

Муниципальное бюджетное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Центр творчества «Свежий ветер»
городского округа Тольятти

**Методические рекомендации
по проведению событийного мероприятия
«Необычное путешествие в мир обычных предметов»**



Проект «Сетевая междисциплинарная школа СИнергия»

Составитель:
Стегалина Людмила Анатольевна - методист

Тольятти, 2020

Аннотация

Методические рекомендации к проведению событийных мероприятий в форме игры – путешествия разработаны как руководство к организации и проведению внеурочных мероприятий интеллектуально – познавательного направления.

В данных методических рекомендациях автором предложен алгоритм построения содержания и описаны организационные условия проведения игры- путешествия «Необычное путешествие в мир обычных предметов».

Рекомендации по проведению событийного мероприятия «Необычное путешествие в мир обычных предметов» разработаны к сетевому инновационному проекту «Сетевая междисциплинарная школа Синергия», реализуемого МБУ «Школа №84» и МБОУ ДО «Свежий ветер».

Рекомендуемый возраст участников – учащихся 12-14 лет.

Актуальность методической разработки заключается в методике, основывающейся на трех инновационных технологиях: проектной технологии, технологии проблемного обучения, технологии активных методов обучения.

Методические рекомендации адресованы учителям, педагогам дополнительного образования, методистам, тьюторам.



Введение

Главной задачей образовательной организации является воспитание каждого обучающегося высоконравственной, культурной, воспитанной, творчески активной и социально зрелой личностью с максимально возможно развитыми личностными способностями, определившейся в своих целях и смысле жизни.

Воспитательный процесс должен базироваться на общечеловеческих ценностях, которые в своей совокупности образуют своеобразную идеологию воспитания. Подлинно современная воспитательная система должна носить не смешанный авторитарно-гуманистический, а цельный гуманистический характер. Признаки гуманистически ориентированной системы – это наличие единой концепции развития воспитательной системы, формирование здорового образа жизни, сочетание фронтальных, групповых и индивидуальных форм воздействия и взаимодействия, разнообразная и многообразная совместная деятельность педагогов и обучающихся.

Приоритетным направлением для гуманистической воспитательной системы стало личностно-ориентированное воспитание, основанное на гуманистических принципах:

- 1) личностного подхода в воспитании;
- 2) опоры не только на сознание и поведение ребенка, но и на его чувства;
- 3) природосообразности воспитания, его национальное своеобразие;
- 4) деятельного подхода в воспитании.

В современных условиях системы образования возникла потребность в организации учебно-воспитательного процесса таким образом, чтобы каждый ученик смог проявить активность, самостоятельность и творчество при активизации деятельности педагога, направленные на формирование познавательного интереса школьников.

Большинство работающих учителей, педагогов утверждают, что на формирование метапредметных умений в урочной деятельности времени нет, так как основной задачей урока все-таки считают достижение учащимися

предметных результатов. Особенно это касается познавательных УУД. В этом призвана помочь внеурочная деятельность. Во внеурочной деятельности общего интеллектуального направления на это могут работать множество различных методов.

*Целевые установки проведения внеурочных мероприятий
интеллектуально – познавательного направления
в форме игры - путешествия*

Цель: повышение познавательной активности учащихся и углубление их знаний по предметным областям биология, химия, изобразительное искусство, геометрия и черчение

Задачи:

1. Воспитывать гражданственность, чувства справедливости, ответственности.
2. Развивать мыслительные способности, ключевые компетентности обучающихся.
3. Развивать мировоззренческие убеждения обучающихся.
4. Развивать творческие способности обучающихся.
5. Содействовать повышению познавательной активности обучающихся и углублению их знаний по учебным предметам.

Предполагаемый результат:

- активизация познавательной деятельности школьников через использование современных образовательных технологий и методик;
- совместная деятельность педагога, учащихся по решению основных задач учебной деятельности;
- развитие чувства успеха у обучающихся, уверенности ученика в том, что он добьется цели, укрепление веры учащихся в возможность преодоления трудностей через дифференциацию обучения на основе когнитивных стилей, создание ситуаций выбора;
- формирование коммуникативных, рефлексивных, информационных и проектных компетентностей учащихся, а также умений использовать приобретенные знания для решения практических задач повседневной жизни.

- **Образовательное путешествие**



Образовательное путешествие — это педагогический метод, позволяющий преобразовывать окружающую среду в среду развития личности посредством «распредмечивания» объектов окружающего мира — выявления культурных смыслов, значений, образов, которые в них заложены и являются отражением мировидения и мироощущения человека.

Основное отличие образовательного путешествия от экскурсии в том, что учащийся не получает знания в готовом виде от экскурсовода, а находит информацию самостоятельно, рассматривая, анализируя увиденные объекты.

Таким образом, в образовательном путешествии учащийся выступает не как объект обучения, а как его активный субъект. Педагогу же отводится роль наблюдателя, помощника. Этот метод призван научить ребенка видеть объекты культуры, анализировать их элементы, устанавливать связи между отдельными культурными и природными объектами, делать выводы, то есть ориентироваться в мире искусства и природы.

Метод образовательного путешествия схож с методом проектов. Учащиеся самостоятельно осуществляют поиск информации (в данном случае

получая ее знакомясь с объектом как текстом культуры), самостоятельно анализируют, делают выводы.

Целью данной образовательной технологии можно считать развитие индивидуально-личностного роста ребёнка с учётом познавательных интересов и запросов обучающихся и их родителей.

