

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ФОНД «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ»

**«УТВЕРЖДАЮ»**  
**Президент Образовательного**  
**учреждения Фонд**  
**«Педагогический университет**  
**“Первое сентября”»**

  
Соловьев А.С.



**Программа**

**дополнительного профессионального образования**  
**(повышения квалификации)**

**Игровые технологии в начальной школе: практические рекомендации по использованию в**  
**урочной, внеурочной и проектной деятельности.**

**Авторы:**  
ЗАЙЦЕВА Нина Михайловна  
учитель высшей категории, ментор команды в эдьютоне «Командная работа в МЭШ»  
ЛОСЬ Маргарита Геннадьевна  
учитель высшей категории, победитель Фестиваля методических идей «Учим и учимся в  
Московской электронной школе»

**Москва**  
**2020**

## Раздел 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ.

**1.1. Цель реализации программы:** совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования игровых технологий при проектировании урочной, внеурочной и проектной деятельности в начальной школе.

№	Компетенция	Направление подготовки <u>44.03.01 Педагогическое образование</u> (уровень бакалавриата) Код компетенции
1	Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний	ОПК-8

### 1.2. Планируемые результаты обучения

Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата) <u>Квалификация</u> Педагог начального и основного общего образования Код компетенции
<b>Знать:</b> принципы использования игровых технологий при проектировании урочной, внеурочной и проектной деятельности в начальной школе.; <b>Уметь:</b> применять игровые технологии при проектировании урочной, внеурочной и проектной деятельности в начальной школе.	ОПК-8
<b>Знать:</b> современные онлайн сервисы по использованию игровых технологий в организации проектной и внеучебной деятельности младших школьников; <b>Уметь:</b> проектировать применение современных онлайн сервисов по использованию игровых технологий в организации проектной и внеучебной деятельности младших школьников.	ОПК-8

**1.3. Категория обучающихся:** уровень образования ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование»; область профессиональной деятельности – начальное общее образование.

**1.4. Программа реализуется** с применением дистанционных образовательных технологий.

**1.5. Срок освоения программы:** 36 ч.

Режим занятий – 6 ч. в неделю.

## Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

**2.1. Учебно-тематический план программы направления дополнительного профессионального образования (повышения квалификации).**

№	Наименование тем	Всего (час.)	Внеаудиторные учебные занятия, учебные работы		Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	
Тема 1.	Игровые технологии на уроках математики в начальной школе	7	2	5	Практическое задание 1.
Тема 2.	Игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе	7	2	5	Практическое задание 2.
Тема 3.	Игровые технологии на уроках окружающего мира и технологии в начальной школе	7	2	5	Практическое задание 3.
Тема 4.	Игровые технологии во внеурочной и проектной деятельности в начальной школе	7	2	5	Практическое задание 4.
Тема 5.	Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальной школе	7	2	5	Практическое задание 5.
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>		Зачет на основании совокупности практических результатов тестирования	основании выполненных работ и онлайн
<b>ВСЕГО</b>		<b>36</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>1</b>

### 2.3. Учебная программа

Темы	Содержание	Виды учебных работ
Тема 1. Игровые технологии на уроках математики в начальной школе	Виды игровой деятельности на уроках математики. «Аукцион знаний». «Блиц-турнир». «Архикард»: математические карты. Помощь онлайн-сервисов по использованию игровых технологий на уроках математики. Индивидуальные карточки и командные игры. Библиотека МЭШ. Комплекс занятий по развитию логики: Logiclike.com – онлайн-курс развития логики. Яндекс.Учебник. Ребус № 1 – ребусы для детей и взрослых. «Реши-пиши» – проект издательства «Банда умников». Использование QR-кодов для создания игровых заданий, квестов и ссылок на определённые ресурсы. Pickers – приложение для быстрой оценки знаний школьников прямо на уроке. Командные игры на сервисе Classtime. Пазлы на сервисе Classtime. Kahoot! – онлайн сервис для создания викторин и онлайн игр.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 5 ч.
Тема 2. Игровые технологии на уроках русского языка в начальной школе	Основные принципы организации и проведения игровой деятельности на уроках в начальной школе. Задачи, решаемые при использовании игровых технологий. Классификация педагогических игр. Виды игровой деятельности на уроках русского языка. Настольные игры в помощь учителю. Метод	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие 5 ч,

