**ПРОГРАММа ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

«Разработка и применение дидактических игр направленных на формирование универсальных учебных действий в процессе изучения

естественнонаучных дисциплин»

**Общие требования к организации образовательного процесса**

Актуальность модуля обусловлена принятием Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) для всех ступеней общего образования как одного из основных направлений государственной национальной образовательной инициативы «Наша новая школа» и необходимостью подготовки педагогов к его практической реализации.

Методологической основой ФГОС является системно-деятельностный подход, направленный на формирование универсальных учебных действий учащихся, которые представляют собой совокупность способов действий обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса. В связи с этим меняются и требования, предъявляемые к современному инновационному уроку.

Согласно ФГОС, определяют такие методические принципы инновационного урока, как: субъективизация, метапредметность, деятельностный подход, коммуникативность, рефликсиыность, использование классических типов урока теряет смысл. Современный урок должен учитывать следующие требование: самостоятельная работа на всех этапах урока, учитель выступает в качестве организатора, а не информатора, высокая степень речевой активности и рефлексию учащихся. Применение игровых технологий или хотя бы элементов игры на уроке может помочь учителю организовать и провести урок в соответствии с современным требованиям, предъявляемым к уроку.

Поэтому сегодня, как никогда ранее, учителю необходимо умения и навыки по разработке и применению дидактических игр направленных на формирование универсальных учебных действий учащихся.

**Образцы оценочных средств**

**Задание для итогового контроля.**

В связи с новыми требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, а именно необходимостью внедрения в практику образовательных учреждений инновационных уроков, которые должны учитывать следующие требование: самостоятельная работа на всех этапах урока, учитель выступает в качестве организатора, а не информатора, высокая степень речевой активности и рефлексию учащихся. Применение игровых технологий или хотя бы элементов игры на уроке может помочь учителю организовать и провести урок в соответствии с современным требованиям, предъявляемым к уроку. Поэтому сегодня, как никогда ранее, учителю необходимо умения и навыки по разработке и применению дидактических игр направленных на формирование универсальных учебных действий школьников.

Для этого:

* выберите предмет, класс и придумайте название дидактической игры;
* определите вид дидактической игры (по характеру педагогического процесса они могут быть: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие коммуникативные, диагностические, профориентационные, психологические и др. по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, театрализованные);
* разработайте план урока-игры, в котором нужно отразить планируемые образовательные результаты;
* осуществите подбор и систематизацию дидактических материалов для проведения занятий в рамках реализации дидактической игры;
* спроектируйте учебные задания, направленные на формирование УУД в рамках проведения дидактической игры: опишите вид деятельности, который должен выполнить учащийся; планируемый результат; перечислите информационные источники, которыми может воспользоваться учащийся для выполнения задания;
* дайте рекомендации по выполнению деятельности учащимся;
* продумайте способ само- или взаимопроверки правильности выполнения задания учащимися; критерии оценивания результата и самой деятельности педагогом, алгоритм выставления отметки.

**Структура и общие требования, предъявляемые к оформлению дидактической игры**

Структура дидактической игры обязательно должна включать 8 разделов (структурных элементов):

1. **Титульный лист**
2. **Пояснительная записка**
3. **План урока-игры**
4. **Панируемые результаты**
5. **Ход урока-игры**
6. **Перечень учебно-методического обеспечения**
7. **Список литературы**
8. **Сведения об авторе (авторах)**

Кроме того, к дидактической игре прилагается аннотация, которая оформляется на отдельном листе.

Текст дидактической игры должен быть представлен в отпечатанном виде без исправлений и помарок. Все страницы текста должны быть **пронумерованы**, исключая титульный лист, который входит в объем дидактической игры, но не нумеруется. По объему дидактическая игра **не должна превышать 10 страниц машинописного текста** через 1.5 интервала или 1 – через 2 интервала. Авторская дидактическая игра и сопровождающие документы представляются на процедуру рецензирования **в папке или скоросшивателе**.

Заголовки всех указанных разделов дидактической игры должны быть четко выделены в тексте с помощью соответствующего шрифта. Содержание разделов должно **полностью соответствовать** изложенным ниже требованиям.

Текст аннотации **не более 0.5 машинописной страницы** должен включать:

* полное название дидактической игры с указанием образовательной области (в случае, если программа связана с реализацией ФГОС второго поколения), в которой предполагается ее использование (выделяется в качестве заголовка аннотированного описания);
* цели;
* адресность (на кого рассчитана).

