

МБУДО «Эколого-биологический Центр»

Индивидуальный маршрут
профессионального развития.

Рыбакова Тамара Александровна

г. Братск 2019-2020 год

Информационная справка

ФИО: ***Рыбакова Тамара Александровна***

Занимаемая должность: ***Педагог дополнительного образования***

Образование: ***Высшее***

Дата прохождения аттестации: -

Квалификационная категория: -

Дата прохождения курсов повышения квалификации:

1. 28 января 2020г. 72 часа, «Системное мышление в современном мире. Способы развития системного мышления»

2. 02.05.2020, 24 часа, «Безопасное использование сайтов в сети ИНТЕРНЕТ» в образовательном процессе в целях образования и воспитания учащихся в образовательной организации», ООО «Центр инновационного образования и воспитания»

3. 27.04.2020, 22 часа, «Основы обеспечения информационной безопасности детей», ООО «Центр инновационного образования и воспитания»

Педагогический стаж: ***10 лет***

Пояснительная записка

Тема самообразования:

«Формирование учебно-познавательных компетенций обучающихся через применение игровых технологий, при реализации программ естественнонаучной направленности»

Цель:

Расширение и углубление теоретических знаний и практических умений по формированию учебно-познавательных компетенций обучающихся, через применение игровых технологий, при реализации программ естественнонаучной направленности.

Задачи:

1. изучить теоретические, методические, практические материалы по теме самообразования;
2. ознакомиться с опытом работы педагогов, применяющих данную технологию в своей работе;
3. изучить научные статьи по педагогике и психологии.
4. работать над освоением новых образовательных методик, направленных на повышение уровня качества педагогического процесса;
5. участвовать в методических мероприятиях на уровне образовательной организации и муниципалитета.

Форма самообразования:

Индивидуальная

Предполагаемый результат:

- повышение качества преподавания,
- разработка методических пособий,
- разработка новых форм, методов и приемов обучения,
- участие в методических конференциях с докладами,
- разработка дидактических материалов, тестов, интерактивных и мультимедийных наглядных пособий,
- разработка и проведение открытых занятий.
- активизация познавательной активности учащихся на занятиях

Сроки работы над проблемой: 2019-2022 года

НАПРАВЛЕНИЯ РАБОТЫ	ДЕЙСТВИЯ И МЕРОПРИЯТИЯ, НАПРАВЛЕННЫЕ В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ НАД ТЕМОЙ	СРОКИ	ФОРМА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТА СВОЕЙ РАБОТЫ	ГДЕ, КОГДА, КЕМ ЗАСЛУШИВАЕТСЯ	РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОДЕЛАННОЙ РАБОТЫ, ОТМЕТКА О ВЫПОЛНЕНИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ	<p>1.Изучение образовательной программы дополнительного образования. Разработать рабочие программы.</p> <p>2.Знакомство с новыми педагогическими технологиями через методические издания и Интернет.</p> <p>3.Повышение квалификации на курсах для специалистов.</p> <p>4.Аттестация на первую квалификационную категорию.</p>	<p>1. Октябрь -ноябрь</p> <p>2. 2019 - 2022</p> <p>3. 2019 - 2022</p> <p>4. 2021 год</p>	<p>Обмен опытом</p> <p>Выступления перед коллегами с результатами и обучения на курсах повышения квалификации.</p>	<p>Заседания МО, педсоветы</p>	
ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ	<p>Изучение и систематизация материалов методической, педагогической и психологической литературы.</p>	<p>2019 -2022</p>			<p>Урок + игра: современные игровые технологии для школьников Гурин Ю.В. Год издания: 2010</p>
МЕТОДИЧЕСКОЕ	<p>1.Чтение методической, педагогической и предметной литературы.</p> <p>2. Обзор в Интернете информации по теме.</p> <p>3. Посещение семинаров, конференций, занятий коллег.</p> <p>4. Дискуссии, совещания, обмен опытом с коллегами.</p> <p>5. Систематическое прохождение курсов повышения квалификации.</p> <p>6. Проведение открытых занятий для анализа со стороны коллег.</p>	<p>2019 -2022</p>	<p>Обмен опытом</p> <p>Проведение консультации для педагогов по освоению игровых технологий</p> <p>Показ методов и результатов работы с детьми.</p> <p>Участие в групповых родительских собраниях. Привлечение родителей</p>	<p>Совещания, открытые занятия</p>	<p>1. Искусство общения в играх Петрусинский В.В. Год издания: 2007; Игровое моделирование в деятельности педагога: Учебное пособие для вузов по спец. "Педагогика" Панфилова А.П. Год издания: 2005; Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики: Методическое пособие сост. С.В. Шорина Год издания: 2005</p> <p>2. Формирование ключевых компетенций обучающихся через применение игровых технологий на уроках и внеклассных мероприятиях https://infourok.ru/formi</p>

