

Игра для педагогов «Методическое ассорти»

Войтович Т.С.,

заместитель директора по учебной работе

СШ № 9 г. Пинска

Цель: профессиональное развитие педагогов на основе рефлексивной модели обучения в системы непрерывного образования взрослых.

Задачи:

организовать рефлексивно-конструктивное взаимодействие педагогов;

актуализировать знания педагогов в вопросах теории и методики обучения и воспитания, мобилизовать творческий потенциал;

способствовать развитию рефлексивности всех субъектов педагогического взаимодействия посредством специально организованной рефлексивной практики.

Оборудование: презентация, шарфики, листы белой бумаги, ручки, сигнальные карточки, буквы, карточки со словами, рефлексивные листы.

Ход игры

1. Приветствие участников

2. Формирование команд

Участники разбирают свертки, в которых находятся отличительные признаки команд – шарфики двух цветов.

Прием «Махнем не глядя»

Назначение: создание благоприятной атмосферы, активизация внимания.

Участникам предлагается придумать название команды и записать его на табличке (которая будет стоять на столе). После того как команды это сделают ведущий меняет таблички местами.

3. Представление жюри и оглашение плана работы

4. Основной этап

КОНКУРС № 1 «Разминка»

Назначение: оперативное включение в совместную деятельность, самоактуализация знаний и их фиксация, конструктивная адаптация к складывающейся ситуации.

Ведущий. Так как наша игра называется «Методическое ассорти», а методика – это совокупность различных приемов и методов обучения чему-либо или же практического выполнения чего-либо, то для того чтобы наше сегодняшнее взаимодействие было обучающим и практически полезным, постараемся провести игру на основе рефлексивного анализа. А начнем мы с того, что составим набор методических терминов и понятий.

Задание: участникам предлагается за одну минуту написать на листке бумаги как можно больше методических терминов (именно методических).

Затем команды называют по очереди свои слова, если они повторяются у команды соперника – они не засчитываются никому. Побеждает та команда, у которой останется больше неповторяющихся слов. Команда зарабатывает 1 балл.

□ **КОНКУРС № 2 «Где логика?»**

Назначение: мобилизация творческого потенциала, активизация активной мыслительной деятельности, развитие индивидуального педагогического сознания, мышления.

На экран выводится фоторяд из трех картинок. Участникам предлагается внимательно изучить их и отгадать зашифрованную поговорку. Если ответ готов – участники поднимают сигнальную карточку.

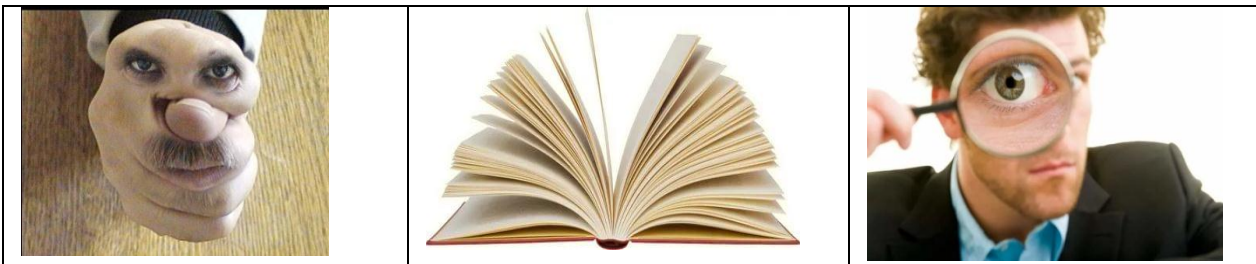
1. Ученье – свет, а неученье – тьма.



2. Яйца курицу не учат.



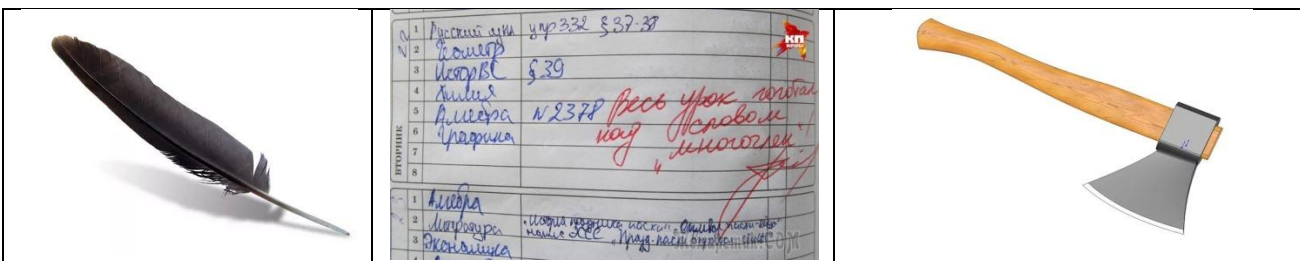
3. Смотреть в книгу – видеть фигу.



