

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Городской центр детского технического творчества им. В.П. Чкалова» г. Казани**

**Республиканский конкурс
научно-технического творчества и
современных технологий "ТехноФест-2021"
Номинация "Мое педагогическое кредо"**

**Методические разработки
(рекомендации из опыта работы педагога)**

**Гарифуллина Аида Шаукатовна
методист научно-методического отдела
Гиниятова Раиса Мунавировна
методист научно-методического отдела**

**г. Казань
2021**

Методическая разработка (рекомендации из опыта работы педагогического сотрудника)

Образовательный квест "Методический баскетбол"

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с учащимися и педагогами. Происходят изменения по развитию образования и в государственной политике.

Создание новых рабочих мест для учащихся

Проводится в рамках реализации:

- государственной программы РФ «Развитие образования» на 2018-2025г
(предусмотрено финансовое обеспечение региональных систем дополнительного образования детей)

- федерального проекта «Успех каждого ребенка»
(разработаны типовые модели для различных направлений).



МЕЙКЕР



ДИАЛОГ НАУК



СОЦИОС



АРТ-ПРОСТРАНСТВО



СПОРТИКА



ТОПОС

Цель:

Увеличения охвата детей, занимающихся по общеобразовательным программам дополнительного образования разных направленностей

По техническому направлению рекомендована к работе типовая модель «Мейкер»

Типовая модель «Мейкер»



Разработана для системы дополнительного образования технической направленности

Целевая аудитория:

- преимущественно учащиеся основной и старшей школы, студенты организаций профессионального образования.
- Для учащихся начальной школы возможны программы в игровой и познавательной форме, которые знакомят их с областями деятельности в соответствии образовательным направлениям модели.



В соответствии с современными запросами общества и по рекомендациям типовой модели «Мейкер» наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. А также использование в цифровых продуктах приемов, распространенных в компьютерных играх (геймификация), для повышения вовлеченности в образовательный процесс.

К обновленным формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и мн.др.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида деятельности или мероприятия.

В соответствии с современными требованиями обновляются формы и механизмы реализации образовательной деятельности. В образовательный процесс активно внедряются новые формы - учебно-командные проекты, проблемные и деятельностные клубы, социальные тренинги, деловые игры, форсайт-сессии, коуч-сессии и др. И как следствие - меняются подходы работодателей к подбору персонала.

Какие навыки и качества ценят современные работодатели на рынке труда?

Одним из самых необходимых качеств в ближайшие годы станет адаптивность, так как умение учиться и приспосабливаться к новым условиям и задачам становится важнее многих «устоявшихся» навыков. А в свете меняющегося спроса на профессиональные навыки Всемирный экономический форум (ВЭФ) определил следующие основные навыки

Основополагающие ключевые навыки	Компетенции	Качества характера
Языковая компетенция, умение грамотно выражать свои мысли	Критическое мышление и умение решать проблемы	Адаптивность
Навык работы с цифрами и данными	Креативность	Инициативность
Научная грамотность	Способность к коммуникации	Стрессоустойчивость
Компьютерная грамотность	Умение сотрудничать	Лидерские качества
Финансовая грамотность		Социальная и культурная информированность
Культурная и гражданско-правовая грамотность		

Одним из направлений по развитию у сотрудников soft skills («мягкие») навыков являются командные игры.

В настоящее время пользуется популярностью у детей и взрослых современные игровые технологии – это квест-технологии или образовательные квесты.

Квест - командная игра, в которой игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, выполнять различные задания, решать головоломки и т.д.

Идея игры проста – команды выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, участники получают доступ к выполнению следующего задания. Задания могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п.

Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе. Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ. Участники полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения.

Квест должен быть увлекательным и в тоже время, обучающим. Поэтому необходимо задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя. От ведущего требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения. Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до

мелочей.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, педагоги, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и самое трудное, это заинтересовать участников.

Мотивацией в достижении поставленной цели на финише должен быть приз!

Виды квестов

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

В зависимости от этого квесты можно условно разделить на группы.

По числу участников: 1. Одиночные, 2. Групповые.

По продолжительности: 1. Кратковременные. 2. Долговременные.

По содержанию: 1. Сюжетные. 2. Несюжетные.