			к совместно му проведени ю занятий.	rovanie-klyuchevih-kompetenciю-obuchayuschihsya-cherez-primenenie-igrovih-tehnologiy-na-urokah-i-vneklassnih-meropriyatiyah; Формирование учебно-познавательных компетенций обучающихся через применение игровых технологий на уроках в начальной школе https://multiurok.ru/files/formirovaniie-uchiebno-poznavatiel-nykh-kompietien.html 5. Дата прохождения курсов повышения квалификации: 28.01.2020г. 72 часа, «Системное мышление в современном мире. Способы развития системного мышления» 27.04.2020, 22 часа, «Основы обеспечения информационной безопасности детей», ООО «Центр инновационного образования и воспитания»
ИНФОРМАЦИОННО – КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	1.Совершенствование навыков работы на компьютере 2.Сбор и анализ в интернете информации по игровым технологиям 3.Освоение новых компьютерных программ и ТСО. 4.Участие в конкурсах в сети Интернет. 5.Помещение своих разработок на сайтах в сети Интернет.	2019 -2022		Прохождение курсов 02.05.2020, 24 часа, «Безопасное использование сайтов в сети ИНТЕРНЕТ» в образовательном процессе в целях образования и воспитания учащихся в образовательной организации», ООО «Центр инновационного образования и воспитания»

ОХРАНА ЗДОРОВЬ Я	Внедрение здоровьесберегающих технологий.	В течении года	Развитие мелкой моторики, через проведение комплексов пальчиково й гимнастики. (ДОУ) Работа над осанкой детей, на занятиях. Ознакомлен ие учащихся с принципами ведения здорового образа жизни. Мотивация детей на здоровый образ жизни. Формирован ие полезных привычек.	Консул ьтации для родител ей и педагог ов	
------------------------	---	-------------------	--	---	--

Компетенция — это готовность субъекта эффективно организовать внутренние и внешние ресурсы для постановки и достижения цели. Под внутренними ресурсами понимаются знания, умения, навыки, компетентности (способы деятельности), психологические особенности, ценности и т.д.

С позиций компетентностного подхода основным непосредственным результатом образовательной деятельности становится формирование ключевых компетенций.

Под ключевыми компетенциями подразумеваются наиболее универсальные по своему характеру и степени применимости компетенции. Ключевые компетенции - способности личности справляться с самыми различными задачами. Их формирование осуществляется в рамках каждого учебного предмета.

Учебно-познавательные компетенции — это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, обще учебной деятельности, соотнесенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда

входят способы организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки.

ставить цель и организовывать ее достижение, уметь пояснить свою цель;
-организовывать планирование, анализ, рефлексию, самооценку своей учебно-познавательной деятельности;
-задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать свое понимание или непонимание по отношению к изучаемой проблеме;
-работать с инструкциями, использовать элементы вероятностных и статистических методов познания, описывать результаты, формулировать выводы;
-выступать устно и письменно о результатах своего исследования с использованием компьютерных средств и технологий (текстовые и графические редакторы, презентации);
-иметь опыт восприятия картины мира.

Игра является отличным способом организовать деятельность человека. Это инновационный метод, помогающий сделать процесс обучения насыщенным и интересным.

Определение 1

Игровые технологии обучения – это заданная ситуация, в основе которой лежит социальный опыт. Поместив человека в определенные обстоятельства, получается развивать в нем новые не свойственные ему качества, и прививать контроль над своим поведением.

Функционал метода обучения

В обществе принято выделять несколько основных функций, происходящих от применения игровых технологий. **Их называют основными миссиями:**

Развлекательная. Нацелена пробуждать интерес к процессу, развлекать и вдохновлять.

Коммуникативная. Это отличное поле для отработки базовых навыков. Целью задания является разговор, приводящий к общей цели.

Игротерапевтическая. Проецирование трудностей разных сфер в заданную ситуацию.

Распознавательная. Заикленность на самоизучении в ходе игровой деятельности.

Корректировочная. Игроки в процессе стараются найти возможные варианты развития событий, вводят положительные изменения в ситуацию.

Межнационального общения. В основу положены социально-культурные ценности человечества.

Социализация. Хорошим примером является общежитие. Участников игры помещают в условия, где им не избежать объективных взаимоотношений.

