



Формирование ключевых  
компетенций в процессе  
игровой деятельности  
обучающихся средствами  
географии.

---

Работа учителя географии  
высшей категории  
МАОУ «Лицей № 36»  
Щегловой Л.А.

---

«Доводы, до которых человек  
додумывается сам, обычно  
убеждают его больше, нежели те,  
которые пришли в голову другим».  
(Б. Паскаль)

«Кто не думает о далеком будущем, тот его не имеет» – говорили древние. А наше будущее в образовании – компетентно-ориентированный подход в обучении. Сегодня конкурентоспособность человека на рынке труда во многом зависит от его способности овладевать новыми технологиями, адаптироваться к изменяющимся условиям труда. Одним из ответов системы образования на этот запрос времени является компетентно-ориентированное обучение, обозначенное в концепции модернизации Российского образования.



---

Главное изменение в обществе, влияющее на ситуацию в сфере образования, - ускорение темпов развития общества. В результате, школа должна готовить своих учеников к жизни, о которой сама школа мало что знает. Дети, которые пришли в первый класс в 2007 году, будут продолжать свою трудовую деятельность примерно до 2060 года. Каким будет мир в середине XXI века, трудно себе представить. Поэтому школа должна готовить своих учеников к переменам, развивая такие качества, как мобильность, динамизм, конструктивность, умение самостоятельно образовываться и переключаться на другие виды деятельности.

Новое содержание образования заключается в освоении учащимися набора **ключевых компетенций**.

Повышение качества образования является одной из актуальных проблем современной России.

---

Решение этой проблемы связано с модернизацией содержания образования, оптимизацией способов и технологий образовательного процесса и, конечно, переосмыслением цели и результата образования.

Цель образования - формирование ключевых компетенций.

**Компетенция** (в переводе с латинского *competentia*) означает круг вопросов, в которых человек хорошо осведомлен, обладает познаниями и опытом.

**Компетентность** - умение использовать полученные личные и профессиональные знания и навыки в практической деятельности.



---

**Формула компетентности:**

**Компетентность=мобильность знаний + гибкость  
метода+ критичность мышления.**

# Понятие «компетенция» включает:

---

- **знания** - это набор фактов, требуемых для выполнения работы.
- **навыки** - это владение средствами и методами выполнения определенной задачи.
- **способность** - врожденная предрасположенность выполнять определенную задачу.
- **стереотипы поведения** - видимые формы действий, предпринимаемых для выполнения задачи. В поведении проявляются наши ценности, этика, убеждения и реакция на окружающий мир.
- **усилия** - это сознательное приложение в определенном направлении ментальных и физических ресурсов.

# Образовательными компетенциями являются следующие:

---

## Ценностно-смысловая компетенция.

Это компетенция в сфере мировоззрения, связанная с ценностными представлениями ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нём, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения. Эта компетенция обеспечивает механизм самоопределения ученика в ситуациях учебной или иной деятельности. От неё зависит индивидуальная образовательная траектория ученика и программа его жизнедеятельности в целом.



---

## Общекультурная компетенция –

круг вопросов, в которых ученик должен быть хорошо осведомлён, обладать познаниями и опытом деятельности. Это особенности национальной и общечеловеческой культуры, духовно-нравственные основы жизни человека и человечества, отдельных народов, культурологические основы семейных, социальных, общественных явлений и традиций, роль науки и религии в жизни человека, их влияние на мир, компетенции в бытовой и культурно-досуговой сфере, например, владение эффективными способами организации свободного времени.



---

## Учебно-познавательная компетенция.

Это совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности, соотнесённой с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят знания и умения целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки учебно-познавательной деятельности. Ученик овладевает креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приёмами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем.



---

## **Информационная компетенция.**

При помощи реальных объектов (телевизор, магнитофон, телефон, факс, компьютер, принтер, модем, копир) и информационных технологий (аудио- и видеозапись, электронная почта, СМИ, Интернет), формируются умения самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовать, преобразовать, сохранить и передать её.



---

## **Коммуникативная компетенция**

включает знание необходимых языков, способами взаимодействия с окружающими и удалёнными людьми и событиями, навыки работы в группе, владение различными социальными ролями в коллективе. Ученик должен уметь представить себя, написать письмо, анкету, заявление, задать вопрос, вести дискуссию и др. Чтобы освоить эту компетенцию в учебном процессе, фиксируется необходимое и достаточное количество реальных объектов коммуникации и способов работы с ними для ученика каждой ступени обучения в рамках каждого изучаемого предмета или образовательной области.



---

## Социально-трудовая компетенция

означает владение знанием и опытом в гражданско-общественной деятельности, в социально-трудовой сфере, в области семейных отношений и обязанностей, в вопросах экономики и права, в профессиональном самоопределении. В эту компетенцию входят, например, умения анализировать ситуацию на рынке труда, действовать в соответствии с личной и общественной выгодой, владеть этикой трудовых и гражданских взаимоотношений. Ученик овладевает минимально необходимыми для жизни в современном обществе навыками социальной активности и функциональной грамотности.



---

## **Компетенция личностного самосовершенствования**

направлена к тому, чтобы осваивать способы физического, духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональную саморегуляцию и самоподдержку. Реальным объектом здесь выступает сам ученик. Он овладевает способами деятельности в собственных интересах и возможностях, что выражается в его непрерывном самопознании, развитии необходимых личностных качеств, формировании психологической грамотности, культуры мышления и поведения. Сюда входит комплекс качеств, связанных с основами безопасной жизнедеятельности.

Каждый человек уникален и индивидуален, поэтому не может быть единых жестких требований к каждому выпускнику. В моём понимании выпускник – это личность, максимально адаптированная к современным социальным условиям и ориентирован на успех:



Для формирования определенной компетенции необходимы соответствующие условия.

---

Формирование компетенций – это не смена содержания, а смена технологии обучения.

Наиболее эффективными в этом плане являются, в частности, метод проектов, ведение элективных курсов, использование игровых технологий.







---

Актуальность игры в учебном познании в настоящее время повышается, с одной стороны, в связи с доступностью различных источников познания, нарастанием объёма разнообразной информации, поставляемой телевидением, видео, Интернетом, а также, во-вторых, все более масштабным использованием средствами массовой информации игровых технологий.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие **функции**:

- 
- ▶ **развлекательную** – основная функция игры – удовольствие учащегося от самого процесса деятельности;
  - ▶ **коммуникативную** – игра позволяет учащемуся войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;
  - ▶ **самореализации** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;
  - ▶ **терапевтическую** – игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих у учащегося в общении, учении;

- 
- 
- ▶ **диагностическую** – игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащихся, такие как: интеллектуальные, творческие, эмоциональные;
  - ▶ **коррекции** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;
  - ▶ **межнациональной коммуникации** – игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;
  - ▶ **социализации** – с помощью игры происходит включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной. Решение этих задач реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

**Компетентность – применение полученных знаний на практике:**

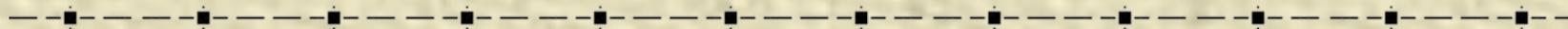
- Способность (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт;
- Способность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;
- Умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

## ИГРА – Найди соответствие

---

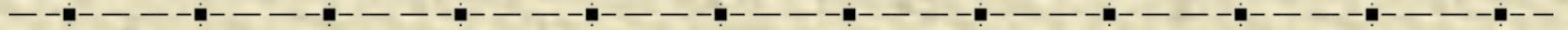
<b>В ходе игры Вам необходимо...</b>	<b>Компетентность</b>
<b>Проанализировать ситуацию и выявить проблему</b>	<b>Социальная</b>
<b>Выполнить задание по инструкции</b>	<b>Коммуникативная</b>
<b>Извлечь информацию из различных источников</b>	<b>Информационная</b>
<b>Структурировать имеющуюся информацию</b>	<b>Готовность к самообразованию</b>
<b>Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения</b>	<b>Технологическая</b>
<b>Использовать ресурсы других людей</b>	<b>Готовность делать осознанный выбор</b>

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:



- дидактическая цель ставится в виде **игровой задачи**;
- учебная деятельность подчиняется **правилам игры**;
- учебный материал используется в качестве **средства**;
- дидактическая задача переводится в игровую за счет **элемента соревнования**;
- успешное выполнение заданий связывается с **игровым результатом**.

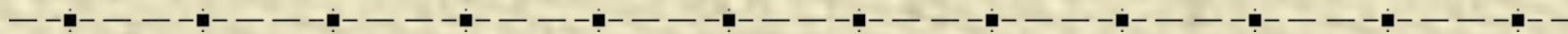
Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:



- деловые;
- организационно-деятельностные;
- ролевые;
- инновационные игры;
- дидактические.



**Основные аспекты развития личности ребенка в этой связи можно назвать следующие:**



1. В игре развивается **мотивационно-потребностная сфера**: (возникает иерархия мотивов; социальные мотивы более значимы, чем личные).
2. Преодолевается **познавательный и эмоциональный эгоцентризм**: (ориентировка во взаимоотношениях между людьми, развитие самосознания и самооценки).
3. Развивается **произвольность поведения**: (постижение ребенком норм и правил поведения).
4. Развиваются **умственные действия**: (формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребенка).

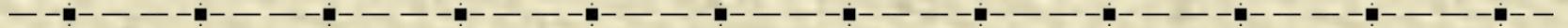
## **Преимущества игровых технологий:**

- Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.
- Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.
- Меняется мотивация обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
- Сокращение времени накопления опыта (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).

## **Недостатки игровых технологий:**

- Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

## Игра как феномен позволяет:



- без опаски выражать эмоции;
- понять себя и испытать на пределе возможностей свои внутренние ресурсы;
- осваивает новые способы поведения;
- быть задействованным в игре зачастую более интенсивно, нежели в повседневной действительности;
- обретается возможность оперативно анализировать собственные реакции.



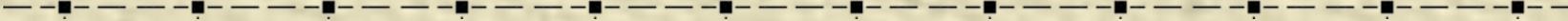
---

Систематическое и целенаправленное использование игровых методов может дать определенные результаты, как в изменении основных качеств личности, так и в результативности учебной деятельности, в формировании различных образовательных компетенций.



---

Использование игровой технологии позволяет формировать ключевые компетенции учебно-познавательной деятельности: способы организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приемами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях, вырабатывается навык самостоятельного добывания знаний, принятия нестандартных решений.



Спасибо за внимание!