

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 8»**

Юридический адрес: 142407, Московская область,
г. Ногинск, ул. Бабушкина, д. 4Б Тел./факс: 8 (496) 5112537

E-mail: bgrd_mbdou_8@mosreg.ru

ОГРН 1035006112129 ИНН/КПП 5031024240/503101001

Методические рекомендации
для учителей общеобразовательных учреждений
«Педагогический инструментарий компетентностно-
ориентированного образования как средство эффективной
учебной деятельности обучающихся»
«Портфель успешного педагога»

Составители:

Кузьмина Ольга Владимировна, заместитель директора по УВР МБОУ
«ЦО № 8»; Трусова Анастасия Алексеевна, учитель математики МБОУ
«ЦО № 8»;

Костенева Лариса Васильевна, учитель английского языка МБОУ «ЦО
№ 8»

2024г.

Содержание

Введение	3
Метод геймификации в системе компетентностного подхода.....	4
Использование КВИЗ-технологий на уроках при подготовке к внешним оценочным процедурам.	8
Заключение.....	12
Список использованной литературы.....	14

Введение

Методические рекомендации разработаны по итогам семинара «Педагогический инструментарий компетентностно-ориентированного образования как средство эффективной учебной деятельности обучающихся», проведенного в соответствии с планом работы региональной инновационной площадки по направлению «Эффективные практики преподавания предметов учебного плана, включённых в систему внешних оценочных процедур», тема «Повышение качества образования детей с низкой учебной мотивацией через технологии компетентностно-ориентированного образования». Семинар проходил на базе Муниципального общеобразовательного учреждения «Центра образования № 8» Богородского городского округа. Методические рекомендации отражают особенности организации и проведения занятий в начальном, основном и среднем отделении для повышения успеваемости, обучающихся по предметам учебного плана, включённых в систему внешних оценочных процедур. Педагоги МБОУ «ЦО № 8» представляют «Портфель успешного педагога» в который входят: шаблоны геймифицированного урока, шаблоны квиза.

Метод геймификации в системе компетентного подхода

Трусова Анастасия Алексеевна,

учитель математики,

МБОУ «ЦО № 8»

Компетентно-ориентированный подход - это современный и новый подход к образованию, подход, на основании которого должны строиться программы обучения и весь процесс образования и воспитания. Важно отметить, что разработки в этой области ведутся на всех этапах образования. Формирование основных ключевых компетенций (соответствующих возрасту) залог эффективности дальнейшего обучения. На наших мероприятиях , проведенных в рамках деятельности РИП, мы раскрываем возможности геймификации в системе компетентно-ориентированного подхода.

Говоря об образовании как результате, возникает вопрос: как правильно сформулировать результаты образования и в чем их измерять. Россия, имея четко сформулированные критерии и требования к подготовке будущих специалистов разных направлений, входит в число стран, где государство выступает основным заказчиком образования, а задачи по его реализации, оценки и результативности возлагаются на федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС).

Концепция обучения на основе компетенций проста: обучение измеряется прогрессом, который демонстрируют учащиеся, а не количеством часов, проведенных в школе. Обучение, основанное на компетенциях, расходится от модели регулярного обучения в школе, когда учащиеся изучают один и тот же предмет с одинаковой скоростью. Данный подход затрагивает не только учащихся, но и преподавателей. Геймификация в образовании может быть использована для создания более увлекательной и интерактивной среды обучения, а также для оценки компетенций обучающихся. Вот несколько составных критериев

геймифицированного образования:

-Мотивация: геймификация может помочь ученикам лучше понять свои цели и мотивировать их к достижению этих целей.

-Вовлеченность: использование игровых механик и элементов может повысить уровень вовлеченности учеников в образовательный процесс.

-Эффективность: геймификация может помочь ученикам лучше понять материал и быстрее освоить новые навыки.

- Оценка компетенций: геймификация может быть использована для оценки уровня владения определенными навыками обучающимися.

