

Методическая игра для педагогов «Методическая мозаика»

Цель

Активизация профессионального мышления, обмен педагогическим опытом и повышение методической компетентности участников через игровую форму взаимодействия.

Задачи

- систематизировать знания педагогов о современных образовательных технологиях;
- стимулировать творческий подход к решению методических задач;
- развить навыки командной работы и профессиональной коммуникации;
- выявить и распространить эффективные педагогические практики;
- создать позитивный эмоциональный настрой в педагогическом коллективе.

Целевая аудитория

Педагогические работники образовательных организаций (учителя, воспитатели, методисты) любого стажа и специализации.

Продолжительность

1,5–2 часа (с возможностью корректировки).

Оборудование и материалы

- мультимедийный проектор и экран;
- флипчарт/доска с маркерами;
- раздаточные материалы для заданий;
- бланки для оценивания;
- призы/сертификаты для участников;
- секундомер/таймер;
- цветные стикеры, бумага, ручки.

Ход игры

1. Вступительная часть

- приветствие, представление ведущего;
- озвучивание цели и правил игры;
- деление участников на 2 команды (по 6-10 человек) методом жеребьёвки или по профессиональным интересам;
- выбор капитанов команд;
- представление жюри и краткое знакомство с конкурсными этапами игры.

Жюри мероприятия:

1. Е.В. Мусиенко - председатель, директор МКОУ «Троицкая СОШ № 62»
2. Н.В. Хохрякова – член, зам. Директора по УВР МКОУ «Троицкая СОШ № 62»
3. Н.Г. Кузнецова – член, зам. Директора по УВР МКОУ «Троицкая СОШ № 62»

2. Основная часть (70–90 мин)

Прием. «Махнем не глядя»

Назначение: создание благоприятной атмосферы, активизация внимания.

Участникам предлагается придумать название команды и записать его на табличке (которая будет стоять на столе). После того как команды это сделают ведущий меняет таблички местами.

КОНКУРС № 1 «Разминка»

Назначение: оперативное включение в совместную деятельность, самоактуализация знаний и их фиксация, конструктивная адаптация к складывающейся ситуации.

Ведущий. Так как наша игра называется «Методическое ассорти», а методика – это совокупность различных приемов и методов обучения чему-либо или же практического выполнения чего-либо, то для того чтобы наше сегодняшнее взаимодействие было обучающим и практически полезным, постараемся провести игру на основе

Коновалова Г.В., зам. Директора по УВР МКОУ «Троицкая СОШ № 62», руководитель ресурсной школы, педагог-методист, 2025

рефлексивного анализа. А начнем мы с того, что составим набор методических терминов и понятий.

Задание: участникам предлагается за одну минуту написать на листке бумаги как можно больше методических терминов (именно методических). Затем команды называют по очереди свои слова, если они повторяются у команды соперника – они не засчитываются никому. Побеждает та команда, у которой останется больше неповторяющихся слов. Команда зарабатывает 1 балл.

КОНКУРС № 2 «Где логика?»

Назначение: мобилизация творческого потенциала, активизация когнитивной мыслительной деятельности, развитие индивидуального педагогического сознания, мышления.

На экран выводится фоторяд из трех картинок. Участникам предлагается внимательно изучить их и отгадать зашифрованную поговорку. Если ответ готов – участники поднимают сигнальную карточку. Команда зарабатывает 1 балл за каждый правильный ответ.

1. Ученье – свет, а неученье – тьма.



2. Яйца курицу не учат.



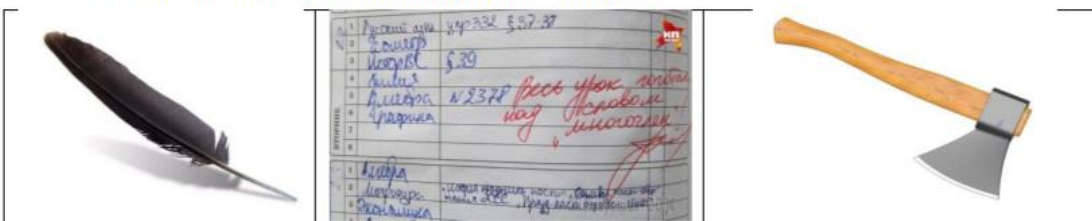
3. Смотреть в книгу – видеть фигу.



