**Содержание проекта по номинации «Педагогическое действие»**

**Тема проекта: Систематизация понятий по разделу «Эволюционное учение» посредством реализации игры «Эволюция»**

1. **Название команды «Полярная Звезда»**
2. **Педагогический результат.** Методика педагогического действия предполагает достижение следующих результатов образования (таблица 1.).

Таблица 1

Педагогический результат

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Этапы | Вид действия | Способы оценивания | Ожидаемый результат |
| 1 | Организационный момент | Предварительная организация коллектива | Выявление настроя и отношения обучающихся путем наблюдения | Мобилизация, подготовка к предстоящему процессу |
| 2 | Целеполагание | Создание условий для постановки цели и задач педагогического действия | Определение целенаправленной деятельности в ходе установочной беседы | Возникновение у обучающихся побуждения: узнать, действовать, найти, доказать |
| 3 | Установка мотивации | Постановка проблемы по формированию мотивации | Оценка уровня мотивации на стадии вызова | Зарождение мотивов и желания участвовать в действии |
| 4 | Актуализация знаний | Постановка вопросов по воспроизведению ранее усвоенных знаний | Оценка качества ответов, умений применять знания в новой ситуации | Закрепление знаний, появление фактора стимулирования познавательной активности |
| 5 | Обобщение и систематизация знаний | Проведение игры «Эволюция» | Оценивание уровня усвоения учебного материала по ходу игры | Обобщение и систематизация знаний обучающихся |
| Архейская эра. Виртуальное воссоздание физико-климатической картины земли, характеристика флоры и фауны эры | Выявление уровня сформированности знаний о конкретной эре, умений по ходу выполнения заданий игры | Формирование знаний о исторической эре, развитие интеллектуальных умений обучающихся |
| Протерозойская эра.  Виртуальное воссоздание физико-климатической картины земли, характеристика флоры и фауны эры | Выявление уровня сформированности знаний о конкретной эре, умений по ходу выполнения заданий игры | Формирование знаний о исторической эре, развитие интеллектуальных умений обучающихся |
| Палеозойская эра.  Виртуальное воссоздание физико-климатической картины земли, характеристика флоры и фауны эры | Выявление уровня сформированности знаний о конкретной эре, умений по ходу выполнения заданий игры | Формирование знаний о исторической эре, развитие интеллектуальных умений обучающихся |
| Мезозойская эра.  Виртуальное воссоздание физико-климатической картины земли, характеристика флоры и фауны эры | Выявление уровня сформированности знаний о конкретной эре, умений по ходу выполнения заданий игры | Формирование знаний о исторической эре, развитие интеллектуальных умений обучающихся |
| Кайнозойская эра.  Виртуальное воссоздание физико-климатической картины земли, характеристика флоры и фауны эры | Выявление уровня сформированности знаний о конкретной эре, умений по ходу выполнения заданий игры | Формирование знаний об исторической эре, развитие интеллектуальных умений обучающихся |
| 6 | Применение знаний и умений в новой ситуации | Организация самостоятельной работы по составлению морфолого-эволюционного описания отдельных групп организмов | Определение способностей ориентироваться в пространстве и во времени для выполнения самостоятельной работы | Способности применения знаний и умений в решении предметных и метапредметных задач |
| 7 | Рефлексия | Осуществление рефлексий: настроения и эмоционального состояния, деятельности и содержания учебного предмета | Выявление отношения обучающихся к проведенному педагогическому действию | Умения грамотно давать оценку, указать свои видения, отстаивать свою точку зрения. Эмоционально-ценностное отношение к природе |

1. **Условия**. Целевой аудиторией реализации данного проекта являются учащиеся старших классов. Демонстрация педагогического действия осуществляется на примере обобщающего занятия по разделу «Эволюционное учение». Эволюционный процесс представляет одну из основополагающих теорий в содержании школьной биологии. Систематизирующее и обобщающее содержание раздела позволяет организовать на завершающем этапе изучения игровую форму обучения. Представление проекта происходит в условиях, где в роли школьников выступают участники олимпиады, представляющие педагогов из разных направлений, поэтому необходимо перед представлением проведение анкетирования и тестирования с целью выявления отношения к предлагаемому проекту и уровня предметных результатов.

Для организации и проведения проектной работы необходимы:

- технические средства – ноутбуки, интерактивная доска, проектор, колонки, документ-камера, видеокамера;

- методические средства – индивидуальные карточки, конверт с заданиями, справочник, специальная литература, физическая карта, видеоматериалы.

1. **Средства отбора**. Участниками реализации проекта выступают представители команд. Для отбора участников команд, с целью выявления их отношения к предлагаемой методике, а также определения уровня базовых знаний по содержанию занятия, проводится анкетирование и тестирование. Поскольку в мероприятии каждый игрок участвует индивидуально, будут применены индивидуальные задания, поэтапно выявляющие уровень усвоения учебного материала. Задания составлены с учетом стандарта образования и возможностей участников.
2. **Концептуальные позиции**. В наше время повсеместно происходит расширение предметно-информационной среды. У современных школьников наблюдается перенасыщение информацией разной природы. Разные источники (телевидение, социальные сети, мессенджеры, радио) обрушивают на учащихся огромное количество информации. Благодаря насыщению источников в таком богатом информационном поле с упрощенной формой подачи прививаемого материала у школьников наблюдаются проблемы, связанные с выполнением учебных заданий, совершением мыслительной операции, решением учебных задач. Иначе говоря, школьники быстро привыкают к легкому усвоению информации без поэтапного ее развития, конечным итогом которого должно стать закрепление этих сведений в форме знания. Воспринимая за данность вышеуказанное явление, современному учителю ничего не остается кроме как искать более целесообразные пути и условия по проблеме усвоения учебного материала. По проблеме, которая представлена противоречием между повышением личностных качеств каждого ученика, с одной стороны, и поиском доступных для современных учащихся подходов, с другой. В связи с этим возникает необходимость разработки и применения наиболее познавательных приемов обучения. Одним из таких приемов, позволяющих повысить качество образования, выступает образовательная игра.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, способствующие сделать познавательными деятельность учащихся на творческо-созидательном уровне, развивая их личностные качества. Условная атмосфера игры делает монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению учебного материала положительно эмоционально окрашенной, а увлекательность игрового действия активизирует все психические процессы и функции детей. Немаловажная роль игры заключается в создании условий по применению знаний и своего опыта в новой ситуации.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Концептуальной основой предлагаемого проекта педагогического действия выступают труды Р. Кайюа, Ф Шиллер, Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, Е.И. Добринская, Э.В. Соколов, Г.К. Селевко и др.

