

Мастер-класс
«Игра как элемент
междисциплинарного
школьного пространства »

Докладчик:
учитель истории МБОУ СОШ № 5 пгт. Сибирцево
Капустина Л.В.



Междисциплинарная школьная среда

МЕЖДИСЦИП
ЛИНАРНЫЕ
СВЯЗИ

КОНВЕРГЕНТНОЕ
МЫШЛЕНИЕ

ПРОБЛЕМЫ
РЕАЛЬНОЙ
ЖИЗНИ

Внеурочное пространство
ШКОЛЬНЫЕ
ИНТЕГРИРОВАННЫЕ ИГРЫ

ПРОЕКТНОЕ БЮРО
«ОСТРОВА»

Игра
«Сила разума»

Цель и задачи

Цель: создать условия для развития метапредметных компетенций школьников.

Задачи:

- Интеграция формального образования (основные образовательные программы, реализующие федеральные государственные образовательные стандарты) с неформальным и информальным образованием (программы внеурочного образования, расширяющие и углубляющие содержание основных программ в конкретных направлениях).
- Обеспечение интеграции единиц обучения в контексте развития готовности учащихся к междисциплинарной проектной деятельности.
- Расширение социокультурного, знаниевого и эмоционального контекстов.

Формы реализации программы внеурочной деятельности



Образовательная игра «Острова»



«Выбери остров»

Остров
«Сомнений»

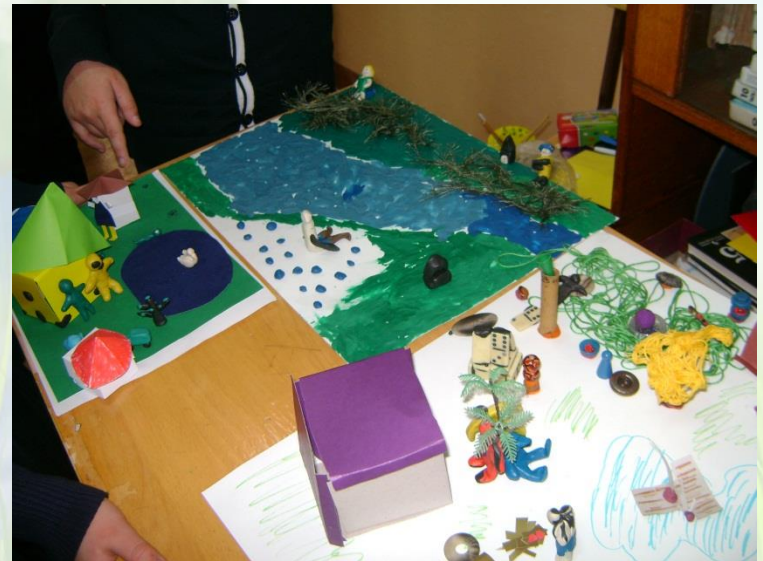
Остров
«Новых
приключений»

Остров
«Культуры»

Остров
«Традиций»

Остров
«Тишины»

«Макет острова»



«Проектное бюро «Острова»

Метапредметные результаты:

- **Обучающийся получит опыт в постановке целей и планирование пути их достижения; в оценивание правильности выполнения учебной задачи и собственных возможностей ее решения.**
- **Обучающийся приобретёт умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем, сверстниками, и старшими товарищами (тьюторами);**
- **Обучающийся разовьет умение осуществлять самоконтроль, самооценку в учебной и познавательной деятельности;**
- **Тьютор (ученик старших классов) приобретет умение организовать групповую работу и управлять ею; оценивать деятельность разновозрастной группы.**

Проектная задача

Проектная задача – это задача в которой через систему или набор заданий целенаправленно стимулируется система детских действий, направленных на получение еще никогда не существовавшего в практике ребенка результата («продукта»), и, в ходе решения которой, происходит качественное самоизменение группы детей.

Межпредметная проектная задача дает возможность отследить способность детей осуществлять перенос освоенных способов действий из учебного пространства в модельное.

