

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
«ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ»**

ОБЩАЯ ЧАСТЬ			
Учебный предмет: педагогика, МДК 01.02 «Русский язык с методикой преподавания»		Руководители:	Авторы:
		Шерстобитова Наталия Юрьевна - педагог дополнительного образования Фролова Оксана Анатольевна – педагог дополнительного образования	Студенты, участники ДОП «Интерактивные игры» Галышева Светлана, Яруллина Диана
Форма проведения	Интерактивная мультимедийная дидактическая игра		
Цель	Выявить уровень усвоения педагогических и методических знаний как основы профессиональной адаптации будущих педагогов.		
Планируемые результаты по видам деятельности и трудовым функциям профессионального образовательного стандарта			
Обобщенные трудовые функции (функциональная карта вида профессиональной деятельности)	Характеристика обобщенных трудовых функций (трудовые действия профессионального стандарта, необходимые умения и знания)	Характеристика вида деятельности (профессиональные компетенции)	
Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях начального общего, основного общего, среднего общего образования Код А/01.6 Общепедагогическая функция. Обучение	Трудовые действия: - Планирование и проведение учебных занятий; - Систематический анализ эффективности учебных занятий и подходов к обучению; - Организация, осуществление контроля и оценки учебных достижений, текущих и итоговых результатов освоения основной образовательной программы обучающимися. Необходимые умения: - Владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий	ПК 1.1. Способность определять цели и задачи, планировать уроки. ПК 1.2. Способность проводить урок. ПК 1.3. Способность осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты обучения. ПК 1.4. Способность анализировать уроки. ПК 1.5. Способность вести документацию, обеспечивающую обучение по программам начального общего образования.	

	<i>Необходимые знания:</i> - Пути достижения образовательных результатов и способы оценки результатов обучения.	
Общие компетенции, развиваемые в ходе конкурса	ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях. ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности. ОК 6. Работать в коллективе и команде. ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	
Техническое оснащение	Компьютерное оборудование: компьютер, видеопроектор, интерактивная доска. Игра создана в программе Notebook интерактивного устройства MIMO, включает аудиоматериалы.	
Список литературы	1. История педагогики и образования : учебник для вузов / А. И. Пискунов [и др.] ; под общей редакцией А. И. Пискунова. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. 2. Сковородкина И.З., Герасимов С.А. Педагогика М., 2018. 3. Теоретические основы организации обучения в начальных классах. Педагогические технологии. Под. ред. В.П. Сергеевой М., 2014	

СОДЕРЖАНИЕ И ХОД ИГРЫ «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ»



Педагогический колледж № 1 им. Н. А. Некрасова

Педагогический Детектив



КТО ЭТО?



ЧЕРНЫЙ СЕЙФ



ЗАГАДКИ ОТ ШЕРЛОКА



БЛИЦ ОПРОС

Детективное агентство
"Помощницы Ватсона"



ГДЕ ЛОГИКА?



ВИДЕОФАКТ

Детективное агентство
"Сыщицы Шерлока Холмса"



Разработчики: Шерстобитова Н.Ю., Ёролова О.А., студенты педколледжа №1 им. Н.А. Некрасова



Цель игры – обобщение и систематизация знаний из курсов педагогики и русского языка с методикой преподавания в начальных классах; развитие профессиональной активности студентов педагогического колледжа, выявление их готовности к сотрудничеству и умению работать в команде.

Само поле игры - это шесть папок с делами, которые нужно расследовать. Все задания в игре имеют педагогическую направленность. В интерактивной игре используются различные игровые приемы: «Фейк - сираница», «Верите ли вы», «Блиц - опрос», «Где логика?».

Сюжет игры - два детективных агентства «Помощницы Ватсона» и «Сыщицы Шерлока Холмса» расследуют шесть дел. Только завершив полностью расследование можно узнать главную тайну Шерлока.



ПРАВИЛА

Вы поделитесь на 2 детективных агентства, и вам предстоит раскрыть целых 6 дел, чтобы узнать истину. Будьте бдительны и внимательны, подходите к разгадке вопросов с умом и хитростью.

1. Команда, которая начнёт игру, определяется по жребию.
2. Задания выполняются командами по очереди.
3. Если команда даёт правильный ответ – зарабатывает 2 балла, частичный ответ – 1 балл, нет ответа – 0 баллов.
4. Победителем становится та команда, которая наберёт наибольшее количество баллов.
5. В конце игры, вы получите послание от Шерлока Холмса. Команда, которая получила максимальное количество баллов, сможет открыть 3 слова, а команда, которая набрала минимальное количество баллов, 2 слова.



Дело №1. Вам необходимо по известным фактам установить личность.



Дело №1.1



Дело №1.2



Дело №1.3



Дело №1.4



Дело №1.1

TOP SECRET



Макаренко Антон Семёнович

13 марта 1888 г. – 1 апреля 1939 г.

"Воспитывая детей, нынешние родители воспитывают будущую историю нашей страны, а знают и историю мира."



Дело №1.2

TOP SECRET



Выготский Лев Семёнович

17 ноября 1896 – 11 июня 1934

"Воля – этот рычаг всех действий, всех способностей – отсутствует у умственно отсталого ребенка."



Дело №1.3

TOP SECRET

Сухомлинский Василий Александрович



Дело №1.4

TOP SECRET

Ушинский Константин Дмитриевич





Дело № 2. Догадайтесь о чём идет речь по описанию.



Дело № 2.1



Дело № 2.2



Дело № 2.3



Дело № 2.4



В сейфах спрятаны понятия, о которых нужно догадаться по их описанию. Описание понятия построено на этимологической справке, что усложняет задание.



