

**Аналитическая справка об апробации игротехник
в инновационной деятельности педагогов КОГОБУ СШ с УИОП
г. Кирса Кировской области**

В соответствии с планом-программой инновационной деятельности КОГОБУ СШ с УИОП г. Кирса Кировской области по теме «Освоение педагогами опорной школы гуманитарных технологий в контексте цифровизации образования как условие организации методического взаимодействия в образовательном кластере» в 2022 году ставилась задача освоения теоретических оснований гуманитарных технологий и апробация игровых техник в образовательном процессе.

Для достижения поставленной цели для педагогов образовательного кластера Верхнекамского района был проведен онлайн-семинар 11.11.22 года по проблеме включения геймификации в образовательный процесс; рассмотрены общие характеристики игротехник, их дидактические преимущества и риски; проанализированы игровые, ролевые, организационно-деятельностные игры, а также проанализированы ресурсы использования игр для развития познавательных способностей школьников цифрового поколения.

В декабре 2022 года – январе 2023 года была организована работа по апробации игротехник на уроках. В апробации приняли участие 7 педагогов (4 – учителя КОГОБУ СШ с УИОП г.Кирса Кировской области и 3 педагога МБОУ СОШ п.Лесной Верхнекамского района) – участников инновационной деятельности. Использование игротехник педагогами и учащимися осуществлялось на уроках русского языка, немецкого языка, литературы, математики, во внеурочной и внеклассной работе. Для анализа представлено ??? игр, в которых принимали участие учащиеся 2-7-го классов.

Анализ представленных материалов показал, что в целом педагогам и освоены основные идеи и принципы использования игротехник в образовательном процессе.

Так, учитель немецкого языка КОГОБУ СШ с УИОП г.Кирса И.А. Бикбулатова применила игровые приемы на уроке по теме «Die Tiere – Животные» в 7-м классе. Учитель эффективно использовала интерактивные формы игровой деятельности при изучении грамматики иностранного языка, что, с нашей точки зрения, способствует повышению мотивации учения, способствует достижению школьниками результатов образования. Учитель математики опорной школы О.С. Савиных разработала и провела интеллект-шоу «Ассорти» - внеклассное мероприятие по математике для учащихся 5 - 6-х классов. Данное мероприятие, считает педагог, можно использовать на предметной неделе или как отдельную конкурсную программу. Мероприятие тщательно подготовлено, подобран богатый материал и корректно структурирован (презентация, аудио-задания, раздаточный материал, алгоритмы для членов жюри и ведущих). Ценность представляет собой разработанный учителем русского языка и литературы КОГОБУ СШ с УИОП г. Кирс О.В. Хорошевой урок-квест по роману А. С. Пушкина «Дубровский» для

учащихся 6-го класса. Объединение школьников в команды и прохождение ими 5 этапов неизбежно ставит каждого школьника в позицию субъекта. Интерактивное взаимодействие школьников в процессе квеста позволяет педагогу решить не только дидактические, но и воспитательные задачи. На уроке русского языка в 7-м классе по теме «Простые и составные предлоги» учитель Ю.В. Коротаева организовала познавательную деятельность школьников в игровой форме как восхождение от одного уровня к другому более сложному как по содержанию, так и по форме. Учебный материал представлен учащимся в яркой интересной форме, что будет способствовать развитию познавательного интереса у обучающихся, формированию у каждого субъектной позиции в учении. Рабочий лист ученика организует ее деятельность, дает возможность педагогу контролировать усвоение им знаний, умений и навыков.

Учитель изобразительного искусства МБОУ СОШ п.Лесной Е.С. Акулова использовала игротехники на уроках систематически. Так, на уроке по теме «Путешествие в город Краскоград», в во время квеста учащиеся получили представление о красках, их сочетаниях и возможностях применения. Игровая QR – код технология применялась учителем на уроках ИЗО в 7-м классе по теме «Основы композиции в конструктивных искусствах». Е.С. Акулова поставила перед собой задачу научить школьников строить глубинную и фронтальную композицию на плоскости, познакомить с приемами передачи движения и статики в композиции; развивать умение создавать гармонию в изображаемом, зрительное равновесие; формировать навыки работы с художественным материалом; воспитывать нравственно-эстетическое восприятие мира. Вне всякого сомнения, современные образовательные технологии, используемые на занятии, позволили этих целей достичь. Интеллектуальная интерактивная игра «Народные промыслы России» рассчитана на обучающиеся 5 класса и построена на примере телевизионной игры-викторине «Своя игра». Заслуживает внимания использование Е.С. Акуловой цифровых образовательных сервисов. Так ею была проведена онлайн – игра «Веселые художники» с целью развития у школьников интереса к предмету «изобразительное искусство».

Учителем русского языка и литературы МБОУ СОШ п.Лесной Л.В Ковровой игротехники апробировались на разных уроках для достижения дидактических и воспитательных целей. Так, урок литературы в 9-м классе по теме «Образы помещиков в поэме Н.В. Гоголя «Мёртвые души», урок литературы по пьесе А.Н. Островского Гроза были разработаны и проведены с использованием игротехник. Своим уроком - обобщением по теме «Наречие» в 7-м классе педагог доказала, что с помощью игровых технологий можно не только изучать, но и обобщать и систематизировать учебный материал.

Использование игротехник в начальной школе представила учитель О.П. Шарыгина, разработав сценарий урока математики по теме «Сложение и вычитание в пределах 100» на основе игры «Путешествие Незнайки по Математической долине» для учащихся 2-го класса.

Таким образом, анализ результатов апробации педагогами образовательного кластера Верхнекамского района показал:

- опорная школа округа КОГОбУ СШ с УИОП эффективно выполняет функцию методического центра образовательного кластера, являясь активным организатором инновационной деятельности;
- педагоги района освоили теоретические основания и практические приемы использования игровых технологий и игротехник в образовательной практике, основываясь на цифровые образовательные сервисы и ресурсы;
- апробация игротехник в современном образовательном процессе показала целесообразность их применения для обучения и воспитания обучающихся разного возраста на разных учебных предметах, а также во внеурочной и внеклассной работе по предмету;
- рекомендуется педагогам, принявшим активное участие в апробации игротехник представить свой инновационный опыт в Банк передового педагогического опыта ИРО Кировской области;
- предложить педагогам – участникам апробации игротехник – представить свой инновационный опыт на районных и региональных методических мероприятиях.

Справку подготовила:
Селиванова О.Г., научный руководитель
инновационной площадки,
к.п.н., доцент
25.01.2023 года