Проектная задача «Спасти леопарда»

«Дорогие ребята, нам по электронной почте пришло письмо от жителей заповедника «Кедровая падь». Вот что они пишут «У нас потерялся маленький леопард Котя. Он отправился к истокам реки, которая берет свое начало на вершине самой высокой горы Приморского края. Добраться туда не так – то легко. Все мы хотим ему помочь, но дело в том, что находимся сейчас в разных точках Приморского края. Помогите нам решить, кто быстрее доберется до Коти»



- Пятнистый олень Гоша
- Амурский тигр Леня
- Амурский горал Лева

Оценивание метапредметных результатов

Внутренняя и внешняя оценка деятельности

<i>№</i>	<i>Критерий оценки</i>	<i>Нет 0</i>	<i>Иногда 1</i>	<i>Да 2</i>	<i>Оц тьк</i>
1	Я умею ставить цель				
2	Я умею извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация и др.).				
3	Я умею высказывать свою версию и предлагать способ ее проверки.				
4	Я умею слушать и задавать вопросы.				
5	Я умею договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им.				
<i>Умение оценивать себя (0 – нет совпадений, 1 – частичное совпадение, 2 – полное совпадение)</i>					

РДИ- рефлексивно-деловая игра

Лист рефлексии №1

ФИ участников группы	
Удалось ли тебе занять выбранное тобой место на острове с первого раза?	
Есть ли среди жителей твоего острова знакомые тебе люди?	
Есть ли на твоём острове люди, которых ты бы хотел отселить на другой остров?	
Если бы у вас было право дополнительного выбора, какой остров вы выбрали бы и почему?	



РДИ- рефлексивно-деловая игра

Выработка общих правил поведения

КОПИЛКА

ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПОМОГАТЬ

РАБОТАТЬ ВЫСЛУШИВАТЬ

КРИЧАТЬ ТОЛКАТЬСЯ РУГАТЬСЯ

РАДОВАТЬСЯ НАЗЫВАТЬ

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБСУЖДАТЬ

СЛУШАТЬ СОЗДАВАТЬ

ПОМОГАТЬ ПОДДЕРЖИВАТЬ

МЕШАТЬ РАЗГОВАРИВАТЬ

ОСКОРБЛЯТЬ УНИЖАТЬ

УЧИТЫВАТЬ ХЛОПАТЬ

«Я беру с собой правила»:

❖ ***«Предложи помощь, если видишь, что товарищ нуждается в ней»;***

❖ ***«При принятии решений учитывай мнения товарищей»;***

❖ ***«Не забывай: оскорблять, унижать, ругаться нельзя!»***

❖ ***«После выступления товарищей надо похлопать»***



НАЗЫВАТЬ

1 Не оскорбляет 12.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ

2 ВЫСЛУШИВАТЬ

ОБСУЖДАТЬ

2 собеседника 9

СЛУШАТЬ

РАБОТАТЬ

3 ТИХО 7

МЕШАТЬ

4 Не мешает группе 4

ЗАПРЕЩАЕТСЯ

5 не имитирует 11

КРИЧАТЬ

6 Не кричать 4

ПОДДЕРЖИВАТЬ

7 друг друга 12

ТОЛКАТЬСЯ

8 Не толкаться 5

РУГАТЬСЯ

9 Не ругаться 10

ПОМОГАТЬ

10 друг друга 15

РАДОВАТЬСЯ

11 РАДОВАТЬСЯ ЖИЗНИ 9

Сидорова

Сидорова

Творческая мастерская

ЗАДАЧИ МАСТЕРА:

- создать атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении;
- активизировать эмоциональную сферу ребёнка, обратиться к его чувствам, чтобы учащийся проявил личную заинтересованность в изучении проблемы;
- создать условия для применения учащимися метапредметных компетенций;
- работать вместе с учеником, так как мастер равен ученику в поисках знаний;
- не торопиться отвечать на вопросы учащихся.



