Районный конкурс метапредметной направленности «Сила духа» 2019-20 уч. год

Консультация для кураторов команд

5-8 классов

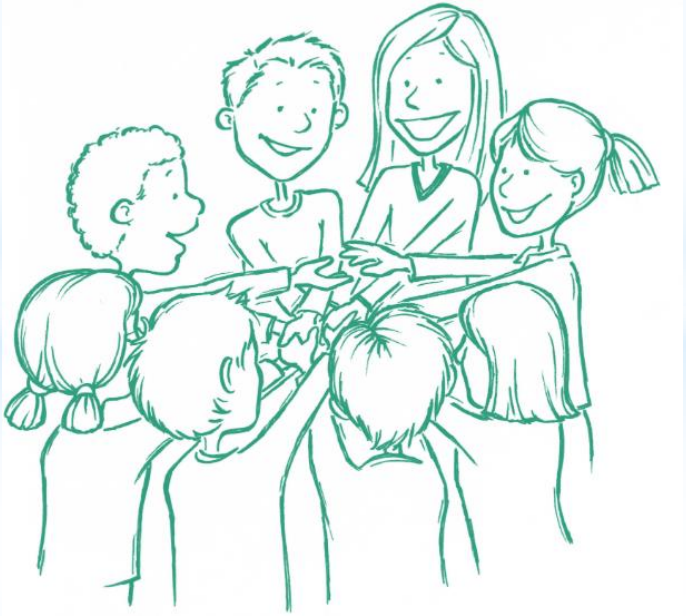
Ведущий: Яковлев Виталий Анатольевич

к.пс.н., доцент кафедры социальной психологии СПбГУП, руководитель ОЭР ГБОУ СОШ № 367

16 октября 2019

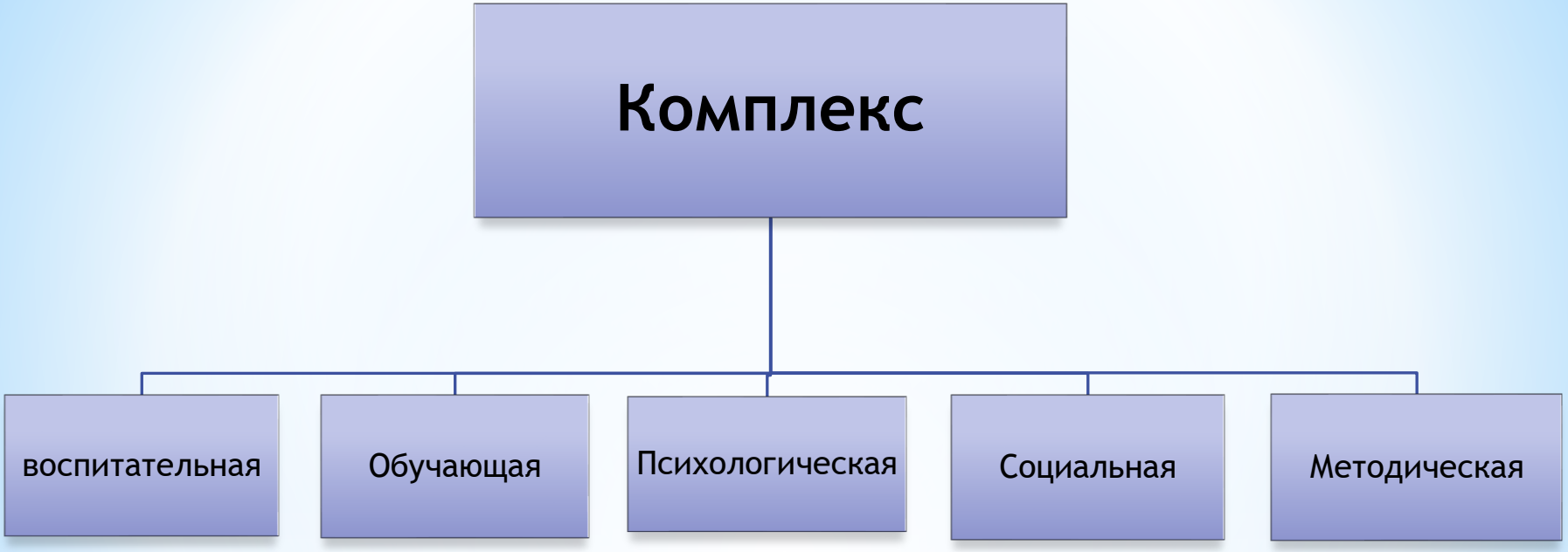
Цель: Реализация метапредметного подхода к предпрофильной подготовке, воспитанию и социализации учащихся основной школы

