

Мастер-класс: «Современное занятие. Каким оно должно быть?» (на примере учебного занятия «Интересные факты о динозаврах»)

Педагогическое мероприятие для педагогов дополнительного образования МАУДО г. Иркутска СЮН в рамках методической декады «Развитие профессиональной компетентности педагога или как добиться успеха», приуроченная к году педагога и наставника.

Цель мероприятия: демонстрация использования образовательной квест-технологии на основе информационных ресурсов для активизации познавательной деятельности на занятиях естественнонаучной направленности.

Задачи:

Образовательные: *вовлечение в активный познавательный процесс* (познакомить с прошлым нашей планеты, дать первичные представления о динозаврах и их образе жизни; показать, как люди узнают о динозаврах; раскрыть понятие слова палеонтология; активизировать познавательную деятельность);

Развивающие: *развитие интереса к обучению, раскрытие индивидуальных способностей* (развивать логическое мышление, умение видеть отличительные особенности динозавров; развивать наблюдательность, воображение, память; развивать и совершенствовать умение извлекать из различных источников необходимую информацию, использовать её для решения поставленных задач; поощрять самостоятельность открытия, интерес к познанию природы)

Воспитательные: (воспитывать чувство коллективизма, умение работать в группах, дисциплину и собранность; воспитывать гуманность, бережное отношение к природе, культурному наследию человека; формировать культуру общения)

Технологии: квест-технология, здоровьесбережение, проблемное, развивающее обучение, групповая и индивидуальная деятельность.

Методы: частично-поисковый метод; игровой метод.

Используемые приемы: создание проблемной ситуации; игровые и соревновательные приемы.

Технологические стадии квеста

Введение в квест:

Обучение планированию квеста (разработка сценария, создание антуража для каждой зоны проведения действий, планирование методики проведения игровых заданий, подготовка необходимого реквизита для прохождения этапов и др.)

1. Стадия – введение в квест (проговаривается сюжет развития квеста, ставится цель, даются рекомендации по прохождению заданий, порядок их выполнения) Ознакомление с теоретическим анализом использования квеста в учебном процессе при реализации программ естественнонаучной направленности.

Организационные моменты включают в себя очную форму проведения квеста 45 минут. Организационная часть (Объявление цели и задач. Теоретическая часть (использование мультимедийной презентации «Век динозавров», видеофильма «10 фактов о динозаврах»)).

2. Стадия – ролевая деятельность. Прохождение этапов квеста.

Практическая часть.

– Физминутка – подвижная игра, «Прохождение тропы времени – путешествие в прошлое»;

Первая станция «Изучение особенностей динозавров».

– Индивидуальная работа - заполнение таблицы «Характеристика динозавров» (изучение особенностей отдельных представителей ящеров проходит при освоении технологии дополненной реальности или использования живых 4D картинок набора SMARTY – ДИНОЗАВРЫ, традиционный процесс обучения переходит в увлекательную игру, педагог обучается сам, значит сможет обучить и воспитанников);

Вторая станция Викторина «По страницам истории животного мира»

– Работа в парах - фото на память (из прошлого времени выносить предметы нельзя, но сделать фото на память возможно, оттачивается возможность использование гаджетов при обучении);

– Коллективная работа – археологические раскопки (раскопать остатки ящера, определить вид, перенести с помощью индивидуальных предметов в контейнеры и упаковать, запечатать в транспортировочный ящик);

– Индивидуальная работа – викторина «По страницам истории животного мира» (использование электронного образовательного ресурса Quizizz необходимо пройти викторину- мгновенный результат);

Третья станция «Изготовление динозавра». Моделирование.

– Индивидуальная работа - изготовление оригами – динозавр (работа с инструкцией, создание ящера своими руками).

– Физминутка – подвижная игра, «Прохождение тропы времени – путешествие обратно»;

3. Стадия – создание итогового продукта.

– Индивидуальная работа - составление Кластера «Эволюция динозавров» (работа с карточками, распределить ящеров в определенный период обитания по времени, по типу питания);

– Выполнение задания «Угадай Кто Я?» (смена видов деятельности, отгадать ответ)

4. Стадия – рефлексия.

Рефлексия (индивидуально - анализ своего восприятия во время мероприятия).

Подведение итогов.



Фото 1. Введение в квест



Фото 2. Определение основного сюжета с кольцевой композицией



Фото 3. Обучение по типу образовательных задач



Фото 4. Инструкция по работе с ЭОР Smarty



Фото 5. Использование технологии дополненной реальности Smarty



Фото 6. Работа с 4D оживающими картинками



Фото 7. Метод обобщения. Работа в парах.



Фото 8. Результат использования приложения Smarty



Фото 9. Активный метод обучения с визуализацией



Фото 10. Работа с информаторами



Фото 11. Метод обобщения - выполнение викторины на ресурсе Quizizz

отчеты					
участники	Вопросы	Обзор	Теги	Распечатать	Скачать
Сортировать по: точность					
Написать всем родителям					
Ольга С	✓ 8	100% Точность	7070 Гол	Электронная почта для	
Елизавета	✓ 8	100% Точность	6730 Гол	Электронная почта для	
Диномастер	✓ 8	100% Точность	6480 Гол	Электронная почта для	
Ирина	✓ 8	100% Точность	6280 Гол	Электронная почта для	
Ольга Игумнова (Ол...	✓ 8	100% Точность	6200 Гол	Электронная почта для	
Мк	✓ 8	100% Точность	6140 Гол	Электронная почта для	
Алена	✓ 7 ✗ 1	88% Точность	5760 Гол	Электронная почта для	
Даниил К (Даниил К)	✓ 7 ✗ 1	88% Точность	5570 Гол	Электронная почта для	
Екатерина	✓ 5 ✗ 3	63% Точность	3870 Гол	Электронная почта для	
Оля	✓ 3 ✗ 5	38% Точность	2080 Гол	Электронная почта для	

Фото 12. Результативность обучения



Фото 13. Подвижная игра на внимательность



Фото 14. Итоговый продукт «Эволюция динозавров»



Фото 15. Моделирование. Работа с инструкцией.



Фото 16. Успешное завершение квеста.