- Интерактивность: использование игровых сред, где дети могут взаимодействовать друг с другом и с преподавателями, может помочь лучше понять материал и получить обратную связь.

- Увлекательность: использование игровых механик, таких как уровни, боссы или квесты, может сделать обучение более увлекательным и интересным.

- Онлайн-платформы или приложения: создание онлайн-платформ или приложений, которые позволяют ученикам играть в игры и одновременно учиться.

Геймификация может быть особенно полезна в ситуациях, когда традиционные методы обучения неэффективны или неточны. Она может помочь ученикам лучше понять свои цели и мотивировать их к достижению этих целей. В системе компетентностного подхода геймификация может быть использована для развития и оценки компетенций. Например, можно создать игру, которая будет требовать от участников применения определенных компетенций для достижения целей при подготовке к внешним оценочным процедурам. Это может быть полезно для обучения и развития навыков, а также для оценки уровня компетенций. Также геймификация может быть использована для мотивации и стимулирования обучающихся к достижению целей в

рамках компетентностного подхода. Например, создание системы наград и достижений, которые будут стимулировать участников к более активному участию и достижению лучших результатов.

В целом, геймификация может быть эффективным инструментом для развития и оценки компетенций в системе компетентностного подхода. Она может помочь повысить мотивацию, вовлеченность и результаты участников, а также сделать процесс обучения и развития более интересным и увлекательным. Мы предлагаем Вам три шаблона для создания геймифицированного урока:

<https://disk.yandex.ru/d/3uXHY6PxLmluuQ>

Использование КВИЗ-технологий на уроках при подготовке к внешним оценочным процедурам

Костенева Лариса Васильевна,
учитель английского языка,
МБОУ «ЦО № 8»

В настоящее время целью современного образования является формирование сильной и конкурентоспособной личности, готовой брать на себя ответственность за свои поступки и действия, самостоятельно решать жизненно важные задачи. Важно развивать творческие способности и социально значимые качества личности. В процессе обучения ребенок должен овладеть необходимым объемом знаний, умений и навыков, раскрыть свои возможности и потенциал, научиться адаптироваться к быстро изменяющейся социальной среде. Активизация данных способностей и их формирование происходят непосредственно на уроке с участием педагога. Учитель является наставником и помощником на протяжении всего учебного процесса. И чтобы этот процесс был эффективным, педагог ставит перед собой главный вопрос – каким образом заинтересовать ребенка, как сформировать у обучающегося знания, умения, навыки и научить их применять на практике, как развить личность ребенка? Обучение является одним из основных видов деятельности школьника, это важный и серьезный процесс освоения необходимого объема информации, педагог, несомненно, может включать в свою профессиональную деятельность различные образовательные технологии, в том числе и игровые. Одной из таких игровых технологий является квиз (от англ. quiz) – «проверочный вопрос». Это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является привычная нам викторина, хотя многие объединяют эти два понятия «квиз» имеет свои отличия. В современном образовании квиз нашел свое место как активная форма

организации учебной деятельности. Квизы помогают развивать усидчивость, концентрацию внимания и логику. Ценность игровой технологии заключается в том, что являясь по сути своей отдыхом, она выполняет образовательную функцию и развивает творческие способности, нестандартное мышление и является .

Заявленная тема является актуальной, поскольку глобальный переход человечества в онлайн, увеличение чрезмерно доступной информации и количество развлекательного контента формируют у современного поколения необходимость делать все по наименьшему сопротивлению, избегать стресса и напряжения, что, в свою очередь, способствует внедрению такой современной технологии, как квиз. В настоящее время все более активно создаются и проводятся всероссийские квизы для школьников разных возрастов. Они состоят из разного количества вопросов и заданий, выполняются в несколько этапов, и в качестве выигрыша могут выступать разные награды.