**Требования к оформлению разделов дидактической игры**

Каждый раздел дидактической игры должен начинаться с **нового листа** и соответствующего **заголовка**. В случае, если объем дидактической игры не может быть сокращен, но немного не укладывается в отводимые 10 страниц машинописного текста, допускается печатание разделов подряд (не с нового листа).

1. **Титульный лист**

Оформляется по прилагаемому образцу (см. Приложение 3). Содержит сведения о названии дидактической игры, которое должно отражать ее содержание, место в образовательном процессе, адресность (на кого рассчитана).

1. **Пояснительная записка**

Пояснительная записка обязательно должна включать:

* **обоснование актуальности** разработки настоящей дидактической игры на основе сопоставления анализа существующих ***дидактических игр*** и пока не удовлетворенных потребностей современной образовательной практики;

При этом необходимо указать выходные данные всех материалов, которые были использованы при обосновании актуальности, новизны или при составлении отдельных разделов, если таковое имело место (например, при разработке хода урока-игры).

* описание **целей,** **задач и специфики** дидактической игры;
* обоснование **места и роли** дидактической игры **при изучении раздела дисциплины**. Какие универсальные учебные действия (УУД) и личностные УУД формируются, если дидактическая игра ориентирована на реализацию целей ФГОС второго поколения; каким образом создаются условия для активизации познавательно­го интереса учащихся;
* описание **ценностных ориентиров** дидактической игры;
* **обоснование методов и форм решения поставленных задач**, описание рекомендаций по их проведению;
* описание **предметных, метапредметных и личностных результатов** освоения дидактической игры в случае, если ее содержание ориентировано на реализацию целей ФГОС второго поколения;
* **обоснование** **степени новизны** настоящей дидактической игры (авторская или составительская) в сравнении с аналогами;

1. **План урока-игры**

План урока-игры − это отражение творческой мысли учителя, способной активизировать деятельность учащихся на творческое усвоение основ знаний.

Поурочный план отражает объем и содержание изучаемого материала, последовательность этапов урока, виды деятельности учащихся, оснащение, объем домашнего задания.

Его структура зависит от особенностей личности учителя, его работы, от контингента учащихся. План можно составлять в виде конспекта, тезисов, форма должна быть удобной для самого учителя. Здесь можно давать советы и рекомендации, требования предъявляются к содержанию, где все должно быть продумано.

**Тема:** (она обычно переносится из тематических планов, должна быть конкретная, ясная, определенная).

**Класс:**

**Тип урока-игры**: (урок изучения нового материала, урок повторения и закрепления, урок обобщения и систематизации, контролирующий урок, урок-анализ результатов контроля).

**Вид дидактической игры (форма проведения)**: (по характеру педагогического процесса они могут быть: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие коммуникативные, диагностические, профориентационные, психологические и др. по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, театрализованные).

**Цель урока**:

**Задачи урока:**

* *образовательная* (какие понятия усваиваются, умения и навыки формируются) углубление знаний, повторение изучаемого и применение на новой лексической основе, учить навыкам и умениям.
* *развивающая* (какие свойства и качества личности развиваются – память, мышление, алгоритмическое или логическое мышление, творческие способности) какое развитие ученика преследует учитель: наблюдение, мышление, развитие аналитико-синтетических процессов, учить сравнению, развивать творческое изображение.
* *воспитательные* – эстетическое, нравственное, трудовое воспитание, любовь к изучению предмета. Воспитывать самостоятельность самого учебного процесса. Воспитательные задачи исходят из содержания учебного материала, они выполняются в системе всего урока, незаметно, но ярко, впечатляюще действуют на сознание школьника.

**Оборудование и материалы**:    наглядные пособия, ТСО, языковый материал писателей и поэтов,оборудование, дополнительный материал.

**Методы обучения:**

**Литература**:

1. **Планируемые результаты** должны отражать УУД, которые могут быть сформированы у учащихся в процессе проведения дидактической игры в соответствии с ФГОС.

В этом разделе дидактической игры четко, последовательно и конкретно формулируется перечень предполагаемых результатов:

* **Личностные**
* **Метапредметные**
* **Предметные** ....

Здесь же описывается **инструментарий для оценивания** предполагаемых результатов.

1. **Ход урока игры** должен включать следующие этапы, в каждом из которых должны быть включены, разработанные автором задания, направленные на достижение образовательных результатов:
2. *Мобилизующий этап – включает учащихся в активную интеллектуальную деятельность.*
3. *Целеполагание – формирование учащимися целей урока по схеме: вспомнить-узнать-научиться.*
4. *Момент осознания недостаточности имеющихся знаний.*
5. *Коммуникация.*
6. *Взаимопроверка и взаимоконтроль.*
7. *Рефлексия- осознание учеником и воспроизведение в речи того, что он узнал и чему научился.*

**6. Перечень учебно-методического обеспечения**

Данный раздел должен содержать **описание всех** необходимых для реализации данной дидактической игры методических и учебных пособий, оборудования, ТСО, приборов, дидактических материалов и т.п.

**7. Список литературы**

Список литературы может включать материалы, необходимые для проведения дидактической игры, как для учителя, так и для учащихся. Желатель­но разделить его на 2 части: для учителя, для учащихся.

Перечень использованной автором литературы располагается **в алфавитном порядке**, ссылки на которую в тексте дидактической игры оформляются в виде соответствующей **цифры в квадратных скобках** (например, [1]), обозначающей порядковый номер литературного источника в списке литературы. Список литературы оформляется в соответствии с требованиями ГОСТ 7.1 – 2008. При этом следует учитывать, что материалы конференций, книги, статьи и диссертации, если на них имеются ссылки в тексте, оформляются различным образом.

**8. Сведения об авторе (авторах)**

### В этом разделе программы приводится полностью фамилия, имя и отчество автора (авторов) разработанной дидактической игры. Приводятся сведения о его (их) месте работы, должности, квалификационной категории, ученой степени и научном звании (если таковые имеются), рабочих телефонах, а также адреса ОУ с указанием почтового индекса.

Сведения об авторе (авторах) **всегда оформляются на отдельном листе** и завершают текст учебной программы.

Дидактическая игра, как правило, имеет **приложения,** (дидактические материалы, дискеты с электронными презентациями, фотоматериалы, иллюстрации), тексты диагностических, дидактических и контрольных учебных заданий и др., которые оформляются в машинописном виде, но имеют собственную нумерацию страниц. Все приложения нумеруются по порядку.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Поволжская государственная социально-гуманитарная академия»

(ПГСГА)

Кафедра химии, географии и методики их преподавания

Программа повышения квалификации

«Разработка и применение дидактических игр направленных на формирование универсальных учебных действий в процессе изучения

естественнонаучных дисциплин»

(модуль вариативной части повышения квалификации   
по именному образовательному чеку)

**Разработка дидактической игры по химии (биологии, географии)**

**«Аминокислоты. Белки» для учащихся 10 класса**

**Выполнил:** слушатель курсов:

учитель химии, биологии, географии

МБОУ СОШ №28 г.о.Самара

Иванова И.И.

**Проверил:** к.п.н., доцент Сафина Л.Г.

Самара, 2015.

**Учебно-методические материалы для обучающихся**

Методологической основой ФГОС является системно-деятельностный подход, направленный на формирование универсальных учебных действий учащихся, которые представляют собой совокупность способов действий обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса. В связи с этим меняются и требования, предъявляемые к современному инновационному уроку.

Согласно ФГОС, определяют такие методические принципы инновационного урока, как: субъективизация, метапредметность, деятельностный подход, коммуникативность, рефликсиыность, использование классических типов урока теряет смысл. Современный урок должен учитывать следующие требование: самостоятельная работа на всех этапах урока, учитель выступает в качестве организатора, а не информатора, высокая степень речевой активности и рефлексию учащихся. Применение игровых технологий или хотя бы элементов игры на уроке может помочь учителю организовать и провести урок в соответствии с современным требованиям, предъявляемым к уроку.

Поэтому сегодня, как никогда ранее, учителю необходимо умения и навыки по разработке и применению дидактических игр направленных на формирование универсальных учебных действий учащихся.

Принцип активности обучающегося в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Одним из методов обучения является педагогическая игра. Это особая организационная форма занятий с обучающимися, обладающая сильным эмоциональным воздействием. Она развивает кругозор и воображение, стимулирует учащихся к самообразованию, пополнению своих знаний, способствует развитию изобразительности и творчества. Это работа разнообразна по видам и содержанию, носит во всех случаях оттенок занимательности, формирует интерес к предмету.