По доминирующей деятельности участников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

По структуре сюжетов:

Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

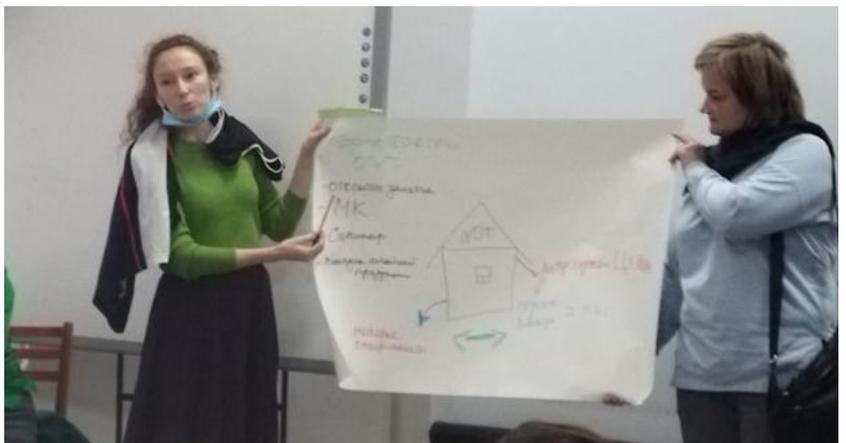
Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; тематическое прохождение препятствий и многое другое. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

Технология «Квест» не только расширяет кругозор педагогов и учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения.

Квест «Методический баскетбол», проведенный на базе МБУДО «ГЦДТТ им. В.П. Чкалова» г. Казани, относится к групповым квестам, является кратковременным, сюжетным, носит информационный характер, основное содержание квеста построено по цепочке (линейный). Атрибутика и спортивный дух мероприятия (подборка музыкального сопровождения, формы участников, атрибутика, правила баскетбольной игры) придают образовательному квесту свою уникальность и помогает применить свои знания и умения на практике в командной игре с легкостью и спортивным азартом.



Ход проведения образовательного квеста



Методический баскетбол

На площадке ГЦДТТ им. В.П.Чкалова

История происхождения

- **Баскетбол** (от англ. basket – корзина и ball – мяч) – это **командная** динамичная игра. Ее суть состоит в том, чтобы попасть в кольцо противника баскетбольным мячом
- Первый официальный турнир состоялся в конце 1891 года
- Позднее в 30-х гг. XX столетия впервые была основана первая любительская лига баскетбола, а в 1989 слово «любительский» было заменено на «**профессиональный**»

Движение вверх

Упорство и воля к победе

Профессиональная компетентность

Попадание в кольцо = попадание в цель



Правила игры

Игроки

- Разыгрывающий защитник (плеймейкер) - это первый номер команды (капитан)
- Атакующий защитник – второй номер
- Центровой – основной играющий
- Легкий форвард – набор очков
- Тяжелый форвард – контроль мяча



Разметка площадки – зона площадок команд



Правила игры

Атака - выполнение задания

Капитаны **сбрасывают мяч** (задается короткий вопрос и капитаны сразу отвечают на него, первый правильно ответивший получают для команды **право первого броска**, и игра началась)

По праву первого номера команды капитан для ответа на вопрос **подключает 2-х игроков. Для атаки – 1 минута**

При правильном ответе команда зарабатывает **3 очка**

Если нет готового ответа, время продлевается (**берется тайм-аут**), капитан подключает оставшихся 2-х игроков (**передают пас**)

При правильном ответе зарабатывается **2 очка**

Если ответа нет, подключаются болельщики команды и при правильном ответе зарабатывается **1 очко**

Если нет ответа - игроки другой команды (при правильном ответе зарабатывают **2 очка**)

После завершения атаки правильный вариант ответа выводится на экран, начало и конец атаки фиксируется свистком тренера



Правила игры

Нарушения в игре (обеспечить соблюдение правил)

Пробежка – когда команда не отвечает за отведенное время.

Атака прерывается и вопрос передается другой команде

Несоблюдение зон – запрещено отвечать на вопрос другой команды без свистка



*Баскетбол был придуман в США
молодым преподавателем физической
культуры Джеймсом Нейсмитом*

ГЦДТТ им. В.П.Чкалова



«УНИКС»
«Красные крылья»

ИГРА НАЧАЛАСЬ!

Тема игры

Передовой педагогический опыт:
определение, функции,
критерии оценки, способы
выявления, выбор темы,
методы изучения и уровни
обобщения опыта



Цель

Систематизация знаний по теме
«Передовой педагогический опыт»
и развитие коммуникационных
взаимодействий в команде



Сбрасывание мяча

Право выбора
первого броска



Вопрос - ответ сразу

Дать определение слова «методист»





Ответ на задание

«Вопрос - ответ сразу»

Методист (от греч. methodos - следование чему-нибудь.) – педагог, изучающий и разрабатывающий методы преподавания, ответственный за их качественную реализацию в педагогическом коллективе; специалист по методике какого-либо предмета

12

Команда 1

Задание №1

Дать определение слова «опыт»



