

ПРОЕКТ

Районной проектной педагогической мастерской по реализации Программы развития в системе образования Фрунзенского района Санкт-Петербурга

по теме

«Теоретические и практические аспекты применения игровых технологий в образовании»

- I. Основная идея проекта: Игра позволяет учащимся как начальной, так основной и средней школы в непринужденной обстановке решать поставленные дидактические задачи. Целесообразность использования игровых технологий подтверждается временем. Информационное общество, в котором расти и развиваться нашим детям, создает новые возможности для использования игр в современном образовательном процессе, и предъявляет новые требования к проектированию, содержанию, организации, проведению и рефлексии при использовании данной технологии. Таким образом, перспективы исследования и обоснования, и на их основе — проектирование новых педагогических игр в условиях инновационного пространства педагогического образования, заслуживают внимания и дальнейшего развития.
- II. Цель: изучение эффективности использования игровых технологий в современном образовательном процессе; создание методической копилки современных педагогических игр.
- III. Задачи:
 - Создать модель программы инновационной деятельности на тему: «Игровые технологии в современном образовании»;
 - Изучить и обобщить опыт учителей по использованию игровых технологий;
 - Дать теоретическое обоснование и систематизировать имеющийся материал, касающийся современных игровых технологий;
 - Провести анализ и отобрать наиболее эффективные технологии для дальнейшего использования в образовательном процессе;
 - Разработать методические рекомендации учителям по использованию игровых технологий в современном уроке.
 - Оформить полученные результаты путем публикации сборника методических разработок на сайте ИМЦ Фрунзенского района в разделе «Методические рекомендации»

IV. Программа реализации проекта РППМ (Срок реализации проекта РППМ 01.11.2021г. – 01.09.2023 г.)

Этап работы (по годам)	Основное содержание работы и методы деятельности	Прогнозируемый результат	Средства контроля и обеспечения достоверности и результатов	Материалы, подтверждающие выполнение работ по этапу ¹	Сроки выполнения ²
Подготовительный	Создать творческую группу по написанию и реализации программы инновационной деятельности Отобрать и изучить имеющийся теоретический материал Отобрать и изучить имеющийся практический опыт по использованию современных игровых технологий 5 Мониторинг реализации первого этапа программы инновационной деятельности	.Создана рабочая группа по написанию и реализации программы инновационной деятельности Отобран необходимый теоретический и практический материал для дальнейшего изучения	Мониторинг, диагностика	Приказ директора ГБОУ СОШ № 236 о создании творческой группы Аналитическая справка мониторинга о реализации первого этапа программы инновационной деятельности и наличии необходимого материала для дальнейшего использования в работе	2021-2022, выполнено
Основной	Обобщить изученный материал Отобрать наиболее удачные современные игровые технологии для апробации и применения на практике. Создать модель инновационной деятельности, подготовка к оформлению результатов в сборнике «Игровые технологии в современном образовании»	Отбор, систематизация и обобщение необходимого материала для создания сборника «Игровые технологии в современном образовании» На основании результатов мониторинга реализации программы инновационной деятельности корректировка программы Проведение педсовета по	Работа по отбору, обобщению изученного материала Создание и оформление результатов инновационной деятельности Применение на уроках и во внеурочной деятельности разработок игровых технологий Проведение корректировки программы инновационной	Аналитическая справка по результатам мониторинга выполнения программы инновационного развития Сборник материалов инновационной деятельности «Игровые технологии в современном образовании»	2021-2022

	<p>Апробировать и корректировать модель инновационной деятельности</p> <p>Повысить квалификацию педагогов по вопросам применения игровых технологий на уроках и во внеурочной деятельности на педсовете</p> <p>Мониторинг реализации основного этапа программы инновационной деятельности.</p>	<p>повышению квалификации и педагогов и обмену опытом использования игровых технологий</p>	<p>деятельности, отбор эффективных игровых технологий</p> <p>Проведение цикла педсоветов с целью повышения квалификации и педагогов и обмену опытом по применению игровых технологий на уроках и во внеурочной деятельности</p> <p>Анализ эффективности и применения продукта инновационной деятельности</p>		
Заключительный	<p>Обобщить и оформить в сборник педагогический опыт по программе инновационной деятельности «Игровые технологии в современном образовании»</p> <p>Опубликовать продукт инновационной деятельности в разделе «Методические разработки» на сайте ИМЦ Фрунзенского района Санкт-Петербурга</p>	<p>Обобщение педагогического опыта и оформлен сборника «Игровые технологии в современном образовании»</p> <p>Публикация сборника в разделе «Методические рекомендации» на сайте ИМЦ Фрунзенского района Санкт-Петербурга</p>	<p>Оформлен и опубликован на сайте ИМЦ Фрунзенского района в разделе «Методические рекомендации» сборник «Игровые технологии в современном образовании»</p>	<p>Аналитическая справка по результатам реализации заключительного этапа работы над программой инновационной деятельности.</p>	2022-2023

V. Предложения по распространению и внедрению результатов проекта РППМ в образовательную практику

Предлагается для распространения опыта среди учителей района:

1. Методическое пособие для учителей.
2. Учебно-методическое пособие по использованию различных способов организации учебной деятельности с использованием игровых технологий (практикум)

Руководитель организации



подпись

/К.Ю.Самойлович/
ФИО