С учетом методики и содержания изучаемого материала нами разработана игра «Эволюция», которая станет завершением изучения раздела «Эволюционное учение». Поскольку объем учебного материала достаточно большой, специфика игры должна быть соответствующей. Проведение игры целесообразно на этапе обобщения и систематизации. Итак, содержание всего раздела идет под основные правила самой предлагаемой игры, а повторение и обобщение частных тем предполагается во время выполнения промежуточных заданий в рамках мини-игр (табл. 2.).

Таблица 2

Краткое представление концепции педагогического действия

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Этап игры | Тип игры | Содержание этапа |
| 1 | Архейская эра. | По области деятельности – интеллектуальная, физическая;  По характеру психологического процесса – обучающая, обобщающая;  По игровой методике – предметная, сюжетная | Ознакомление с правилами игры, распределение участников по стартовым позициям, выполнение заданий игры. По результатам игры раздаются бонусные баллы, за которые можно приобрести биологические приспособления. Далее участники по очереди выбирают путь, по которому в дальнейшем пройдет их «эволюция» |
| 2 | Протерозойская эра. | По области деятельности – интеллектуальная;  По характеру психологического процесса – обобщающая, репродуктивная;  По игровой методике – предметная, сюжетная | Участники продолжают свой эволюционный путь, однако, чтобы перейти на следующий этап, они должны пройти очередное испытание, связанное с основными движущими силами эволюционного процесса. Дополнительно приобретают приспособления и выбирают путь |
| 3 | Палеозойская эра. | По области деятельности – интеллектуальная, психологическая;  По характеру психологического процесса – обобщающая, творческая;  По игровой методике – предметная, сюжетная | Дальнейшее «эволюционное развитие» участников связано с выполнением заданий следующей игры, по ходу которой они должны выявлять результаты дивергенции, конвергенции и параллелизма, а также гомологичные и аналогичные органы растений и животных. Древо органического мира дальше разветвляется |
| 4 | Мезозойская эра. | По области деятельности – интеллектуальная;  По характеру психологического процесса – обобщающая, творческая, коммуникативная,  По игровой методике – предметная, сюжетная | Участникам предстоит ознакомление со следующей исторической эрой, где они должны дать характеристики периодов, выявлять физико-климатические условия, смоделировать вымышленную популяцию живых организмов с учетом всех факторов того времени. Также выбирают свои пути дальнейшего развития |
| 5 | Кайнозойская эра. | По области деятельности – интеллектуальная;  По характеру психологического процесса – обобщающая, творческая, исследовательская;  По игровой методике – предметная, сюжетная, ролевая | По периодам следующей эры участники дальше перемещаются по времени и в пространстве, выполняя разные задания. Игроки набирают окончательные варианты ароморфоза, идиоадаптации и общей дегенерации. Совершив последний шаг, участники «становятся» тем или иным представителем групп живых организмов |

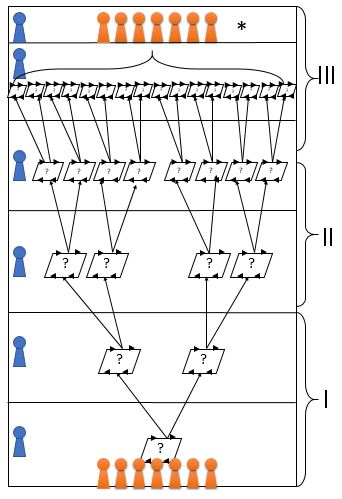
1. **Средства фиксации достигнутого результата.**

Таблица 3

Задания, применяемые в реализации проекта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Средство фиксации | Педагогический результат |
| 1 | Анкетирование | Отношение к предлагаемому педагогическому действию |
| 2 | Начальное тестирование | Уровень остаточных знаний по предмету |
| 3 | Задания мини-игр | Понимание научных понятий, фактов, суждений, умение устанавливать причинно-следственные связи |
| 4 | Индивидуальные карточки | Умение составлять последовательность своих действий, распределять их по времени |
| 5 | Аналитическая справка | Умение фиксировать ответ в краткой и доступной форме, выступать публично, привлечь к себе и своему выступлению внимание аудитории, доступно излагать свой ответ |

1. **Схема педагогического действия.**



1. **Распределение функций**.

Капитан: Васильева Туйаара Михайловна;

Консультанты: Кузнецова Надежда Олеговна, Попова Валерия Игнатьевна, Рожин Максим Гаврильевич, Жирохова Анастасия Афанасьевна, Жирков Прокопий Викторович