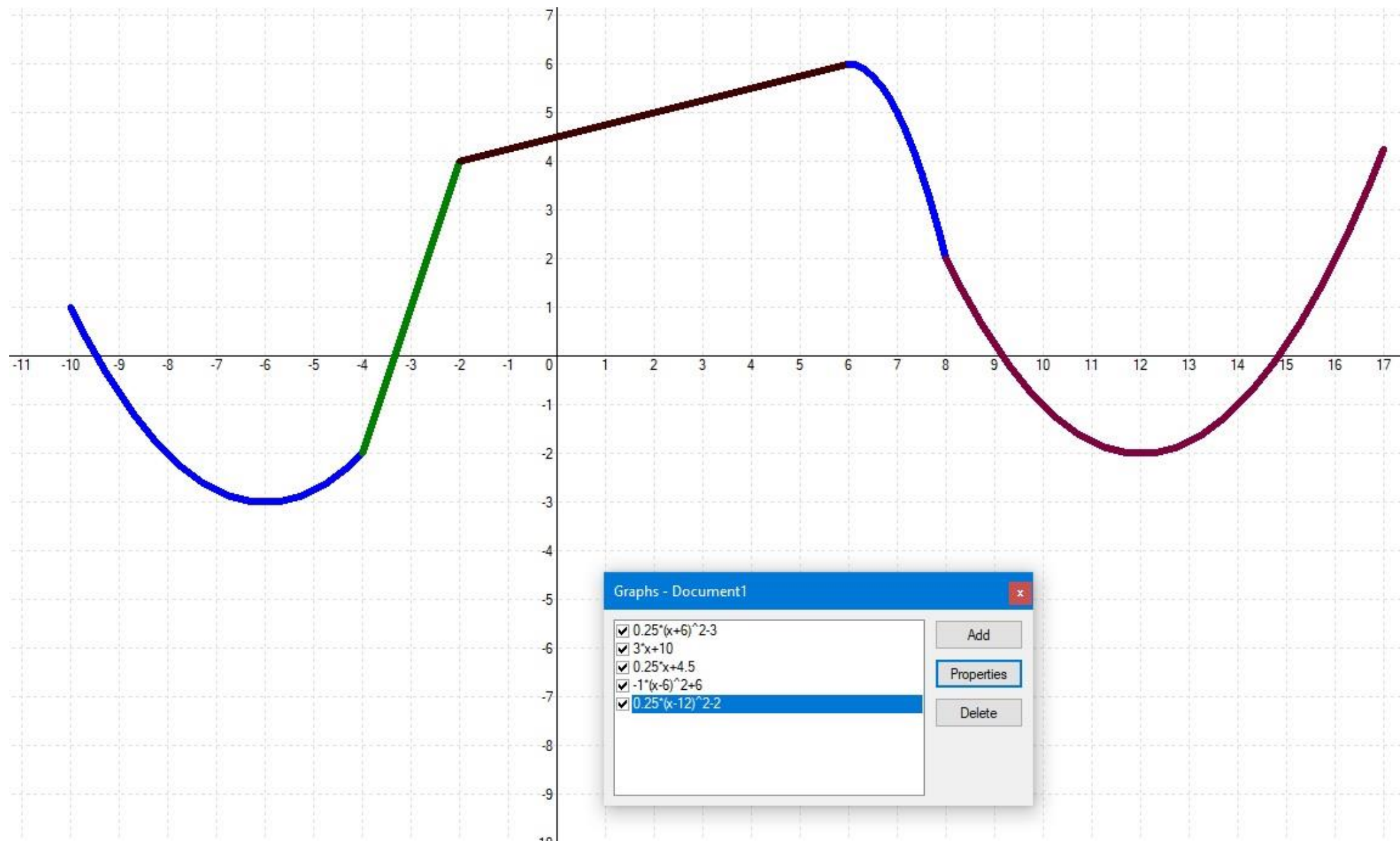


**Инструмент организации
образовательной среды
внеурочной деятельности –
игровые педагогические
технологии**



**Развитие
способностей
и талантов
обучающихся**