Форма работы: ролевые командные игры с межпредметным содержанием с 5 по 8 классы, ориентированные на использование учащимися универсальных учебных действий (УУД) для совместного поиска решения проблемных задач профильного характера



Планируемые результаты

1. Сплочение класса
2. Актуализация учебного материала в совместной деятельности и общении
3. Формирование адекватной самооценки, значимого социального статуса в классе и школе
4. Формирование мотивов предпочтения нравственных ценностей в поведении и взаимоотношениях
5. Знакомство с профессиями


Комплекс
воспитательная
Обучающая
Психологическая
Социальная
Методическая

Структура реализации

* Участие в конкурсе предполагает проведение двух отборочных игр, в которых участвует весь класс
* Каждая игра содержит задания по разным предметам, объединенные сюжетной линией игры (межпредментые связи)
* По мере взросления учащихся усложняется сюжет игры и характер заданий от приключенческого жанра к изобретательскому и исследовательскому (поддержание интереса учащихся к самореализации в игре)
* Форма подготовки, проведения и интерпретации результатов отборочных игр предполагает использование педагогом стиля позитивной коммуникации, ориентированной на подкрепление социальной значимости и мотивации к самообразованию обучающихся
* Каждая игра сопровождается консультацией для кураторов, в рамках которой представляется сюжет игры, обсуждаются приёмы проведения и интерпретации результатов
* Аналитическая работа по расширению функциональных возможностей инновационного продукта

Структура реализации

* Сюжетная линия игр ориентирована на совершение социально-значимых и нравственно-ценных поступков.

Воспитательный момент:

- идентификация с ролевыми образами,
- обсуждение в группе нравственно-ценных мотивов поведения, важность которых определена сюжетом,
- внутренний контроль за поведением в группе как условие, повышающее возможность выигрыша,
- позитивная коммуникация взрослого (формирование условно-рефлекторных связей, ориентирующих поведение на позитивную оценку),
- регулярность проведения игр с 5 по 8 класс, использование в общении ассоциаций с успехами команд как мотивирующего фактора в оценочных суждениях педагога, подкрепляющего мотивацию к достижениям в различных видах деятельности (учеба, творчество, организационные моменты, взаимоотношения в классе),
- опыт непосредственного общения педагога с детьми в контексте совместной деятельности – формирование доверительных отношений и психологического комфорта в классе,
- расширение спектра самореализации детей от стихийных взаимоотношений до организованного, целенаправленного взаимодействия в ролевой игре, совместного поиска выхода из проблемных ситуаций.

* Аналитическая работа по расширению функциональных возможностей инновационного продукта (перспективы)

Алгоритм проведения игр по классам

1. Жеребьевка состава команд – предварительно оговаривается форма жеребьевки (минимизация протестных реакций учащихся)
2. Приветствие, короткая разминочная игра (при необходимости синхронизации внимания учащихся)
3. Знакомство с фабулой игры – погружение в сюжет, принятие ролевых образов
4. Определение правил поведения в игре (регламентируется Уставом команды)
5. Последовательное выполнение игровых заданий в соответствии с сюжетной линией, оценка ведущим работоспособности команд по шкале дополнительных баллов на доске (без эмоциональной оценки).
6. Выход из игры (капитаны сдают бланки заданий, ведущий благодарит команду за игру)

P.S.

* Оценка выполненных заданий;
* Подготовка и презентация журнала достижений

Представленный алгоритм ориентирован на последовательное удовлетворение «базисных потребностей» (Э. Эриксон) в ходе игры, определяющее психологический комфорт участников и мотивацию к успешной самореализации.