4. Тяжело в ученье – легко в бою.



5. Что написано пером не вырубишь топором.



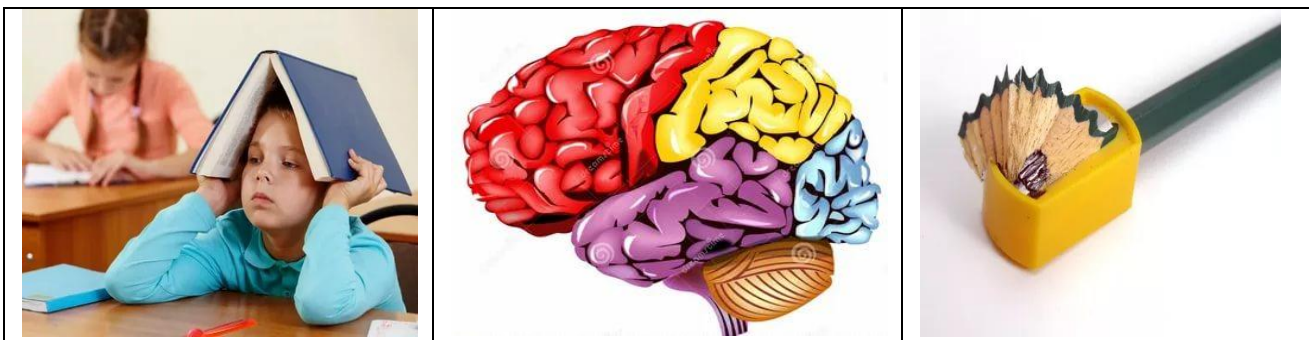
6. Повторение – мать учения.



7. Век живи – век учись.



8. Учить – ум точить.



За каждую угаданную поговорку команда получает 1 балл.

□ **КОНКУРС № 3 «Составь – ТЕ»**

Назначение: интенсификация организационно-коммуникативной деятельности, осознание принципов совместного взаимодействия, развитие эмоционально-чувственной сферы.

Для проведения этого конкурса каждому участнику прикрепляют две буквы (спереди и сзади). Всего в команде 10 букв. Ведущий зачитывает характеристику какого-либо понятия, а участникам необходимо правильно отгадать его и составить из букв, которые прикреплены на них. Задание на время выполняет сначала одна команда, а затем другая. Та команда, которая справилась с этим заданием быстрее и побеждает.

КОМАНДА № 1

Прием – относительно законченный элемент метода, его составная часть, отдельный шаг в реализации метода.

Медиа – означает совокупность средств коммуникации, в зависимости от контекста: аудио-, теле- и визуальной.

Идеал – образ совершенства, выступающий в качестве цели. Образец личных качеств, способностей; высшая норма чего-либо.

Толпа – большое скопление людей.

Лидер – лицо в какой-либо группе, пользующееся большим, признанным авторитетом.

буквы	П	Р	И	Е	М
	Д	А	О	Т	Л

КОМАНДА № 2

Актив – группа учащихся, которые проявляют определенную инициативу в классном коллективе

Окись – соединение элементов средней степени окисления с кислородом или название оксида с большей степенью окисления.

Сивка – известная всем детям лошадь сивой масти.

Виток – один оборот спирали (винтовой или винтообразной линии).

Мотив – то, что побуждает человека к какой-либо деятельности, стимулируют познавательную деятельность человека.

буквы	М	О	Т	И	В
	К	А	С	Л	Ь

□ **КОНКУРС № 4 «Объяснялки»**

Назначение: организация индивидуальной мыследеятельности, установление лексической коммуникации, создание индивидуального смысла того или иного понятия, обогащение имеющегося смысла, обмен смыслами, осуществление осознанного выбора.

Первому участнику показывается слово. Ему необходимо дать характеристику этому слову (не используя родственные слова) так, чтобы другой участник (которому он объясняет) назвал его. (Например, слово «хлеб». Ему можно дать следующую характеристику – «он всему голова»). Повторять объяснение можно 1-3 раза. Если участник, которому объясняли, не догадался, ход переходит дальше. Затем ведущий показывает следующее слово второму участнику, а он объясняет третьему; третий – четвёртому, а четвёртый пятому. Затем пятый объясняет четвертому, четвертый – третьему и т.д. (пока на закончится время) на данный конкурс отводится 2 минуты. Побеждает та команда, которая сумела правильно объяснить больше слов. Команда получает 1 балл.