Graphs - Document1

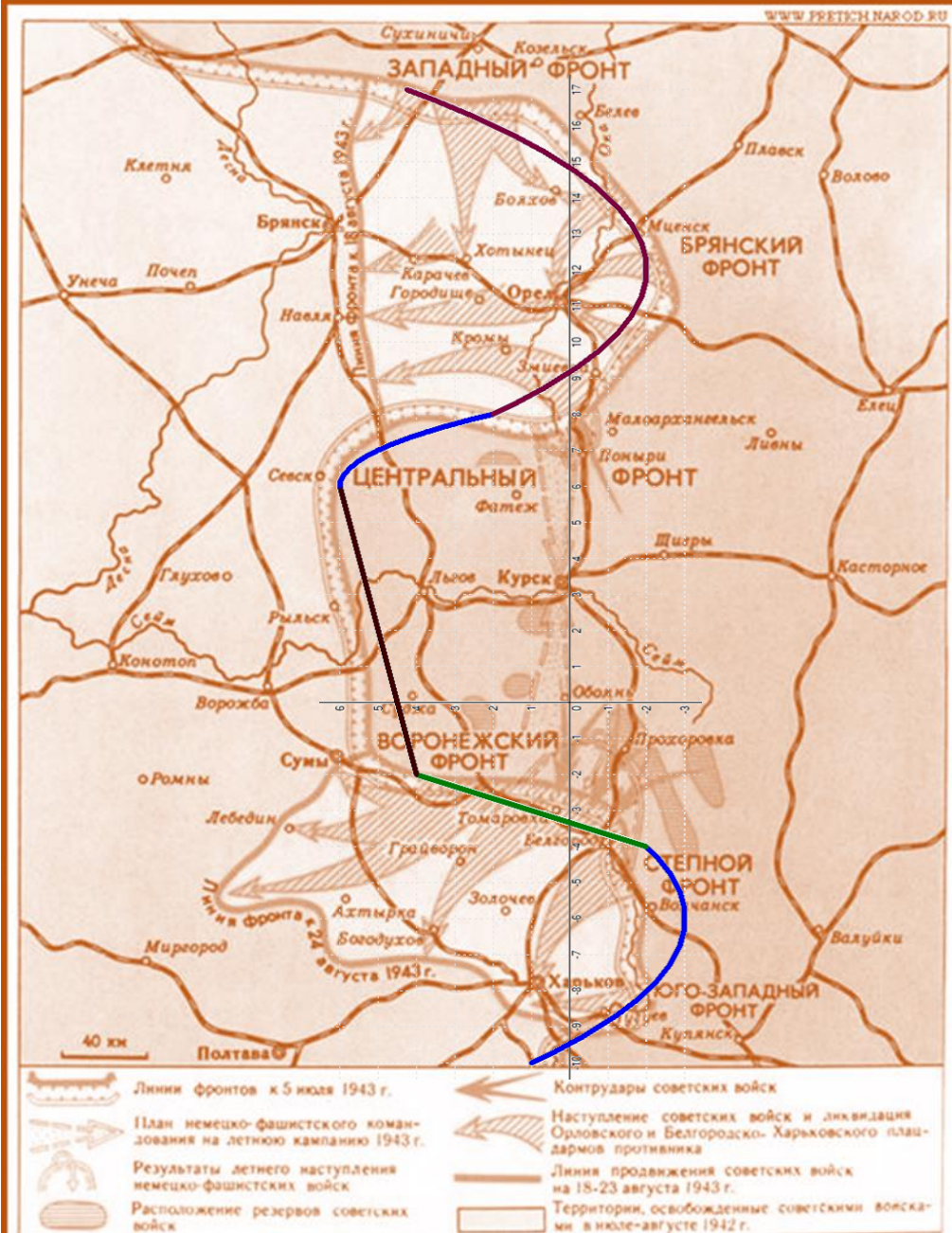
- ☒ $0.25(x+6)^2-3$
- ☒ $3x+10$
- ☒ $0.25x+4.5$
- ☒ $-1(x-6)^2+6$
- ☒ $0.25(x-12)^2-2$

Add

Properties

Delete

КУРСКАЯ БИТВА 1943 Г. (КАРТА)



Курская битва