Команда 2

Задание №1

Дать определение слова «передовой»



14

Команда 1

Ответ на задание №1

Опыт

- совокупность практически усвоенных знаний, навыков, умений;
- воспроизведение какого-нибудь явления (процесса);
- создание чего-нибудь нового в определенных условиях с целью исследования, испытания



Команда 2

Ответ на задание №1

Передовой

- движущийся или находящийся впереди;
- не останавливающийся в развитии, прогрессивный



Команда 1

Задание №2

Дать определение понятия
«передовой педагогический опыт»
(ППО)



Команда 2

Задание №2

Дать определение понятия
«новаторский педагогический
ОПЫТ»



Команда 1

Ответ на задание №2

Передовой педагогический опыт (ППО)

- это такая педагогическая практика, которая дает высокий педагогический результат и в этом опыте есть потребность.

Высокие результаты устойчивы и постоянны, достигаются при наименьших затратах сил и времени педагогов, учащихся, родителей, материальных средств



Команда 2

Ответ на задание №2

Новаторский педагогический опыт

- это педагогическая практика, в результате которой носитель опыта создает свою систему оригинальных приемов (метод. форм) деятельности



Команда 1

Задание №3

Назвать функции передового педагогического опыта



Команда №2

Задание №3

Назвать критерии оценки
передового педагогического
опыта



Команда 1

Ответ на задание №3

Функция - обязанность, круг деятельности: назначение, роль. ППО выполняет функции:

- развития у педагога мыслительных операций, творческого начала личности, волевой сферы, критичности и гибкости ума;
- воспитания мотивов научно-исследовательской деятельности, желания оказать помощь начинающим педагогам;
- стимулирования деятельности, позволяющей педагогу приобрести знания о наиболее продуктивных способах решения учебно-воспитательных задач



Команда 2

Ответ на задание №3

Критерии оценки передового педагогического опыта (ППО).

При определении передового педагогического опыта следует руководствоваться следующими критериями:

- актуальность ППО;
- социальная значимость;
- новизна;
- результативность (количественная и качественная);
- переносимость опыта в другие условия, возможность его повторения в других коллективах, другими людьми



Команда 1

Задание №4

Какой опыт в УДО актуален сегодня?



Команда 2

Задание №4

Что можно изучать в качестве
ППО?



Команда 1

Ответ на задание №4

В УДО детей сегодня наиболее актуален опыт:

- организации образовательного процесса в учреждениях дополнительного образования разного типа;
- опыт взаимодействия детей и взрослых в модели сотворчества;
- опыт программного обеспечения учебно-воспитательного процесса;
- опыт методического и дидактического обеспечения учебно-воспитательного процесса;
- опыт адаптации ребенка в УДО;
- опыт воспитания нравственно здоровой, культурной личности



Команда 2

27

Ответ на задание №4

В качестве передового педагогического опыта можно изучать:

- коллектив;
- систему;
- отношения;
- проблему;
- деятельность педагога или учащихся;
- уровень мастерства педагога;
- уровень обученности (воспитанности) учащихся и т.д.

Не рекомендуется брать широкие темы, требующие научного исследования, социальной подготовленности автора, особых условий и режима труда.

Необходимо также хорошо знать состояние педагогической литературы, периодики по выбранному направлению обобщения опыта



28

Команда 1

Задание №5

Назвать требования при изучении
ППО



Команда 2

Задание №5

Назвать способы выявления ППО



Команда 1

Ответ на задание №5

В процессе изучения опыта следует руководствоваться такими важнейшими требованиями, как

- изученность;
- объективность анализа;
- целостный системный подход при изучении факторов;
- изучение опыта в развитии;
- тщательный анализ его эффективности (высокий уровень УВП, заинтересованность в учебе и труде педагога и учащихся, практические дела, сформированность нравственных качеств, намерения);
- новизна;
- нацеленность опыта на решение магистральных, промежуточных или частных задач, но с направленностью их на будущее



Команда 2

Ответ на задание №5

В качестве способов выявления передового педагогического опыта могут быть использованы:

- выступления педагогов, методистов на педсоветах, семинарах, конференциях с докладом об опыте работы;
- наблюдение занятий, массовых дел, поведения учащихся и т.д.;
- смотри, конкурсы, фестивали (как среди детей, так и среди педагогов, а также смотри кабинетов, педагогических лабораторий и т.д.);
- посещение открытых занятий и массовых мероприятий;
- аттестация педагогов



Команда 1

Задание №6

Назвать методы изучения ППО



Команда 2

Задание №6

Назвать уровни обобщения ППО



Команда 1

Ответ на задание №6

В педагогической литературе последних лет **все методы изучения ППО условно делятся на три группы:**

-методы изучения письменных источников (документов, материалов о деятельности педагога или объединения, тексты выступлений педагога, программы, планы, сценарии, альбомы, анкеты, сочинения-миниатюры, журналы и т.д.)