	шестигранного обучения. Изучение темы «Части речи». Помощь онлайн-сервисов по использованию игровых технологий на уроках русского языка.	
Тема 3. Игровые технологии на уроках окружающего мира и технологии в начальной школе	Формы проведения уроков с использованием игровых технологий. Влияние использования игровых технологий на участников образовательного процесса. Настольные игры в помощь учителю. Серия настольных развивающих игр «Мемо». Флипбуки на уроках технологии и окружающего мира. Виммельбухи на уроках технологии и окружающего мира. Помощь онлайн-сервисов по использованию игровых технологий на уроках технологии и окружающего мира. Животный и растительный мир Земли. Интерактивная карта при помощи электронного приложения. Интерактивная карта звуков природы Nature Soundmap. Интерактивное приложение для изучения звёздного неба. Возможности Google – онлайн-экскурсии по 50 музеям мира.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 5 ч.
Тема 4. Игровые технологии во внеурочной и проектной деятельности в начальной школе	Формы внеурочной и проектной деятельности младших школьников. Современные информационные технологии и средства обучения. Проектная деятельность «Проращивание семян». Проектная деятельность в помощь подготовки к ВПР. Примеры заданий ВПР. Животный и растительный мир Земли. Интерактивная карта при помощи электронного приложения. Использование онлайн-карт Гугл – проект «Дерева школьного двора». Создание совместных презентаций. Использование онлайн-платформы «Игровое шоу» (игровая викторина со множественным выбором и ограниченным временем). Интерактивные листы WIZER. Лэпбуки.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 5 ч.
Тема 5. Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальной школе	Использование игровых технологий на уроках литературного чтения. Кубик Блума. Применение графических техник. Анализ литературных произведений с помощью технологии «Фишбоун». Технология «Дерево предсказаний». «Шесть шляп мышления». Помощь онлайн сервисов по использованию игровых технологий на уроках литературного чтения. Создание онлайн каталога литературных произведений. Google-формы Создание читательских дневников. Сочинение на тему «Письмо неизвестному другу». Работа с текстом. Виммельбухи на уроках литературного чтения. Лэпбуки на уроках литературного чтения.	Проблемная лекция, 2 ч. Практическое занятие, 5 ч.
<b>Итоговая аттестация</b>	Зачет на основании совокупности выполненных на положительную оценку работ и результатов итогового тестирования.	Зачет, 1 ч.

### Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы текущего контроля: выполнение практических заданий, онлайн тестирование по темам образовательной программы.

Текущий контроль включает в себя выполнение практических заданий и онлайн тестирование по темам образовательной программы.

*Требования к практическим занятиям.*

Выполнение практических заданий оценивается положительно при условии их выполнения на основе заданных алгоритмов и использования рабочих учебных материалов, которые были предложены обучающимся.

Ответы на практические задания оформляются в печатном виде: шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12 pt, положение на странице – по ширине текста, отступы с каждой стороны страницы – 2 см., междустрочный интервал – 1,15 pt..

Все учебные материалы размещаются на странице курса на сайте Университета. Слушатель получает результат проверки работ на странице курса в разделе «Обучение».

Взаимодействие слушателей с администрацией и преподавателями Университета осуществляется через Личный кабинет. Здесь можно задать вопросы и узнать результаты оценивания выполнения практических заданий.

*Примеры тестовых вопросов.*

1. Чему способствует применение игровых технологий в начальной школе? Выберите верный вариант ответа.

- а) развитию интереса к исследовательской деятельности
- б) развитию творческих способностей личности
- в) развитию воображение учащихся
- г) развитию лидерских качеств школьников
- д) развитию навыков командной работы
- е) все перечисленные варианты

2. Основные принципы организации и проведения игровой деятельности на уроках в начальной школе. Выберите верные варианты ответов.

- а) Игра может выпадать из общих целей урока, а наоборот содействовать их реализации.
- б) Необходимо обязательное подведение итогов – обязательный этап в организации игровой деятельности.
- в) Уровень сложности, выполняемых заданий в игре, должен соответствовать возрастным и индивидуальным возможностям детей.
- г) Это упражнение с использованием наглядных пособий.
- д) При выборе правил игры, учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей.

3. Игровые формы, применяемые на уроках русского языка - это:

- а) Кроссворды, ребусы, загадки и упражнения, которые представлены в игровой форме
- б) Упражнения, схожие с традиционными заданиями, предлагаемыми на уроках
- в) Упражнения с использованием наглядных пособий
- г) Обязательный этап в организации игровой деятельности

4. При использовании игровых технологий на уроках в начальной школе, решаются следующие задачи... Выберите верный вариант ответа.

- а) активизируется познавательный интерес учащегося
- б) Развиваются коммуникативные компетенции
- в) Создаются условия для развития творческих способностей
- г) Развиваются память, внимание, мышление, воображение
- д) Создаётся благоприятная психологическая обстановка в детском коллективе
- е) все перечисленные варианты

5. Выберите основные формы проведения уроков, с использованием игровых технологий.

- а) урок – игра, урок- викторина, музейный урок, урок – путешествие, урок – экскурсия, блиц – турнир и т.п.

- б) урок – викторина, контрольная работа, музейный урок
- в) урок – игра, урок – путешествие, блиц – турнир, фронтальный опрос, тест
- г) все вышеперечисленные фильтры

б. Выберите правильное название настольной игры, применяемой на уроках русского языка, по её описанию: задача игроков придумать как можно больше фраз, соответствующих выложенным картам с терминами.

- а) «Словодел»
- б) «Ихний Ихниевич»
- в) «Архикард»
- г) «Спасти безударную»
- г) выполнять все вышеперечисленные действия

*Критерии оценивания результатов тестирования.*

Для успешной сдачи тестирования необходимо набрать не менее 66 % по каждому тесту. Если по одному из них тестируемый получил менее 66 %, он имеет право еще раз пройти повторное тестирование по данному тесту.

**Итоговая аттестация осуществляется**, в том числе на основании совокупности работ, выполненных на положительную оценку и результатов тестирований.

**Оценка: зачтено/ не зачтено.**

Обучающийся считается аттестованным, если: оценка за выполнение практических заданий – зачтено; результат итогового тестирования – 66 и более % выполнения заданий.

#### **Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.**

##### **4.1. Материально-технические условия реализации программы.**

- техническое обеспечение: ПК, локальная сеть, выход в Интернет;
- программное обеспечение: операционная система *Microsoft Windows 7*, пакет программ *Microsoft Office 2010*, браузер *Google Chrome* или *Mozilla Firefox*.