

1. *Территория

Большеулуйский район

2.1. *Полное наименование образовательной организации (согласно Устава)

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение "Сучковская средняя общеобразовательная школа"

2.2. *Краткое наименование образовательной организации (согласно Устава)

МКОУ "Сучковская СОШ"

2.3. *Почтовый адрес (для позиционирования на карте):

- почтовый индекс

662118

- населенный пункт

с. Сучково- улица (без указания ул., просп., пер. и т.п.)

Советская

- № дома

65

- строение/корпус

3. *Ссылка на материалы практики, размещенные на сайте организации

http://suchkovo-school.narod.ru/teacher_gevel.htm

4. *Ф.И.О., должность лиц(-а), курирующих(-его) образовательную практику

Гевель Наталья Ивановна

5. *Контактные данные лиц(-а), курирующих(-его) образовательную практику:

- рабочий телефон с кодом

8-39-159-29-3-41

- е-почта (несколько адресов разделить точкой с запятой)

patik2383@mail.ru

- мобильный телефон (желательно)

89832005940

6. *Ф.И.О. авторов/реализаторов практики

Гевель Наталья Ивановна

7. *Укажите тип представленной практики (выбрать один из предложенных):

- педагогическая практика

8. *Укажите направление представленной практики (выбор одного варианта):

- Становление укладов жизни школ как факторов духовно-нравственного развития обучающихся и обновление практик воспитания

9. *Название практики

Интерактивная игра, «Игровой маршрут», как способ формирования метапредметных результатов.

10. *Ключевые слова образовательной практики (перечислите через запятую)

Интерактивная игра, «Игровой маршрут», метапредметные результаты.

11. *На каком уровне общего образования, уровне профессионального образования или подвиде дополнительного образования реализуется Ваша практика (выбор одного или нескольких вариантов)

- Начальная ступень (1-4 кл.)
- Средняя ступень (5-9кл.)
- Старшая ступень (10-11кл.)

12. *На какую группу участников образовательной деятельности направлена Ваша практика(выбор одного или нескольких вариантов)

- Обучающиеся
- Родители
- Педагоги

13. *Масштаб изменений

- уровень образовательной организации

14. *Опишите практику в целом, ответив на вопросы относительно различных ее аспектов

В процессе проведения игры, «Игровой маршрут», участники делятся на команды (пары) минимум две и в игровой форме соревнуются в выполнении различных дидактических,

познавательных, творческих заданиях. В игре могут принимать участие, как дети, так и родители. Игра проводится в два этапа: подготовительный и основной. Во время подготовительного этапа команды готовятся дома самостоятельно по заранее заданной теме (Пример: «Петр I», «ПДД» и т.д.). Основная часть может проводиться, как в помещении, так и на свежем воздухе (в теплый солнечный день). Для игры готовится игровое поле крупного размера, по которому можно передвигать либо фишки, либо передвигаться самим участникам. Это придает игре «Живость» и интерес. На игровом поле прорисовываются стрелочки перехода по игровому полю вперед или назад, а также выделяются тематические блоки. По полю расставляются карточки с бонусами или дополнительными заданиями (творческого или импровизированного, развлекательного характера).

Первый шаг - это представление команд: название команды и определение капитанов. После представления команд объявляется начало игры. Фишки от каждой команды занимают место на старте. Разыгрывается первый ход. Поочередно бросается кубик, чья цифра больше, та команда и начинает игру первой.

Начав игру, команда выбирает игрока, которому предстоит сделать ход (бросить кубик) и ответить на вопрос данного тематического блока, в котором находится фишка игроков. Если ответ правильный, то игрок переходит на столько клеточек вперед, сколько выпало на кубике. Если ответ неверный, то игрок остается на месте. Подсказывать своему игроку команда не может. После ответа игрока - называется правильный ответ.

Побеждает та команда, которая первая достигнет финиша. И это не обязательно будет команда, которая на протяжении всей игры шла впереди. Победа зависит от знаний участников игры (самоподготовки по теме), удачи на игровом поле, командного духа, а также от правильно распределения капитаном игроков, отвечающих на вопросы по тематическим блокам.