Понятие, о котором идет речь - это совокупность объектов, связанных между собой или объединяемых по наличию у них схожих признаков. Перевод термина - гроздь, группа, скопление.



А Б В Г Д Е Ж З И Й
К Л М Н О П Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

КЛАСТЕР
(от англ. Cluster)



Это понятие означает стихотворение, состоящее из пяти строк, которое пишется по определенным правилам. Составление требует от учащегося умения находить в учебном материале наиболее существенные учебные элементы, делать заключение и выражать всё это в кратких выражениях.



А Б В Г Д Е Ж З И Й
К Л М Н О П Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

СИНКВЕЙН
(от ф. *cinquains*, англ. *cinquain*)



Понятие, о котором идет речь - это применение знаний, умений, навыков, личных качеств, которые требуются для выполнения определённых задач.



А Б В Г Д Е Ж З И Й
К Л М Н О П Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

КОМПЕТЕНЦИЯ
(лат. *competentia* «согласие; соразмерность»
от *competere* «соответствовать, подходить»)



Понятие, о котором идет речь - это способность сознательно обращать внимание на свои мысли, эмоции и поведение, оценивать принятые решения и перспективы. Термин произошел от латинского слова — «отражение»



А Б В Г Д Е Ж З И Й
К Л М Н О П Р С Т У Ф
Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

РЕФЛЕКСИЯ
(от лат. «*reflectio*»)





Дело № 4. Помогите Шерлоку отгадать загадки.



ДЕЛО № 4.1
Загадка №1

ДЕЛО № 4.2
Загадка №2



«Загадки от Шерлока», пожалуй самые сложные задания в игре, потому, что требуют не только педагогических знаний, но и общеинтеллектуальных.



Какая "остроконечная палочка" может изменить поведение ребёнка?



"Стимул (лат. stimulus — острый металлический наконечник на шесте, которым погоняют буйвола (быка), запряженного в повозку) — сильный побудительный момент; внутренний или внешний фактор, вызывающий реакцию, действие.



Какое «искусство» «слова» гарантирует высокий уровень качества обучения?



Педагогические технологии, так как в переводе с греческого - τέχνη - искусство, λόγος - слово.



Дело № 3. Вам нужно ответить на вопросы (да или нет)



ДЕЛО № 3.1
Блиц опрос

ДЕЛО № 3.2
Блиц опрос

Основой заданий является игровой прием «блиц - опрос». Дается ряд вопросов, на которые нужно сразу ответить либо да, либо нет.



ДЕЛО № 3.1

ВОПРОС 1

В образовательном стандарте выделяют 3 компонента: федеральный, городской и школьный?

- ☐ Да
- ☐ Нет



ДЕЛО № 3.1

ВОПРОС 2

В основе ФГОС НОО лежит знаниевый подход ?

- ☐ Да
- ☐ Нет



ДЕЛО № 3.1

ВОПРОС 3

Под образовательным стандартом понимается система основных параметров, принимаемых в качестве государственной нормы образованности, отражающей общественный идеал и учитывающей возможности реальной личности и системы образования по достижению этого идеала?

- ☐ Да
- ☐ Нет



ДЕЛО № 3.1

ВОПРОС 4

Целевые ориентиры результатов воспитания на уровне НОО: гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, физическое, трудовое, экологическое, ценности научного познания.

- ☐ Да
- ☐ Нет



ДЕЛО № 3.2

ВОПРОС 1

В настоящее время мы имеем дело с формулой «коллективы и личность ребенка»?

- ☐ Да
- ☐ Нет



ДЕЛО № 3.2

ВОПРОС 2

Чем в меньшее количество коллективов вовлечен ребенок, тем полноценнее его развитие и социализация?

- ☐ Да
- ☐ Нет





ДЕЛО № 3.2

ВОПРОС 3

Обучающиеся начальной школы решают проектные задачи?

☐

Да

☐

Нет



ДЕЛО № 3.2

ВОПРОС 4

ФОП НОО - это федеральная образовательная программа начального основного образования ?

☐

Да

☐

Нет



Дело №5. Вам необходимо установить логические связи и понять о чём идёт речь.

ДЕЛО № 5.1

А

ДЕЛО № 5.2

А

ДЕЛО № 5.3

В

ДЕЛО № 5.4

В



В основе этого задания лежит игровой прием «Где логика?». По ряду картинок, которые представлены в логической последовательности, нужно угадать: педагогические понятия, фильмы на педагогическую тематику.



Угадай педагогическое понятие



Эмпатия



Угадай педагогическое понятие



Педагог





Угадай фильм педагогической тематики



Угадай фильм педагогической тематики



Угадай фильм педагогической тематики



Угадай фильм педагогической тематики



Дело №6. Вам необходимо посмотреть видеофрагмент и ответить на вопрос.



Видеовопрос

Демонстрируются видеофрагменты художественных фильмов и мультипликационных фильмов. После просмотра видеофрагмента, студентам предлагается ответить на вопросы.



Какая группа УУД плохо сформирована у Дениски?



Регулятивные УУД



Какое средство обучения не использовал учитель, чтобы заинтересовать учеников предметом изучения?



Предметная наглядность
(натуральный объект)



"Образование - это цепь уроков, и самый серьёзный приходит под конец".

Шерлок Холмс



"Образование - это цепь уроков, и самый серьёзный приходит под конец".

Шерлок Холмс



Я узнал ...

Было трудно ...



Было интересно ...

Мне захотелось ...



Мне понравилось ...

Меня удивило ...



Рефлексия

В конце игры со студентами проводится рефлексия, они могут выбрать вариант ответа или предложить свой собственный.