Дидактическая игра - это вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Она сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с нашим культовым поведением, отдыхом спортом, различными видами тренировок и соревнований, развлечениями, искусством, в особенности исполнительными его формами.

В настоящее время игры начинают приобретать статус естественнонаучного средства формирования культуры взаимоотношений. Осмысление игры как целостного метода исследования предполагает выявление его ограничений и преимуществ, системы задающих его правил, области применения и т. д.

По мнению многих исследователей, дидактическая игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии обучающихся. Она дает возможность робким, неуверенным в себе преодолевать свои комплексы и нерешительность.

Краткий обзор истории игр позволяет определить природу игры, независимо от ее формы и функционального места в культуре:

1. Игра есть условность, которая может проявляться по-разному: как состязание и как условность представления (роль, кукла, знак, обозначение).

2.Функционирование игры как самостоятельного явления обеспечивается системой правил, которые в основном определяют нормы (порядок) взаимоотношений участников.

3. Игра как самостоятельное явление культуры занимает в ней определенное место, имеет особые механизмы встраивания.

4. Сущность игр - в апробации, закреплении, выявлении некоторых норм отношений между людьми (как социальных, так и личностных) и установлении гибких переходов между ними.

В современном процессе обучения игровая деятельность используется в следующих случаях:

* В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* Как элемента более обширной технологии;
* В качестве занятия или его части (семинарские, практические, лабораторные занятия).

Педагогическая (дидактическая) игра – это такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности обучающихся, которая изначально мотивирована на успех, осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам, максимально опирается на самоорганизацию учащихся; воссоздаёт или моделирует опыт человеческой деятельности и общения.

Значение педагогической игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель человеческих отношений и проявлений в труде.

Между тем, обучение, по своей сущности, игра — это целе­направленная деятельность, подчиненное дидактической цели, которая выходит за пределы игровых задач. Игровая деятельность включает в себя элементы моделирования, имитации состязательности. Этот вид деятельности предполагает глубоко продуманные учебные цели, структуру, обеспечивающие высокий уровень «включенности» школьников в интеграцию и перенос знаний, анализ и обсуждение проблем.

Дидактическая игра является уникальным механизмом аккумуляции и пере­дачи социального опыта — как практического (овладение сред­ствами решения задач), так и этического, связанного с опреде­ленными правилами и нормами поведения в различных ситуаци­ях. Появление игрового метода обучения обусловлено требовани­ями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения знаний, но и непосредственного (здесь и теперь) их использования, т.е. практического применения теоретических знаний, полученных из различных отраслей знания и собственного жизненного опыта.

Обучение в процессе игры является важнейшим усло­вием освоения профессиональной деятельности и формирования профессиональных умений, обеспечиваемого посредством воссоздания в учебной обстановке контекста конк­ретной профессиональной ситуации. В ходе игры происходит уско­ренное овладение предметной деятельностью за счет передачи уча­стникам активной позиции — от роли игрока до соавтора игры.

Таким образом, игра направлена на развитие УУД и навыков, психического развития и самореализации состояния. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов: нерешительности, застенчивости. Не менее важным фактом является и то, что игра - это упражнение по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные условия в деятельности, речевом партнерстве, разрушает барьер между педагогом и обучающимся.

Итак, дидактическая игра как метод обучения дает возможность:

1) сформировать мотивацию на обучение (и поэтому может быть эффективна на начальной стадии обучения);

1. оценить уровень подготовленности слушателей (и для этого  
   может быть использована как на начальной стадии обучения —  
   для входного контроля, так и на стадии завершения — для итого­вого контроля эффективности обучения);
2. оценить степень овладения материалом и перевести его из  
   пассивного состояния — знания в активное — умение (и поэтому  
   может быть эффективна в качестве метода практической отработ­ки навыка сразу после обсуждения теоретического материала);
3. получить участникам собственный опыт учебно-игровой  
   деятельности, отработать умение проектировать и организовывать  
   обучающие игры;
4. активизировать самообразование слушателей;
5. формировать плюрализм мнений и действий, многовариантность мыслительных операций, интерес к более эффективному  
   построению профессиональной деятельности;

7) развивать индивидуальное профессиональное мышление,  
умение анализировать и прогнозировать.

Реализация игровых приёмов и ситуаций в процессе обучения происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед школьниками в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Содержание игровых технологий, используемых в учебном процессе, должно быть не случайным, а соответствовать изучаемому материалу. Основными принципами игровой деятельности являются следующие:

1 . Соответствие целям и содержанию обучения.