На данный момент существует российский сайт, на котором можно пройти квизы, посвященные памятным дням Российской Федерации. Целью проведения игр являются развитие новых досуговых форм работы, популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга. Роль квиза заключается в сильнейшем воздействии на эмоциональную составляющую обучающихся, пробуждает любознательность и удовлетворенность от правильных решений. При использовании такой формы работы также уместно применение мультимедиа презентаций, что позволит наглядно и структурированно преподнести информацию. Красочное оформление слайдов, художественное слово, звуковое сопровождение, игровой формат – все это направлено на создание комфортной атмосферы на занятии, повышение интереса к обучению, минимизацию чувств стресса в формате проверки знаний. Квизы отличаются рядом правил, среди которых можно выделить

следующие: вопросы должны учитывать уровень способностей обучающихся, возрастные особенности группы; тема квиза должна быть актуальной; уровень сложности вопросов должен исходить из уровня знаний обучающихся, основываться на изученном материале; поиск ответов на вопросы игры не должен быть сверхтруден; вопросы квиза должны отличаться четкостью и понятностью. Вне зависимости от вида квиза и формы его проведения правила и условия

должны отвечать ряду требований: правила должны быть просты, поскольку в долгом их объяснении у обучающихся теряется интерес; квиз должен охватывать всех, чтобы каждый ученик был вовлечен в процесс; квиз должен быть интересен для всех; квиз должен быть доступным для всех предполагаемых участников; задания, содержащиеся в квизе, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех. Мы включаем данные технологии в образовательный процесс в различных формах. Как средство обучения образовательный квиз может быть реализован на уроке. На первичном этапе квиз позволяет в игровой форме изучать новый материал. На стадии завершения интерактивный метод служит в качестве проверки уровня знаний обучающихся по пройденной теме. Такой вариант применения квиза позволяет реализовывать актуализацию или контроль знаний. Существуют три основных типа квиза: тестовый, сюжетный квиз и квиз-стратегия. Тестовый квиз осуществляется в виде письменной работы. Обучающиеся отвечают на вопросы, после чего на основе полученных результатов получают баллы. Более часто в квизе используются вопросы с множественным выбором, когда дается несколько разных ответов, но только один из них правильный. Одним из наиболее очевидных плюсов этой формы опроса является то, что фактический ответ виден. Во многих случаях обучающийся может очень хорошо знать ответ на вопрос, но он не может вспомнить его, например, из-за чувства давления в ситуации контроля. В

противопоставление к вопросам с множественным вариантом ответов учителя ставят вопросы с коротким ответом. Их основная цель – анализ базовых знаний терминов и фактов о предмете обучающимися. В таких вопросах нет вариантов ответов, как в вопросах с множественным выбором. Таким образом, ученик должен знать ответ, и это является основным преимуществом этого типа вопроса. Следующий вид – сюжетный квиз, основанный на игре по ролям, наличии сюжетной линии, заранее прописанных действиях. Организация образовательного процесса с использованием сюжетного квиза подразумевает наличие элементов театрализации, что придает игре яркий эмоциональный характер. У обучающихся на занятиях включается воображение благодаря придуманной и созданной организатором сюжетной линии. Квизстратегия – это форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается благодаря наиболее верному планированию своих действий участниками образовательного процесса. Основой игры будет проблемная ситуация, в которую учитель погружает обучающихся. Задачей учеников выступают грамотное планирование своих действий для разрешения проблемы, предложение путей решения. В ходе занятия преподаватель задает вопросы викторины, чтобы каждый предпринятый шаг был теоретически обоснован и доказан. Возможно также наличие творческих вопросов и заданий, где обучающимся, например, будет необходимо нарисовать схему действий, структурировать материал в табличной форме или форме кластера, что создаст атмосферу активности учеников. Квизстратегия моделирует жизненные ситуации, что создает условия соревновательности, позволяет разнообразить образовательный процесс. Квиз, как одна из форм игровых технологий, оказывает воспитательное, просветительное влияние. Во-первых, квиз полностью отвечает принципу единства познания. Наряду с удовольствием от процесса, ученик получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться

своими знаниями. Во-вторых, он может проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Ученику приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства. Квиз также выявляет личностные качества учащегося - ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже честность. Каким бы ни было сильным желание получить высший балл, ученик не должен учиться не по правилам. Правила не только определяют содержание той ситуации, которая ограничена квизом, но и формируют поведение человека.