Определение 2

Обычно игровые технологии в педагогике – действие, состоящее из нескольких основных этапов. Это планирование целей, составление планов, за которым следует выполнение поставленной задачи. При правильном продвижении работы, обязательным пунктом будет разбор и анализирование всего процесса.

Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У человека должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при соблюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Таким образом, игра содержит в себе несколько **основных составляющих:**

Образы.

Игровые процессы.

Замена настоящих вещей условными.

Естественная коммуникация между участниками.

Условный сюжет.

Игровые технологии в обучении использовались **как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания детей уже издавна.** Это традиционный метод обмена знаниями от старшего поколения к младшему. Как интерактивный, его использовали в народной педагогике. В дошкольных заведениях и внешкольных учреждениях наиболее часто встречаются случаи использования этих методов.

Современная школа развивается, и педагоги отдают большее предпочтение активизации и интенсификации процесса учебы. Игры применяются только в отдельных случаях. Для усвоения темы или раздела книги, как самостоятельная технология, и как часть большого процесса. Иногда применяется в качестве закрепления материала на финальном обобщающем уроке.

Наиболее популярным является применение технологии, как одного из методов внеклассной работы. Игровая тематика развивалась для максимально эффективного воздействия на учеников. Дети, которые погружены в определенные заданные условия, проявляют больший интерес к процессу обучения и конкретной теме.

Применение игровой технологии в действии

Стоит рассмотреть детально, что такое игровая технология. Существует ряд правил, которых стоит придерживаться во время игры.

Со стороны наставника игры, правила воспроизводятся исключительно в игровой форме.

Вся работа на уроке зависит полностью от хода и правил конкретной игры.

При введении игровой технологии появляется элемент соперничества, при этом дидактическая задача меняется на игровую.

От качественного выполнения поставленных задач полностью зависит исход.

Нельзя вводить в учебный процесс игру ради игры. Важным моментом является осознание целей метода. Педагог должен четко систематизировать процесс и понять, оправдывает ли себя метод игры в отношении к

конкретной учебной теме. Стоит отслеживать и контролировать введение развлекательного аспекта, ведь преобладать должна учебно-познавательная направленность.

Виды педагогических игр

Существует несколько **разновидностей педагогических игр**:

Физические

Мыслительные

Рабочие, общественные и психологические

Это разделение служит для того, чтобы структурировать большой раздел интерактивной педагогики. Но это далеко не единственное разделение на виды. Выделяют **группы игр по виду педагогического процесса**:

Учебные

Познавательные

Репродуктивные

Коммуникативные

По образу игровой методики игры делят на несколько групп, а различие базируется на построении правил процесса. Первые – это игры со строго установленными правилами, вторые – с правилами, которые устанавливаются во время игры, третьи – со свободной игровой стихией. Игры с готовыми строгими правилами – это в основном предметные, спортивные, интеллектуальные, строительные, музыкальные и т.п. Свободный ход игры отображают более творческие типы: художественные, театральные, свадебные, игры в профессию и пр.

Разделений на типы существует очень много:

Сюжетные

Деловые

Ролевые

Предметные

Имитационные

Игры-драматизации

Специфика каждого вида зависит от дополнительных факторов. Они могут быть выполнены с предметами и без предметов, бывают уличные, комнатные, с применением компьютера. Наличие инвентаря, местоположение – все это влияет на дальнейший ход игры, и эти моменты должен учитывать наставник.

Специалисты делят игры на типовые группы, где они располагаются по своему типу:

Игровые праздники

Игровой фольклор

Театральные действия

Тренинги

Анкеты, вопросники, тесты

Импровизации

Соревнования, соревнования

Конкурсы, старты и т. д.

Вывод

Игровая ситуация в педагогике – это один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Система применима не только по отношению к детям дошкольного возраста, но и в старшей школе. Со временем она трансформируется из учебной деятельности в общественно-полезную и профессиональную. Она оставляет отпечаток на процессе развития и формирования ребенка, позволяя охватить и запомнить большой объем информации.

Педагогу бывает сложно оптимально сочетать метод игры с другими направлениями в обучении. Эффективность состоит в том, что в игровой технологии сочетаются несколько значащих факторов. В ней есть свобода действий и четкое распределение обязанностей, напряженные моменты и развлечение, реальность и мистика, эмоции и рациональное мышление.

Игровые технологии в педагогике позволяют ребенку, будучи лично заинтересованным, отрабатывать навыки работы в команде, тем самым воспитывая в себе ответственность. Одна из задач педагога – выработка мотивации. Ребенок в процессе игры мотивирован собственной заданной целью, то есть, он в любом случае будет запоминать материал, поданный в ходе игры, ведь это нужно ему самому.