Информационная справка

по итогам проведения методического семинара-практикума

на тему: «Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии»

 11 ноября 2024 года на базе Усть-Кутской межпоселенческой библиотеки для педагогических работников МБУ ДО ЦДО УКМО (присутствовало 31 чел.) был организован и проведён семинар-практикум на тему: «Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии».

Цель семинара: совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области организации образовательного процесса с использованием элементов игровых технологий.

Семинар-практикум (Программа семинара-практикума (Приложение 1) был подготовлен и проведён методистами МБУ ДО ЦДО УКМО:

- Будаевой Н.А. – методист туристско-краеведческой направленности;

- Белоусовой О.Н. – методист физкультурно-спортивной направленности;

- Савельевой Н.В. – методист социально-гуманитарной направленности;

- Филатовой О.Г. – методист художественной направленности.

Все участники семинара-практикума были распределены на 5 групп. В ходе выступлений педагоги заполняли «Блокнот идей и методик», разработанный методистом Филатовой О.Г.

 Теоретический блок открыла Будаева Н.А., методист высшей квалификационной категории представила присутствующим выступление на тему «Образовательная игровая технология: мотивация, вовлечение, результат». Была обозначена проблема использования новых технологий в образовательном процессе, а также было акцентировано внимание на методических рекомендациях по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования, в которых зафиксированы приоритеты развития дополнительного образования детей всех направленностей, а также представлены эффективные практики реализации механизмов, способствующие сохранению, развитию и обновлению образовательной деятельности.

В ходе доклада Будаева Н.А. познакомила педагогов с классификацией игровых технологий (автор Г.К. Селевко), структурой игровых технологий на занятии, привела примеры авторских игровых технологий, познакомила с приемами геймификации.

В конце своего выступления методист представила педагогам справочник-путеводитель «Игровая образовательная технология 2024»

Методист высшей квалификационной категории Филатова О.Г. познакомила педагогов как можно геймефицировать образовательный процесс. На примере карточной игры «Доббль» провела нетворкинг, озвучила различные варианты применения игры «Доббль». В практической части педагогам было предложено самим придумать карточки «Доббль» для одной из 6 направленностей и зафиксировать это в «Блокноте идей и методик».

Идеи использования игры «Доббль» и вариантов, как можно простые предметы превратить в инструмент геймификации были заимствованы у Елены Богдановой – заведующей кафедры педагогики и психологии детского отдыха Новосибирского государственного педагогического университета, кандидата педагогических наук, доцента, эксперта профессионального конкурса «Учитель будущего». Также коллегам в подарок был предложен ее гайд – «Доббль» с удовольствием или как из одной игры сделать минимум

10-ть».

Методистом первой квалификационной категорией Савельевой Н.В. был представлен доклад «Дидактическая игра как средство формирования экологических представлений у детей дошкольного возраста». Методистом были представлены виды дидактических игр, применяемых в работе с дошкольниками по программе «Юные байкалята».

Педагоги смогли на практике опробовать такие дидактические игры, как «Скажи наоборот», «Вопросы от нерпы», «Что умеет ветер?».

 Белоусова О.Н., методист МБУ ДО ЦДО УКМО представила присутствующим педагогическим работникам доклад «Особенности организации ролевых игр на примере сюжетно-ролевой игры «Суд». Она познакомила педагогов с особенностями и возможностями проведения ролевых игр на занятиях. В практической части доклада методист провела игру «Суд», в которой педагоги смогли примерить на себя роли судьи, адвоката, прокурора, эксперта . Суть игры: по представленному преступлению определить правомерность действия героев, оценить смягчающие и отягчающие наказание обстоятельство, вынести решение.

В конце семинара методистом Филатовой О.Г. была проведена рефлексия «Ладошки», которая показала, что семинар прошел на хорошем методическом уровне и многие педагоги заинтересовались данной информацией.

 **Выводы:**

1. Запланированный семинар-практикум организован и проведен на удовлетворительном методическом уровне.
2. Все доклады-практикумы соответствовали теме семинара-практикума **«**Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии».

Рекомендации:

1. Продолжить практику проведения методических семинаров-практикумов на актуальные темы, касающиеся технологий и методик обучения.

2. Разместить материалы семинара на сайте МБУ ДО ЦДО УКМО в разделе «Материалы методических мероприятий МБУ ДО ЦДО УКМО».

Заместитель директора МБУ ДО ЦДО УКМО С.М. Косынкина

Приложение 1.

Программа методического семинара-практикума

**«**Перспективные методы и технологии обучения в системе дополнительного образования УКМО на примере игровой технологии»

11.11.2024 г

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **ФИО ответственного/****должность** | **Форма участия** | **Время**  |
| Методический семинар - практикум |
| 1 | Будаева Н. А., методист туристко – краеведческой направленности  | Доклад на тему: «Образовательная игровая технология: мотивация, вовлечение, результат» | 09.30- 09.40 |
| 2 | Филатова О.Г., методист художественной направленности | Доклад – практикум на тему: «Игры с одной карточкой | 09.40- 10.10 |
| 3 | Савельева Н. В., методист социально-гуманитарной направленности | Доклад – практикум на тему: «Дидактическая игра как средство формирования экологических представлений у детей дошкольного возраста» | 10.10- 10.40 |
| 4 | Белоусова О. Н., методист физкультурно-спортивной направленности | Доклад – практикум на тему: «Особенности организации ролевых игр на примере сюжетно-ролевой игры «Суд» | 10.40- 11.10 |