Этапы подготовки к образовательному путешествию:

-постановка цели (проблемы). Идея путешествия должна быть понятна и актуальна для учащихся. Подбор реально существующих объектов, находящихся в зоне доступности;

-составление маршрутного листа. В маршрутном листе необходимо указать объекты исследования (при их указывании стоит давать учащимся четкие ориентиры или приложить карту), порядок действий учащихся и поставить вопросы, на которые нужно будет ответить в ходе исследования;

-непосредственно исследовательская работа учащихся. Удобнее проводить ее в группах;

-подведение итогов путешествия. Учащиеся должны будут выяснить общее между исследуемыми объектами и сделать вывод о решении поставленной задачи.

Таким образом, образовательное путешествие будет интересно учащимся, так как дает им определенную свободу действий и мысли, в то же время этот метод способствует формированию ключевых метапредметных умений учащихся.

- **Содержание и организационные условия проведения игры- путешествия «Необычное путешествие в мир обычных предметов»**



Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радуется его. Игра-путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.

Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, привлечь внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-

путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Роль педагога- организатора в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Задачи игры-путешествия:

- содействовать проявлению интереса и мотивации к учебной деятельности;
- развивать познавательный, коммуникативный, нравственный, эстетический потенциала личности каждого ребёнка;
- поддерживать образовательные и социальные инициативы учащихся;
- формировать индивидуальный стиль учебной деятельности;
- разработать индивидуальные образовательные маршруты;
- включить учащихся в проектную и исследовательскую деятельность;
- социализация обучающихся посредством проигрывания различных социальных ролей;
- обеспечить развитие способности к самооценке собственной деятельности.

В игре-путешествии используются *способы раскрытия познавательного содержания* в сочетании с игровой деятельностью:

- постановка задач,
- пояснение способов ее решения,
- разработка маршрутов путешествия,
- поэтапное решение задач,
- радость от ее решения.

Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура *целенаправленного движения групп* участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе.

Маршрутный лист



Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры-эстафеты:

- маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок;
- в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены;
- порядок движения известен только проводнику.

Вторая по значимости процедура состоит в *организации деятельности на площадке*. Практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Общую организующую функцию выполняют звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура - это *общий сбор участников игры-путешествия*, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора - «сбор-старт», а последнего - «сбор-финиш». На сборе-старте участники

получают необходимую информацию, включающую в себя «легендарное» обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Таким образом, *алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:*

- Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.
- Сбор-старт.
- Движение команд по маршруту.
- Участие команд в организуемой на площадках деятельности
- Сбор-финиш.
- Организация последствий.

Переход от станции к станции можно сделать и условным. Тогда карта путешествия вывешивается на стене (на доске), а переход от станции к станции имитируется: изображается запуск ракеты, движение поезда, манипуляция с предметами, отражающими специфику путешествия, и т. д.



Когда путешествуют несколько экипажей, успешность действий определяется в баллах, которые выставляются в маршрутном листе или на табло. В итоге определяется экипаж-победитель. Возможны варианты, когда все участники игры-путешествия составляют один экипаж. Тогда выигрыш заключается в прибытии на последнюю станцию. Здесь можно отметить лучших игроков.

Традиционное оборудование для игры-путешествия – карты путешествия, где определены пункты назначения.

При прохождении всех этапов учащийся приобретает *следующие умения*:

- планирование и рефлексия собственной образовательной деятельности;
- культурное оформление образовательных интересов и инициатив в разных формах учебной и событийной образовательной деятельности;
- выстраивание партнерских отношений с различными субъектами образовательного процесса;
- готовность решать проблемные задачи;
- умение проявлять собственный интерес и иметь опыт его обсуждения;
- умение проявлять инициативность на культурной предметности;
- умение оценивать свою работу по критериям, вырабатываемым совместно;
- умение формулировать вопрос;
- умение выбрать литературу как источник информации;
- умение обратиться за информацией к педагогу, детям и родным;
- умение работать в группе;
- умение подготовить сообщение по интересу;
- иметь опыт презентации (портфолио, продукт по интересу);
- иметь опыт выбора (задания, вида работы, материала, темпа и т.д.);
- свои интересы и свои способности.

Продолжительность игры-путешествия зависит от педагогических задач. Игра-путешествие проводится в рамках традиционного урока, но можно спланировать на целый день, учебную четверть и т.д.

Таким образом, использование игр-путешествий в работе с детьми разного школьного возраста позволит существенно повысить уровень развития их познавательного интереса, уровень инициативности, любознательности и самостоятельности; способность к принятию и реализации собственных решений. Использование игр-путешествий в образовательном процессе расширяет возможности педагога в организации интересной и поучительной деятельности с детьми.

Список литературы

Волостникова А.Г. Познавательные интересы и их роль в формировании личности. – М., 1994., 240 с

Турыгина С.В., Кугач А.Н. Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр/Серия «Библиотека школьника». -Ростов н/Д: Феникс, 2003. - 304 с.

Ципляева Е.А. Интеллектуальные игры: Что, Где, Как?» / сборник материалов по вопросам организации и проведения интеллектуально-познавательных игр из серии «Педагог в пространстве детства» №14. - Ноябрьск, 2009. - 44с.

Шаульская Н.А. Поиграем в эрудитов? Идеи для школьных викторин и олимпиад/ Н.А. Шаульская. - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 219 с.: ил.

Эльконин Д.Б. Возрастные возможности усвоения знаний. – М.: Просвещение, 2004. – 384 с.

Ягодкина Е.Ю. Игровая среда как фактор развития интеллектуальных структур: автореф. дисс...канд. пед. наук. – СПб., 2004. – 30 с.