

Полезные игры во внеурочной деятельности и достижение метапредметных результатов по ФГОС

Пояснительная записка

Особое внимание в содержании ФГОС уделяется внеурочной деятельности. Внеурочная деятельность является составной частью образовательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся

Игровые моменты направлены на закрепление умений и навыков, развитие речевых умений, обогащение и активизацию словарного запаса школьников. В процессе игры дети активизируют свое внимание, память, мышление, элемент соревнования добавляет интереса к игре. Постоянная смена вида деятельности, разнообразные формы работы способствуют снятию как физической, так и моральной нагрузки. Кроме того, игра дает прекрасную возможность показать свои способности даже самым слабым учащимся. В процессе игры решается много учебных задач, а также по сохранению физического и психического здоровья.

Главные достоинства игр:

- Учим работать с целью

Ещё в начальной школе учителя сталкиваются с проблемой — у ребят не получается держать в голове основную цель. Игра же помогает школьникам потренироваться в достижении цели и при этом продолжить выполнять другие задания игры

- Непривычные роли в команде и развитие компетенций

В любом классе есть ученики, не расположенные к активной деятельности в команде или других формах активности. Класс по своей сути уже является устоявшимся коллективом, где каждый играет свою привычную роль и выходить из неё не очень хочет. Но нередко в общении с родителями или самими учениками мы узнаём, что за пределами школы такие ребята более активны и креативны.

- Командная работа помогает развитию навыков коммуникации и кооперации

- Этот вид деятельности развивает умение управлять своим поведением.

К тому же игровые ситуации воссоздают общественный опыт и направлены на его усвоение. В игре человек, вступивший в нее по желанию, ради удовольствия, активизируется прежде всего от самого процесса, а не от результата. У игры значительный творческий и импровизационный потенциал, она вызывает эмоциональную приподнятость и соперничество игроков. Включить школьника в игровой процесс легче, чем в какой-либо другой, связанный с образованием.

Для педагогов эта форма внеурочной деятельности привлекательна тем, что выполняет целый ряд функций: развлекательную, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую, коррекционную, а также функцию самореализации. Кроме того, в структурные компоненты игры — игровые роли, игровые действия, сюжет — легко внести новые компоненты, например, связанные с ИКТ.

Многочисленны разработаны интеллектуальные игры на основе краеведческого материала на основе игр «Брейн-ринг», «Своя игра», а также игра «Таяжные тропы», представляющая собой викторину из нескольких раундов (Приложение 1,2)

Интеллектуальные игры обладают большими возможностями, которые необходимо использовать в учебном процессе и внеурочной деятельности для раскрытия личностного потенциала учащегося, повышению учебной мотивации и положительного отношения к предмету; развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию, убеждать и соотносить свои действия с действиями своих товарищей. Данная форма работы сочетает в себе элементы познавательной игровой деятельности. Наличие элемента соревнования отвечает потребностям различных возрастных групп учащихся. Разнообразные по содержанию и форме вопросы открывают простор для творчества, как ученика, так и самого учителя. Хорошо подготовленная и проведённая интеллектуальная игра становится настоящим праздником для её участников.

Итак, интеллектуальные игры формируют личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные УУД :

- логическое мышление, эрудицию, речевую культуру и словарный запас;
- интуицию, умение работать в команде;
- комбинаторное и ассоциативное мышление;
- способности к изучению своего края, нестандартное мышление, чувство юмора.
- Интеллектуальное творчество содержит в себе элементы психотерапии: благоприятное эмоциональное и энергетическое воздействие всех на каждого и каждого на всех.
- Высокая образовательно-творческая активность детей и подростков, их удовлетворённость собственным интеллектуальным и социокультурным развитием, своей социализацией.
- Положительная динамика роста использования игровых форм интеллектуального досуга во внеурочной воспитательной работе.

Приложение 1

«Брейн-ринг» – игра, в которой команды отвечают на вопрос, стараясь сделать это быстрее противника. Чаще всего в бою участвуют две команды, но в некоторых разновидностях количество команд больше.

Правила игры в «Брейн-ринг»

1. В «Брейн-ринг» играют две команды по шесть игроков.
2. Каждая игра состоит из трех боев: двух отборочных и финального.
3. Победителем игры становится команда, которая выиграла финальный бой. Если команды набрали одинаковое количество очков, победителя игры определяет решающий вопрос.
4. О готовности дать ответ на прозвучавший вопрос команда сигнализирует нажатием на кнопку. Нажимать кнопку можно во временном интервале от начала сигнала сирены (которая звучит после команды ведущего «Время!») и до истечения 20 секунд игрового времени.

4.1. Если команда допускает фальстарт, то есть нажимает на кнопку до начала сигнала сирены, она лишается права ответа на данный вопрос.

4.2. За неправильный ответ на 1-й секунде команда получает штраф – красную карточку игроку, который дал неправильный ответ. Этот игрок удаляется с ринга до конца боя.

4.3. Если обе команды в течение 20 секунд не нажали на кнопку, то команду, которая будет отвечать первой на данный вопрос, определяет ведущий.

4.4. Если команда, нажавшая на кнопку первой, ответила неправильно, вторая команда может дать свой ответ на вопрос. Для обсуждения вторая команда может использовать оставшееся игровое время.

5. Команда, которая даст правильный ответ, получает одно очко.

5.1. Если обе команды не нашли правильный ответ на вопрос, не разыгранные очки накапливаются. А именно: за ответ на следующий вопрос можно получить два очка, а в случае неправильного ответа и на него за следующий правильный ответ – три очка.

5.2. Если обе команды не нашли правильный ответ на три вопроса подряд, они дисквалифицируются и покидают ринг.

6. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть бой, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда может с разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесет команде в два раза больше очков, чем разыгрывается. После того как прозвучат вопрос и сирена, как один игрок, так и команда соперников могут нажимать на кнопку. Игрок, который остался один, выбирает, кто будет отвечать первым – он или команда соперников. Далее игра идет по общему правилу.

Для определения команды, получающей право ответа на вопрос, используется специальное устройство «брейн-система».

Приложение 2

Общие правила игры «СВОЯ ИГРА»

В игре принимают участие три команды или три отдельных игрока. Их основная цель — отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков.

Суть игры заключается в том, что участники отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее.

Начинается игра с того, что участник за центральным игровым столом выбирает один из вопросов. Звучит вопрос, и любой из игроков может нажать на кнопку и дать ответ на него. Игроки могут нажимать на кнопку не в любой момент после того, как вопрос был выведен на экран, а только после сигнала; если игрок жмёт до сигнала, то фиксируется фальстарт и его кнопка блокируется примерно на две секунды. Далее ведущий определяет, прав ли отвечающий. В случае правильного ответа очки начисляются на счёт игрока, а игрок получает право выбрать следующий вопрос. В случае неверного ответа очки

снимаются со счёта отвечавшего. В этом случае оставшиеся игроки имеют право нажать кнопку и дать свой ответ на прозвучавший вопрос. Если в течение трёх секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий делает это сам, а следующий вопрос выбирает тот же игрок, что выбирал и предыдущий.

Каждый раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы.