

Применение игровых приемов в мониторинге образовательных результатов

Автор: Букова Татьяна
Ивановна
МУ ДО ЦДО «Созвездие»

Общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире игрушек»

Обучение по программе осуществляется в три этапа:

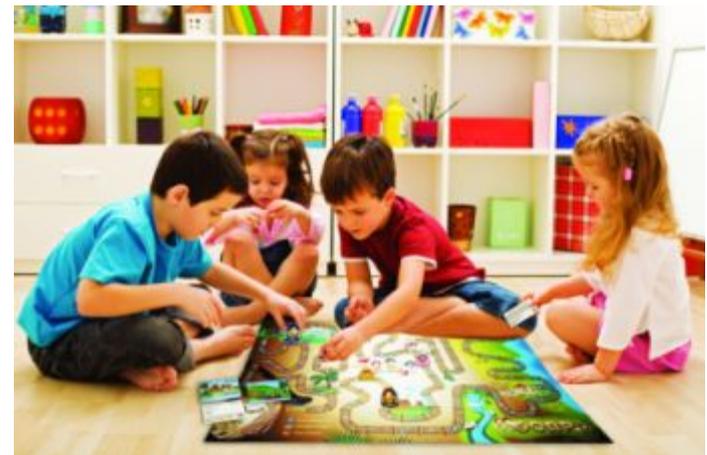
I этап – подготовительный («Волшебные клубочки»)

II этап – познавательный («Игрушки из бабушкиного сундука» и «Забавные игрушки»)

III этап – творческий («Тряпичные народные куклы», «Театральные куклы», «Игрушки в интерьере», «Вязаные игрушки», «Анатомия текстильной куклы»)

«Игра, как тень, родилась вместе с ребенком, стала его спутником, верным другом ... Она заслуживает большего человеческого уважения, гораздо большего, чем воздают ей люди сегодня за те колоссальные, скрытые порою от глаз воспитательные резервы, за огромные педагогические возможности, в ней заложенные.»

Шмаков С.А.



Мониторинг

Педагогический мониторинг в детском объединении «Игрушечка» представляет собой продуманный подбор игр, викторин и конкурсов с определенной творческой заданностью и сюжетной линией, позволяющий отследить знания, умения и навыки, полученные на занятиях.

Ведется он на протяжении всего обучения. На первом, последнем занятии и в течение года (по завершению определенных тем или блоков) проводятся контрольные занятия в виде викторин, сказок, путешествий или игра в лото игрушечного мастера

Алгоритм контрольного занятия

I. Рассказ, сказка или история (можно в исполнении сказочного героя)

II. Игровые задания

- Логические игры
- Игры-головоломки
- Словесные игры
- Настольные игры

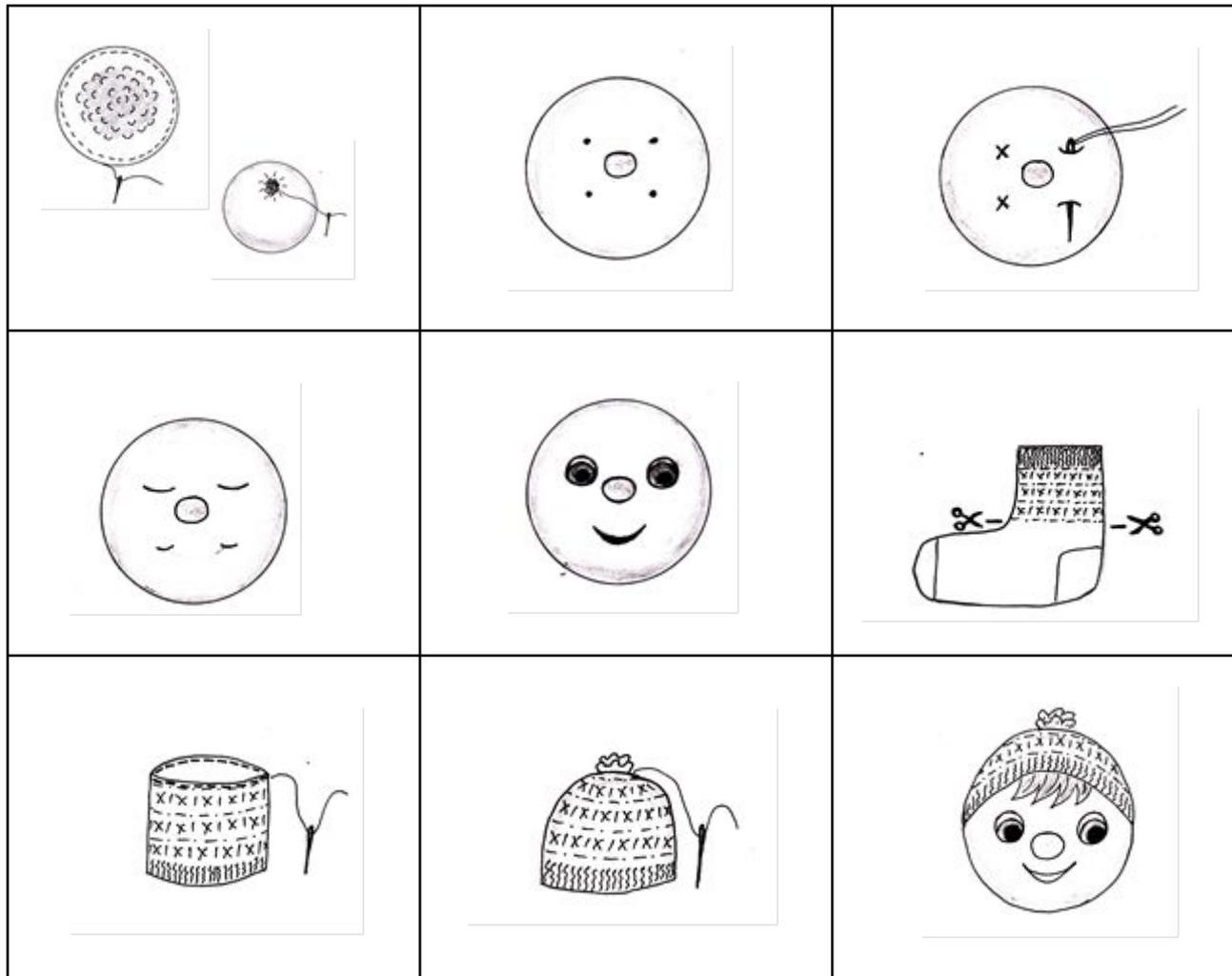
III. Практические задания

IV. Завершение (Сюрпризный момент)

Логические игры

- Составить пооперационную карту изготовления игрушки;
- Найти нужную пару;
- Сгруппировать картинки по одному признаку (обвести, соединить или окрасить в один цвет);
- Распутать паутину или добрать до вершины, собрав нужные картинки или предметы;
- Вытащить карточки, правильно ответив на вопросы;
- Выложить бусы или цепочку;
- Пройти по лабиринту, собрав все необходимое для изготовления чего-либо.

Составить пооперационную карту изготовления игрушки



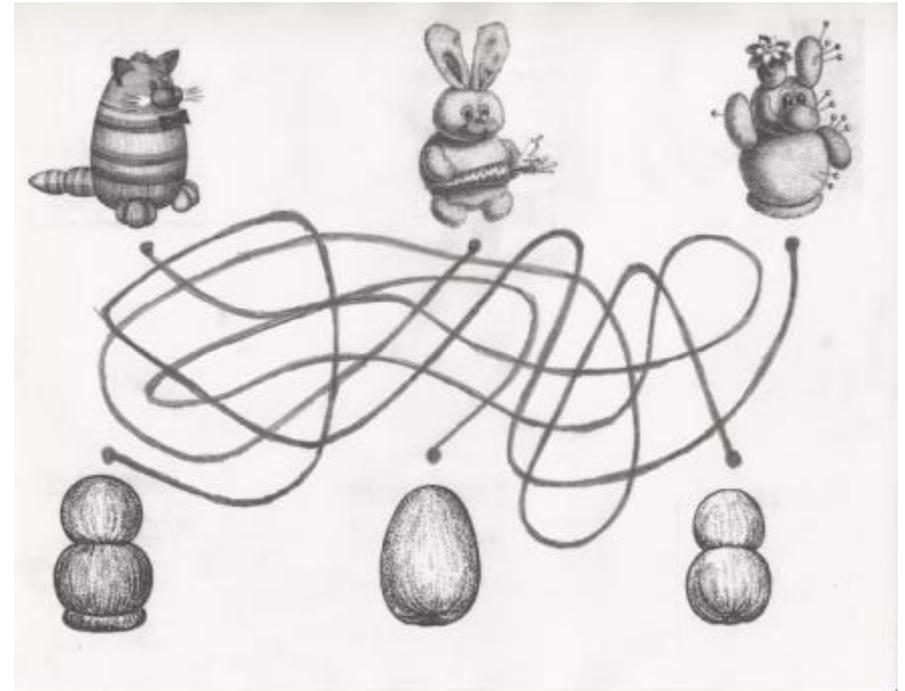
признаку (обвести, соединить или окрасить в один цвет)

Помоги гномам собрать свои нити. Синему – швейные, красному – вязальные, зеленому - вышивальные



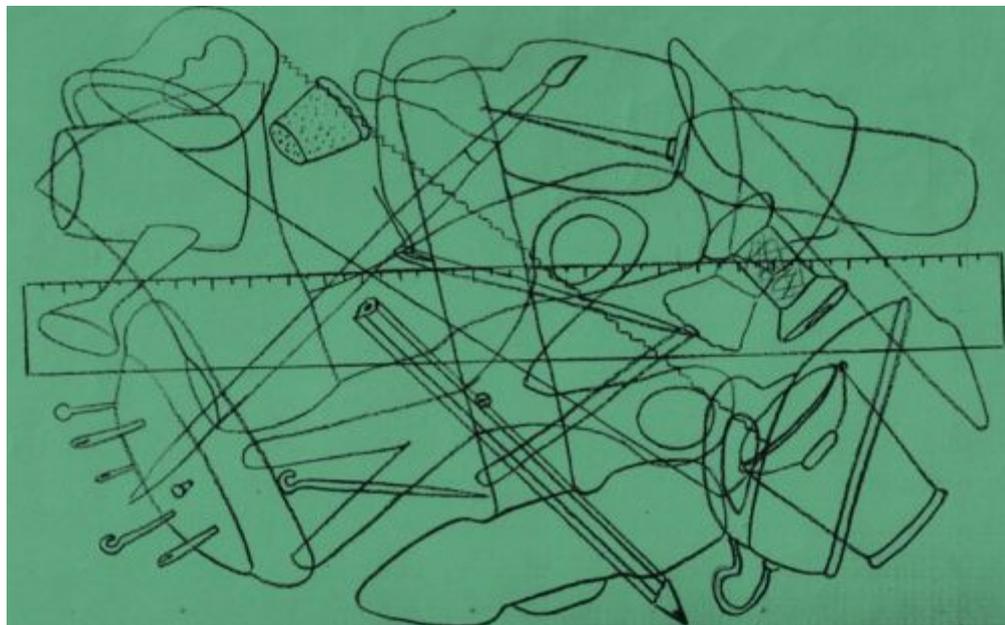
Найди пару

- Игрушка и ее основа;
- Игрушка и ее выкройка;
- Игрушка и материал;



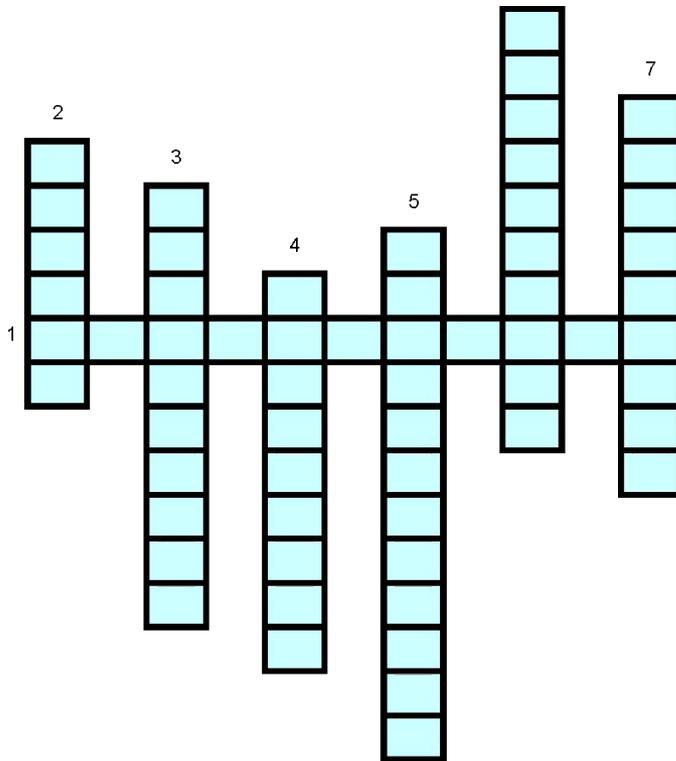
Игры-головоломки

- Увидеть и закрасить заданный предмет в наложенных друг на друга контурах;



- Составить правильно разрезную картинку;
- Разгадать кроссворд или решить ребус .

Кроссворд «Народные куклы»



Вопросы:

1. Кукла, которую мама дарила дочке со словами «Все успевай».
2. Кукла, которую сжигали на первый день рождественских праздников.
3. Кукла, которую мать сворачивала из двух лоскутов и кидала ее в колыбель, чтобы успокоить плачущего ребенка.
4. Кукла, сделанная из пучка соломы.
5. Свадебная кукла, которую дарили невесте подружки.
6. Кукла, с которой связана история появления на Руси гречихи.
7. Кукла, которую сжигали накануне Благовещения вместе со старыми соломенными постелями

Словесные игры

- «Аукцион»
- Отгадать игрушку или предмет по описанию
- Отгадать загадку

КОЗА 	Домашнее животное, дающее не только молоко и шерсть, но и героиня сказки, которая спасла своих детей от серого волка
КЛУБОК 	Нитки для вязания, с которыми очень любит играть котик
ХЛОПОК 	Южное растение, дающее нам вату
ПОМПОН 	Пушистое шарообразное изделие из ниток

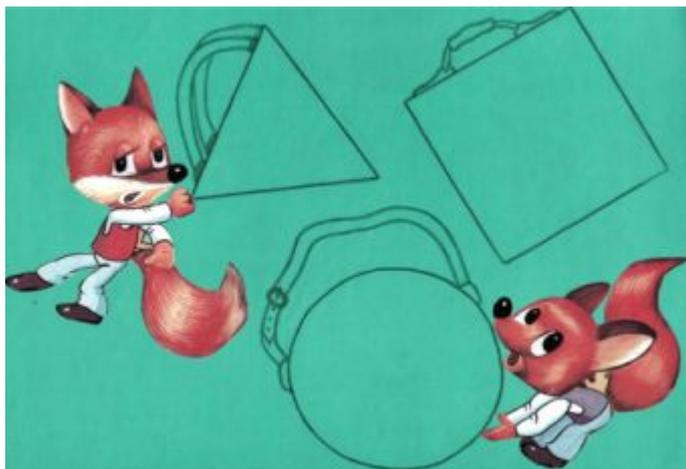
Настольные игры

- Лото игрушечного мастера
- Домино
- Собери комплект



Практические задание

- Вырезать по шаблону предложенные фигуры или выкройки;
- Сделать основу для изготовления помпона (обвести и вырезать);
- Разместить на листе как можно больше шаблонов, обвести их карандашом и вырезать;
- Определить или отобрать на ощупь заданные предметы;
- Выложить ниткой контур заданного рисунка и т.д.



Спасибо за внимание!