<u>КОМАНДА №1</u>		<u>КОМАНДА №2</u>	
1.	дети	1.	школа
2.	беседа	2.	рассказ
3.	словарь	3.	учебник
4.	общение	4.	обучение
5.	ручка	5.	план
6.	тест	6.	жест
7.	форма	7.	образ
8.	стиль	8.	мел
9.	воспитание	9.	развитие
10.	задача	10.	пример
11.	внушение	11.	убеждение
12.	анализ	12.	синтез
13.	знания	13.	умения
14.	книга	14.	звонок
15.	перемена	15.	рефлексия

16.	программа	16.	кабинет
17.	правило	17.	интернет
18.	метод	18.	мотив
19.	средство	19.	подход
20.	мимика	20.	приём
21.	технология	21.	инновация
22.	принцип (ы)	22.	интерес
23.	индивид	23.	человек
24.	творчество	24.	потребность
25.	линейка	25.	циркуль

□ **КОНКУРС № 5 «Понятийный диктант»**

Назначение: организация групповой мыследеятельности, самоактуализация, актуализация, обобщение и фиксация знаний, оценка эффективности взаимодействия.

Ведущий зачитывает характеристику понятия, участники должны обсудить о чем идет речь, взять маркер (мел) и записать это понятие на доске (доска двухсторонняя, поэтому соперники не видят, что записывают другие). На обсуждение и запись отводится 5 секунд. Затем жюри проверяет правильность всех ответов. Побеждает команда у которой больше правильных ответов и зарабатывает 1 балл.

ПОНЯТИЯ (см. Кодекс об образовании)

1. **Образование** – обучение и воспитание в интересах личности, общества и государства, направленные на усвоение знаний, умений, навыков, формирование гармоничной, разносторонне развитой личности обучающегося

2. **Обучающийся** – лицо, принятое для освоения содержания образовательной программы

3. **Степень образования** – завершённый этап обучения и воспитания на одном из уровней основного образования

4. Образовательная **программа** – совокупность документации, регламентирующей образовательный процесс, и условий, необходимых для получения в соответствии с ожидаемыми результатами определенного уровня основного образования или определенного вида дополнительного образования.

5. **Субъекты** - обучающиеся, законные представители несовершеннолетних обучающихся, педагогические работники в образовательных отношениях.

□ **КОНКУРС №6 «Пятый элемент»**

Назначение: организация мыследеятельности и смыслов творчества для создания нового содержания индивидуального сознания, актуализация и обобщение знаний, развитие положительной познавательной мотивации.

Участникам предлагается отгадать словосочетание по набору картинок.. Картинки открываются по одной. Участники должны предложить свой вариант ответа. Если варианты ответов неправильные у обеих команд, то открывается вторая картинка. Всего картинок четыре, а пятым необходимо назвать словосочетание. Если ответ готов, участники поднимают сигнальную карточку.

Методическая рекомендация



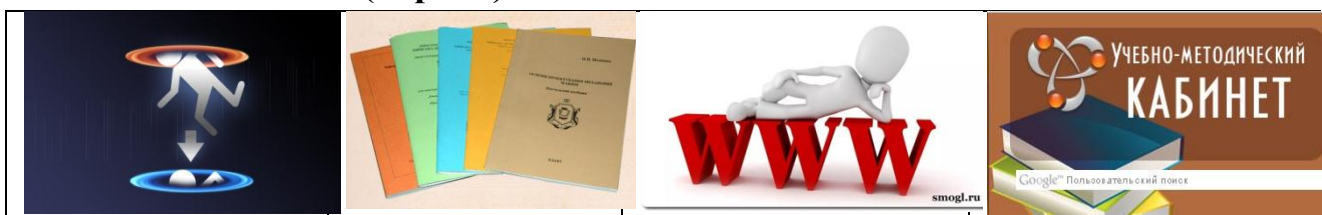
Методическая копилка



Тема педагогического опыта



Методический сайт (портал)



5. Подведение итогов и награждение победителей.

6. Рефлексия

Назначение: создание благоприятной атмосферы, установление обратной связи, оценка эффективности состоявшегося взаимодействия.

«Рефлексивная шкатулка»

Участникам и зрителям предлагается заполнить рефлексивные листы о проведенном мероприятии «Отзыв/пожелания» и опустить их в шкатулку.

Литература

1. **Кашлев, С. С.** Интерактивные методы обучения педагогике: учеб. пособие / С. С. Кашлев. – Минск: Вышэйшая школа, 2004. – 176 с.
2. **Кодекс Республики Беларусь об образовании:** 3 января 2011 г. № 243-З: принят Палатой представителей 2 декабря 2010 года: одобрен Советом Республики 22 декабря 2010 года: в Кодекс с 2010 г. изм. и доп. не вносились. – Минск: Амалфея, 2010. – 380 с.
3. **Единый информационный портал** [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://yandex.by/images>. – Дата доступа: 14.09.2017.