Мы предлагаем шаблоны квизов с рабочими листами для дальнейшего использования.

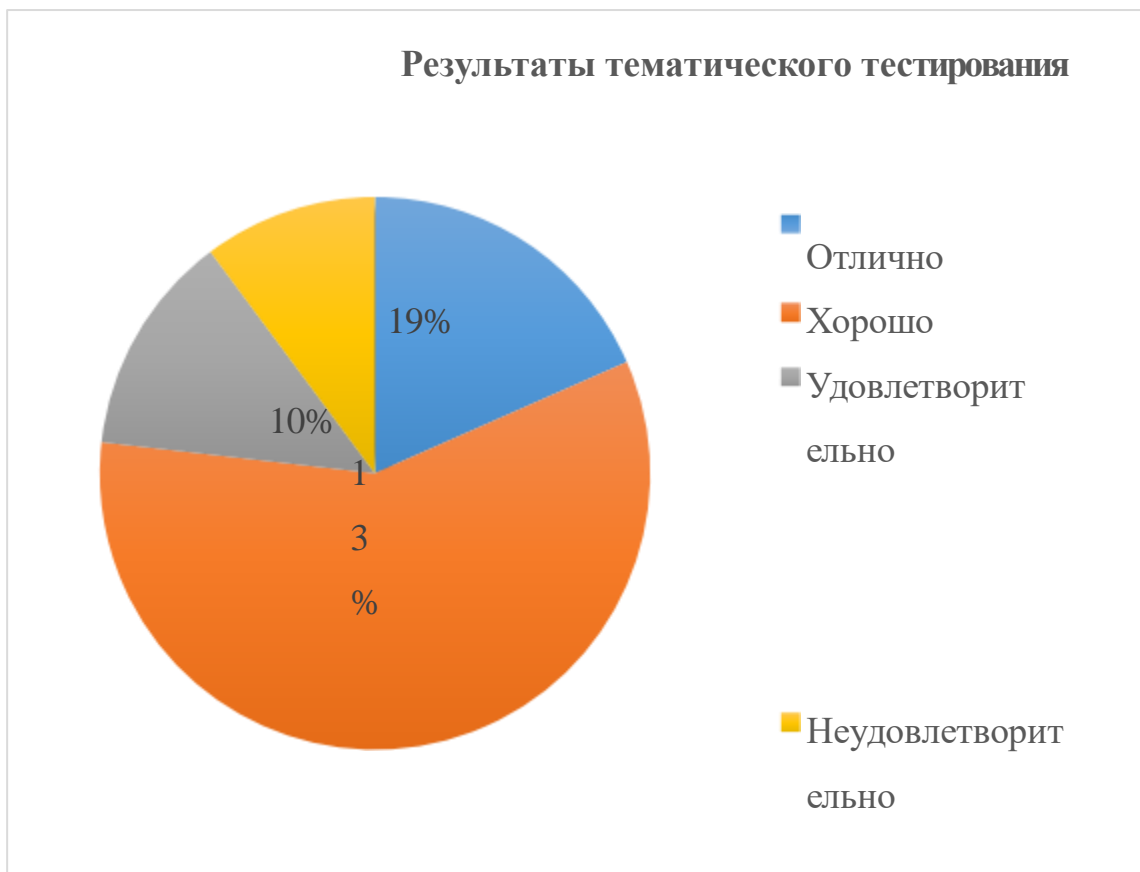
<https://disk.yandex.ru/d/dLfcYwYDqkHV2w>