4. Тяжело в ученье – легко в бою.



5. Что написано пером не вырубишь топором.



6. Повторение – мать учения.



7. Век живи – век учись.



8. Учить – ум точить



КОНКУРС № 3. «Составь – ТЕ»

Назначение: интенсификация организационно-коммуникативной деятельности, осознание принципов совместного взаимодействия, развитие эмоционально-чувственной сферы.

Для проведения этого конкурса каждому участнику прикрепляют две буквы (спереди и сзади). Всего в команде 10 букв. Ведущий зачитывает характеристику какого-либо понятия, а участникам необходимо правильно отгадать его и составить из букв, которые прикреплены на них. Задание на время выполняет сначала одна команда, а затем другая. Та команда, которая справилась с этим заданием быстрее и побеждает. Команда набирает 1 балл.

КОМАНДА № 1

Прием – относительно законченный элемент метода, его составная часть, отдельный шаг в реализации метода.

Медиа – означает совокупность средств коммуникации, в зависимости от контекста: аудио-, теле- и визуальной.

Идеал – образ совершенства, выступающий в качестве цели. Образец личных качеств, способностей; высшая норма чего-либо.

Толпа – большое скопление людей.

Лидер – лицо в какой-либо группе, пользующееся большим, признанным авторитетом.

БУКВА	П	Р	И	Е	М
	Д	А	О	Т	Л

КОМАНДА № 2

Актив – группа учащихся, которые проявляют определенную инициативу в классном коллективе.

Окись – соединение элементов средней степени окисления с кислородом или название оксида с большей степенью окисления.

Сивка – известная всем детям лошадь сивой масти.

Виток – один оборот спирали (винтовой или винтообразной линии).

Мотив – то, что побуждает человека к какой-либо деятельности, стимулируют познавательную деятельность человека.

БУКВА	М	О	Т	И	В
--------------	----------	----------	----------	----------	----------

	К	А	С	Л	Ь
--	----------	----------	----------	----------	----------

КОНКУРС № 4 «Объяснялки»

Назначение: *организация индивидуальной мыследеятельности, установление лексической коммуникации, создание индивидуального смысла того или иного понятия, обогащение имеющегося смысла, обмен смыслами, осуществление осознанного выбора.*

Первому участнику показывается слово. Ему необходимо дать характеристику этому слову (не используя родственные слова) так, чтобы другой участник (которому он объясняет) назвал его. (Например, слово «хлеб». Ему можно дать следующую характеристику – «он всему голова»). Повторять объяснение можно 1-3 раза. Если участник, которому объясняли, не догадался, ход переходит дальше. Затем ведущий показывает следующее слово второму участнику, а он объясняет третьему; третий – четвертому, а четвертый пятому. Затем пятый объясняет четвертому, четвертый – третьему и т.д. (пока на закончится время) на данный конкурс отводится 2 минуты. Побеждает та команда, которая сумела правильно объяснить больше слов. Команда получает 1 балл.

№п/п	КОМАНДА № 1	№ п\п	КОМАНДА № 2
1	Дети	1	Школа
2	Беседа	2	Рассказ
3	Словарь	3	Учебник
4	Общение	4	Обучение
5	Ручка	5	План
6	Тест	6	Жест
7	Форма	7	Образ
8	Стиль	8	Мел
9	Воспитание	9	Развитие

10	Задача	10	Пример
11	Внушение	11	Убеждение
12	Анализ	12	Синтез
13	Знания	13	Умения
14	Книга	14	Звонок
15	Перемена	15	Рефлексия
16	Программа	16	Кабинет
17	Правило	17	Интернет
18	Метод	18	Мотив
19	Средство	19	Подход
20	Мимика	20	Прием
21	Технология	21	Инновация
22	Принцип	22	Интерес
23	Индивид	23	Человек
24	Творчество	24	Потребность
25	Линейка	25	Циркуль

КОНКУРС № 5 «Понятийный диктант»

Назначение: организация групповой мыследеятельности, самоактуализация, актуализация, обобщение и фиксация знаний, оценка эффективности взаимодействия.