14.1. *Проблемы, цели, ключевые задачи, на решение которых направлена практика

Потребность в игре свойственна всем людям. Игра способна удовлетворить познавательную потребность и доставить удовольствие. В игре моделируются различные ситуации и приобретаются определённые навыки и умения. Однако современные дети всё чаще игре на свежем воздухе с другими детьми или просто живому общению со сверстниками предпочитают игры на компьютере. Они, конечно же, допустимы, но должны быть в меру, тогда это принесёт пользу и не нанесёт ущерба индивиду. Проблема зависимости от компьютерных игр, компьютерной игромании является также частью такой проблемы как проявления девиантного поведения и нарушений процесса социализации. Не имея опыта живого общения у ребенка не формируются коммуникативные, регулятивные, личностные УУД. Общий уровень культуры, воспитанности, общественной активности подрастающего поколения тревожно низкий. Интерактивные игры влияют на воспитание и являются одним из приоритетных направлений в системе формирования личности школьников. В Игре устанавливаются правила, условия взаимодействия. А также игровая форма подачи новых знаний наиболее приемлема и естественна для подростков и через данную форму взаимодействия знания быстрее и легче переходят в навыки, умения и личный опыт. Цель: формирование познавательной и коммуникативной активности школьников.

Задачи:

- создание условий по вовлечению подростков в живую коммуникативную деятельность;
- воспитание уважительного отношения к иной точке зрения на решение поставленной задачи;
- развитие УУД через самостоятельный поиск информации по предметам и самостоятельное ее изучение на этапе подготовки, применение на практике на этапе игры;
- всестороннее совершенствование личностных качеств: психологическая устойчивость, инициативность, самостоятельность, быстрота принятия решений, наличие необходимых знаний и навыков, позволяющих успешно действовать в различных игровых ситуациях, чувство юмора;
- способствовать сохранению и укреплению дружеских отношений;

- создание дружеской атмосферы, основанной на взаимопомощи, взаимоуважении, взаимоподдержке и сопереживании.

14.2. *Какова основная идея/суть/базовый принцип Вашей практики?

Интерактивная игра «Игровой маршрут» хороша и интересна тем, что она легко трансформируется под любые образовательные предметы (математика, обществознание, история, музыка, русский язык, литература и др.), а также имеет широкий спектр применения, как в учебном процессе, так и в досуговом (классный час, мероприятия разнообразной тематической направленности), а также во внеурочной деятельности. Игра расширяет знания в различных предметных областях, формирует и развивает у обучающихся: личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные универсальные учебные действия; способности к саморазвитию и самосовершенствованию; учит способам и формам взаимодействия со сверстниками (в группе, в паре); учит ребят нести ответственность за себя и за команду. В игре ребята учатся побеждать и с достоинством принимать поражение, «не опуская рук».

14.3. *Через какие средства (технологии, методы, формы, способы и т.д.) реализуется Ваша практика?

Интерактивная образовательная игра

14.4. *Какие результаты (образовательные и прочие) обеспечивает Ваша практика?

- уважительно относятся к сверстникам, к Родине, к семейным и государственным ценностям;
- умеют самостоятельно находить информацию и использовать на практике полученные знания;
- самостоятельно принимают решение, несут за него ответственность;
- ориентируются и принимают решение в игровой ситуации;
- хорошо относятся к товарищам, понимают ценность дружбы и взаимовыручки, взаимоподдержки, формируют умение дружить и другие коммуникативные компетенции;
- делят ведущие роли в зависимости от собственных интересов и увлечений в различных областях знаний.

14.5. Укажите ссылки на задания, используемые в учебном процессе (только для практик направления «Модернизация содержания и технологий обучения: практики достижения и оценки функциональных грамотностей»)

15. *Укажите способы/средства/инструменты измерения результатов образовательной практики

- 1) Методика выявления коммуникативных склонностей учащихся Р.В. Овчаровой
- 2) Уровень воспитанности учащихся (методика Н.П. Капустина) (1 - 4 классы)
- 3) Методика «Пословицы» (разработана кандидатом психологических наук С.М. Петровой).

16. С какими проблемами, трудностями в реализации практики вам пришлось столкнуться?

Нет. Доступная игра.

17. Что вы рекомендуете тем, кого заинтересовала ваша практика (ваши практические советы)?

Чётко формулировать правила игры на начальном этапе.

18. *Какое сопровождение готова обеспечить команда заинтересовавшимся вашей образовательной практикой (выбор одного или нескольких вариантов)

- консультационное сопровождение
- предоставить информационные материалы

19. Есть ли рекомендательные письма/экспертные заключения/ сертификаты, подтверждающие значимость практики для сферы образования Красноярского края (перечислить документы и указать ссылку на сайте общеобразовательной организации)

нет

20. Есть ли организация или персона, которая осуществляет научное руководство/кураторство/сопровождение практики? (Укажите название организации или ФИО, звание и должность)

нет