Заключение

30 января 2023 года в рамках деятельности региональной инновационной площадки по направлению «Эффективные практики преподавания предметов учебного плана, включённых в систему внешних оценочных процедур» прошёл мастер-класс «Педагогический инструментарий компетентностно-ориентированного образования как средство эффективной учебной деятельности обучающихся». В нём приняли участие педагоги из образовательных организаций 2 муниципалитетов: Богородский, г.о., г.о. Электросталь. Те центры, с которыми был заключён договор о сетевом взаимодействии использовали материалы предоставленные на мастер-классе. Было проведено исследование результативности и целесообразности использования данных технологий в педагогической деятельности. Учителя проводили тематическое тестирование по итогам прохождения тем, мы можем увидеть результаты усвоения информации обучающимися, после проведения традиционного урока, без применения инновационных технологий.



После активного применения педагогами компетентностно-ориентированных инновационных образовательных технологий 5 марта года было проведено повторное тематическое тестирование. (Диаграмма 2)



По результатам мы можем увидеть, что усвоение информации у обучающихся увеличилось, а также повысился уровень мотивации и вовлечённости. Результатом проведения мастер-класса на тему: «Педагогический инструментарий компетентностно-ориентированного образования как средство эффективной учебной деятельности обучающихся» стало обобщение и трансляция опыта успешных педагогических практик МБОУ «ЦО № 8», а также разработка методических рекомендаций. Данные методические материалы предназначены для учителей начальной школы, учителей-предметников. Представленные методики были успешно апробированы в МБОУ «ЦО № 8». Результат данной работы был представлен на заседании Региональной инновационной площадки.

Список использованной литературы

1. Кроль В. М. Педагогика : учеб. пособие. 2ое изд., испр. и доп. М. : РИОР ; ИНФРА- М, 2016. 319 с.
2. Стадольник М. А. Применение метода «квиз» в целях повышения эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления // Достижения науки образования. 2021. №7. URL <https://cyberleninka.ru>
- Raikar S. P. Quiz: Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com>
3. Бурняшева Л. А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы : метод. пособие. М. : КноРус, 2016. 219 с
4. Кириллова И. К., Сорокина О. А. Развитие мотивации достижения студентов вуза // Казанская наука. 2015. № 10. С. 39
5. Дальниченко М. А., Мухина М. В., Булаева М. Н., Воронина И. Р. Возможности использования игровых интерактивных методов в образовательном процессе вуза // АНИ: педагогика и психология. 2020. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru>
6. Дудаев Г.С-Х. Компетентностный подход и понятие 'управленческая компетентность в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов государственного управления // Фундаментальные исследования. - 2014. - №6-2.—350-354.
7. Зеер ЭФ. Психология профессий : учебное пособие для студентов вузов. — 2-е изд, перераб. доп. - М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. – 336с.
8. Зимняя ИА. Ключевые компетенции — новая парадигма результата современного образования Электронный ресурс /И. А. Зимняя // Эйдос. [Режим доступа: ВЕр://имиеозтидошиа]
9. Иванов Д.А, Митрофанов К.Г., Соколова О.В. Компетентностный подход в образовании. Проблемы, понятия, инструментарии? : учебно-методическое пособие. — М.: АПКИПРО, 2003. 101 с.

10. Коган ЕЯ. Компетентностный подход и новое качество образования // Современные подходы к компетентностно-ориентированному образованию.- Самара: Профи, 2001.
11. Лебедев О.Е. Компетентностный подходе образовании // Школьные технологии. — 2004. — №5. —3120.
12. Мединцева И.П. Педагогическое мастерство: материалы || Междунар. науч. конф. (г. Москва, декабрь2012 г). - М. : Буки-Веди, 2012.- 276 ©
13. Ярыгин Ч.Н. «Компетентность» и «Компетенции как эмерджентные свойства деятельности человека / О. Ярыгин // Вектор науки ТГУ, - 2011. — №1-15.- С.345-348.