Ведущий зачитывает характеристику понятия, участники должны обсудить о чем идет речь, взять маркер (мел) и записать это понятие на доске (доска двухсторонняя, поэтому соперники не видят, что записывают другие).

На обсуждение и запись отводится 5 секунд. Затем жюри проверяет правильность всех ответов. Побеждает команда у которой больше правильных ответов и зарабатывает 1 балл.

ПОНЯТИЯ (см. Кодекс об образовании)

1. Образование – обучение и воспитание в интересах личности, общества и государства, направленные на усвоение знаний, умений, навыков, формирование гармоничной, разносторонне развитой личности обучающегося

2. Обучающийся – лицо, принятое для освоения содержания образовательной программы

3. Степень образования – завершённый этап обучения и воспитания на одном из уровней основного образования

4. Образовательная программа – совокупность документации, регламентирующей образовательный процесс, и условий, необходимых для получения в соответствии с ожидаемыми результатами определенного уровня основного образования или определенного вида дополнительного образования.

5. Субъекты - обучающиеся, законные представители несовершеннолетних обучающихся, педагогические работники в образовательных отношениях.

КОНКУРС №6 «Пятый элемент»

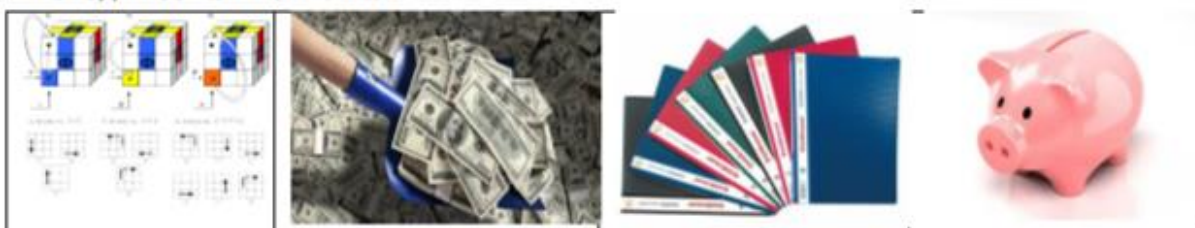
Назначение: организация мыследеятельности и смыслов творчества для создания нового содержания индивидуального сознания, актуализация и обобщение знаний, развитие положительной познавательной мотивации.

Участникам предлагается отгадать словосочетание по набору картинок. Картинки открываются по одной. Участники должны предложить свой вариант ответа. Если варианты ответов неправильные у обеих команд, то открывается вторая картинка. Всего картинок четыре, а пятым необходимо назвать словосочетание. Если ответ готов, участники поднимают сигнальную карточку. Побеждает та команда, которая сумела правильно назвать больше словосочетаний. Команда получает 1 балл.

Методическая рекомендация



Методическая копилка



Тема педагогического опыта



Методический сайт (портал)



5. Подведение итогов и награждение победителей.

6. Рефлексия

Назначение: создание благоприятной атмосферы, установление обратной связи, оценка эффективности состоявшегося взаимодействия.

Прием: красная шляпа (по мотивам приема 6 шляп мышления)

Красная шляпа — эмоции и интуиция (выразить песней отношение к мероприятию команде № 1, выразить стихами отношение к мероприятию команде № 2)

- Выражение чувств, интуитивных ощущений, субъективных реакций.

Коновалова Г.В., зам. Директора по УВР МКОУ «Троицкая СОШ № 62», руководитель ресурсной школы, педагог-методист, 2025

- Вопросы: «Что я ощущаю по этому поводу?», «Какие эмоции вызывает эта идея?», «Что подсказывает внутренний голос?».
- Роль: эмоциональный рефлексор.