Базисные потребности:

1,2 – Доверие; *3,4 – Автономия;* *5 – Инициатива;* *6 – Результативность*

Стиль проведения игр

1. Организационный момент (состав команд, предъявление правил, выбор капитанов, название команды)
2. Политкорректность (название команд, взаимоотношения в командах – дополнительные баллы)
3. Погружение в сюжет – соответствие контексту игры на всей протяженности (подкрепления, санкции, динамика, сопровождение – активная позиция ведущего)
4. Временной регламент (досрочный переход, сочетание этапов, одновременное окончание)
5. Наводящие вопросы, помощь в понимании задания (внимательном прочтении)
6. Анализ и интерпретация результатов (использование позитивной коммуникации, эмоциональное выделение сильных сторон, формальная констатация ошибок)

Бланк дополнительной оценки работы команд

Класс_____ Дата _____

Игра _____

Команда	Этап 1				Этап 2				Этап 3				Этап 4			
	Актив	Сплоч	Наст.	Добр.	Актив	Сплоч	Наст.	Добр.	Актив	Сплоч	Наст.	Добр.	Актив	Сплоч	Наст.	Добр.

Регламент проведения конкурсных игр и консультаций

5 классы – январь *(консультация кураторов – ноябрь)*

6 классы – февраль *(консультация кураторов – декабрь)*

7 классы – март *(консультация кураторов – январь)*

8 классы – апрель *(консультация кураторов – февраль)*

Информирование за 1 месяц (включение в план ИМЦ)

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Тренировочная игра

фрагмент игры «Материк»

Цель игры: Создание психолого-педагогических условий для актуализации выбора учащимися этически оправданных правил поведения и решения прикладных задач профильной направленности с использованием знаний по предметам

или

Предпрофильная подготовка и социализация учащихся в метапредметной среде комадной игры.

Этапы игры

1. Устав команды:

принятие этически оправданных правил поведения

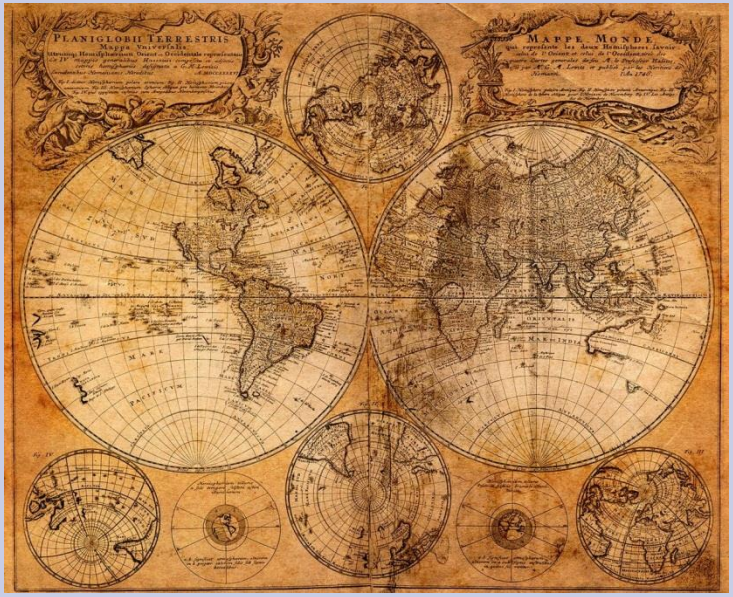
Этапы игры

2. География материка:

- изображение границ материка на карте с использованием географических координат,

- определение климатических поясов материка,

- поиск местонахождения объекта



Этапы игры

3. Спасательная операция – составление грамматически правильного текста

4. Эвакуация пострадавших (первая помощь)

Этапы игры

5. Добыча полезных ископаемых:

- расчет глубины залегания пород ,

- отсев полезной руды от посторонней породы – определения чистого веса,

- транспортировка добытого сырья – расчет величины транспортного ж\д состава,

- оценка груза.

- Непредвиденная ситуация – раствор для инъекций (химическая формула)

Этапы игры

6. Доклад команды

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!