Творческие мастерские

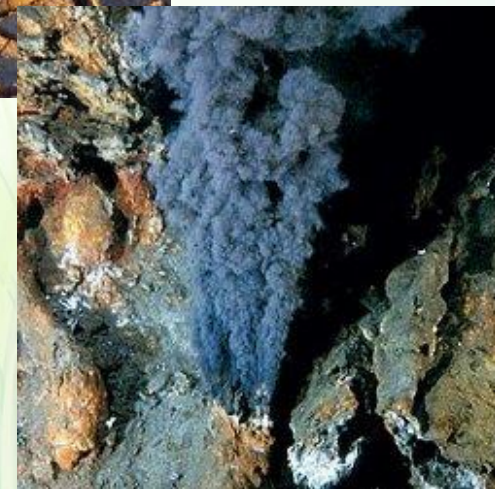
- Комиксы
- Биомастерская
- Загадки и отгадки
- На поле Куликовом
- Вредные советы
- Кукольный театр
- Модельеры
- Школа компьютерного дизайнера
- Телемастерская



Сюжетно-ролевая игра «Отроки во Вселенной»

Этапы игры:

- «Дипломатическая МИССИЯ» (представления команд и подарки)
- «А у нас совсем не так» (инопланетные функции земных объектов)
- «Очевидно-невероятное» (определяем вес и возраст членов команды)
- «Как появилась планета Земля?» (разгадываем тайну землян)



Копилка авторских проектных

задач

Проектная задача, 7 класс

Ребята! Сегодня мы с вами – следователи, детективы, которым предстоит разобраться в одном очень запутанном деле. Познакомьтесь с материалами расследования.

Дело №1 от 10 июня 2014 года
«О находке клада»

Перечень документов дела:

1. Протокол участкового полицейского с. Горный Хутор Черниговского района Приморского края
2. Протокол показаний свидетеля Михайлова Алексея
3. План-схема городища Горные Хутора
4. Справка из Института истории, археологии и этнографии народов Дальнего Востока ДВО РАН
5. Справка Администрации Черниговского поселения.



Вступительное слово

Декабрь месяц в нашей школе объявлен месяцем КУЛЬТУРЫ. Важно помнить о нашем наследии, ведь Россия — огромная многонациональная страна, в которой проживает 190 народов и каждый из них богат своими искусством, традициями и обычаями.

В каждом регионе есть свои культурные и национальные ценности, музеи, экспозиции, коллективы народного творчества, энтузиасты-общественники, народные умельцы, этнографы. Поэтому, в течение года во всех уголках нашей необъятной страны проводятся фестивали, ярмарки, конкурсы, мероприятия для взрослых и детей, объединенные общей темой, посвященные культурному наследию народов России.

И в нашей школе, сегодня пройдет традиционная игра «Острова» на тему, связанную с культурой народов России.

«К нам едут гости из Москвы»

проектная задача
5-6 классы

Ребята! Представьте, что вы живете в Русском государстве. Вы - представители одного из народов (татары, карелы, мордва, башкиры, удмурты), населяющих Русское государство. Вы очень хотите, чтобы к вам приехали гости из Москвы. Гостей нужно пригласить так, чтобы им захотелось приехать в ваш городок. Для этого вам необходимо выполнить все задания.

Задание №1

Составьте маршрутный лист для поездки гостя из Москвы в ваш город, если известно, что удмурты живут в Ижевске, башкиры в Уфе, татары в Казани, мордва в Саранске и Карелы в Кемь. В маршрутном листе указывается: длина маршрута в км. (масштаб карты: в 1:500); город отправления; реки, по которым будет перемещаться большую часть пути ваш гость; города, где он будет

The background of the slide features a semi-transparent globe of the Earth, showing the continents of North and South America. In the foreground, there is a field of tall, green grass, suggesting a savanna or park environment. The entire scene is set against a light blue sky with soft, white clouds. The text is centered over the globe.

**Проектная задача для
учащихся 5-7 классов
«Путешествие в
САФАРИ – ПАРК»**