1. Наглядность и простота структуры и технологии.
2. Доступность.
3. Систематичность использования и поэтапного усложнения.
4. Разнообразие игровой деятельности.
5. Постоянное обогащение арсенала игр.
6. Рациональное сочетание средств и методов в методическом обеспечении игры.
7. Развитие общения, сотрудничества и обеспечение эмоци­онального климата.

9. Активное включение обучающихся в разработку сценариев, в организацию и проведение дидактических игр.

Учебные игры позволяют учащимся решать трудные проблемы, а не просто быть наблюдателями, создают возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в жизненную.

Глобальная компьютеризация общества не только открыла широкие перспективы для внедрения новых информационных технологий в образовании, но привела к появлению разнообразных компьютерных игр. Необычайно популярных у молодежи. Программные обучающие средства можно создавать в виде игр, несущих определенную дидактическую цель. Компьютерные обучающие игры, сочетающие занимательность и эмоциональность с активным применением знаний по химии, существенно облегчают обучающемуся задачу усвоения учебного материала.

Применение в учебном процессе компьютерных игр в ряде случаев дает возможность повысить комплексность процесса обучения путем установления межпредметных связей, в частности химии с другими предметами, в том числе гуманитарного цикла. Компьютерные игры способствуют развитию логического мышления, умения использовать учебный материал для решения жизненных проблем.

В первую очередь следует разделить дидактические игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

***По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы дидактических игр:***

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные и развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные,  
психологические и др.

Обширна технология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяют игры по всем вузовским дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава обучающихся следует ее применять; как увязать игру с другими способами обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной учебной теме.

Разрабатывая дидактическую игру, преподаватель должен подробно и внимательно согласно технологии проработать следующие этапы:

1. Определить дидактическую цель.
2. Разработать содержание.
3. Определить занимательные свойства игры.
4. Определить форму и название.
5. Уточнить оптимальное соотношение дидактической цели и  
   занимательности.
6. Определить продолжительность игры;
7. Разработать содержание и правила, объявить о подготовке,  
   определить число играющих, составить сценарий.
8. Создать атрибуты и вспомогательные средства (совместно с  
   обучающимися).
9. Разработать систему подведения итогов

Да и не нужно превращать обучение в игру. Игра - не самоцель, а средство обучения, применение которого в сочетание с другими средствами и методами должно вне­сти свой вклад в решение образовательно-воспитательных задач.

Трудно переоценить тот эмоциональный подъем, который охватывает обучающегося, одержавшего победу в той или иной игре. Эта победа лучше всех принуждений и увещаний педагога стимулирует его к новым «сражениям», а следовательно, к новому внимательному и пытливому обращению к фактическому материалу.

**Источники литературные для разработки дидактических игр**

1. Капецкая Г.А. «Своя игра» по теме «Химия и охрана окружающей среды»// Химия в школе. – 2007.- №7. С.74-77.
2. Панфилова Л.В. Применение игровых технологий в подготовке учителя химии: учебно-методическое пособие для студентов педагогических вузов. Часть 1/ Л.В. Панфилова, Л.Г. Сафина.- Самара: Изд-во Самар. Отделение Литфонда, 2007.- 78с.
3. Панфилова Л.В. Применение игровых технологий в подготовке учителя химии: учебно-методическое пособие для студентов педагогических вузов. Часть 2 / Л.В. Панфилова, Л.Г. Сафина.- Самара: Изд-во Самар. Отделение Литфонда, 2008. – 96с.
4. <http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/didakticheskie-igry-na-urokah-geografii-6-klass>
5. <http://festival.1september.ru/articles/566503/>
6. <http://natursciences.area7.ru/?m=694>
7. <http://rudocs.exdat.com/docs/index-374583.html>
8. <http://uch.znate.ru/docs/3410/index-3427.html>
9. <http://do.gendocs.ru/docs/index-201452.html>
10. <http://www.uchportal.ru/load/194>
11. <http://lib.podelise.ru/docs/3993/index-4577.html>
12. <http://www.skolano1.ru/node/121>
13. <http://easyen.ru/load/biologija/igry/dedakticheskie_razrabotki_dekada_po_biologii/79-1-0-1032>
14. <http://www.schoolpress.ru/products/rubria/index.php?ID=45787&SECTION_ID=20>