От

Обоб

на

-на н

за

(т

-на м

по

ме

-на п

си

оп

этом уровне обобщают опыт руководители УДО, методисты, сами педагоги)

-методы изучения устных источников (метод беседы, интервью, собеседование, опрос. Беседа является началом изучения опыта работы и помогает выяснить основные направления в деятельности педагога, его творческие поиски и неудачи; в беседе педагог обосновывает выбор приемов и методов работы. Собеседование проводится по факту, статье, поступку и т.д. Обязательное условие собеседования - тема собеседования заранее известна обоим сторонам);

-методы наблюдения (за детьми, педагогами, событиями, отношениями, поведением, организацией занятий, методикой и эффективностью массовых форм работы)



Команда 1

Задание №7

Определить последовательность
работы педагогического
работника по обобщению ППО



Команда 2

Задание №7

Составить план описания ППО



Команда 1

Ответ на задание №7

Методист может работать в следующей последовательности:

1. Хорошо изучить теоретический материал по данному вопросу.
2. Составить программу изучения опыта (*наблюдение; беседы с родителями, детьми, коллегами, администрацией; тестирование, сбор фактического материала; изучение документов*). Цель программы выявить результат опыта.
3. Сделать анализ собранных данных, выявить суть опыта, определить в чем заключается результат передового педагогического опыта.
4. Выбрать форму обобщения опыта (*справка, анализ с выводами, буклет, публицистическая листовка, рекомендации на основе теории и практики, раскладушка, альбом, статья, книга*) и написать текст.
5. Заполнить паспорт передового педагогического опыта.
6. Организовать изучение опыта другими (*показ ППО, взаимный обмен, коррекция*).
7. Подготовить опыт к распространению (*конференции, встречи, информационные дни*)



Команда 2

Ответ на задание №7

План описания опыта:

1. **Заглавие.**
2. **Вступление** (недостатки, из-за которых пришлось заняться поиском нового, т.е. раскрывается причина начала работы по данной теме)
3. **Главная часть** (описание собственного ППО, факты, диаграммы, показ видеофильмов, слайдов и т.д. Результаты, достижения, недостатки. Ставятся вопросы, даются ответы на них. Сказать о том, что не удалось, но потом получилось, что сделано не до конца и т.д.)

4. Выводы и предложения



Команда 1

Задание №8

Провести анализ наличия ППО в организации в виде схемы/рисунка/ таблицы.

В результатах анализа выделить 3 проблемы (на выбор) и коротко представить пути их решения



Команда 2

Задание №8

Провести анализ наличия в организации носителей ППО и нуждающихся в нем в виде схемы/рисунка/ таблицы. В результатах анализа выделить 3 проблемы (на выбор) и коротко представить формы передачи опыта



Карта –схема наличия передового педагогического опыта.

№	ФИО педагога или методиста	Работа с одаренными учащимися	Создание программ	Самоанализ занятия	
1	Иванов А.К.	**	**	*	
2	Перечихин С.В.	*	*	**	
3	Абдуков К.И.	*	*	*	
4					

**обладает передовым ППО, работает хорошо

*испытывает затруднения

• Пути решения?



Команда 2

Таблица
носителей опыта и нуждающихся в нем.

№	Проблемы	Нуждающиеся в опыте	Носители опыта	Формы передачи (заполняется нуждающимися в опыте)
1	Организация работы с одаренными учащимися	Петров А.Д., Колобов Е.Р.	Иванов А.К.	Наставничество
2	Экспертиза программ дополнительного образования	Завьялова Т.П., Ахметшина З.Ф.	Силин П.М.	Семинар-практику, консультация, стажерская площадка
3	Самоанализ занятия	Рогозин Т.Р., Мишин П.Т.	Перечихин С.В.	Индивидуальная консультация

Формы передачи опыта?



Итоги квеста «Методический баскетбол»



Распространение и обобщение опыта



САЙТ
ЭЛЕКТРОННОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ В РТ

ГЦДТТ
им. В.П.Чкалова



ОБОБЩЕНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ОПЫТА

Профкопилка



Метод. рекомендации



Материалы ГМО



Электронные сборники





Таким образом, образовательный квест «Методический баскетбол» способствует развитию коммуникативных способностей, умению работать в команде и переходу педагогических сотрудников на новый этап в развитии своих профессиональных компетенций. По данной технологии есть возможность проведения мероприятий с учащимися и родителями на любую актуальную тематику.