

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА
ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
(ГБУ ДО ДДЮТ Выборгского района Санкт-Петербурга)**

**Методическая разработка
электронное пособие «Своя игра»**

к образовательным программам «Спортивное ориентирование»

и «Спортивный туризм»

(номинация – учебное пособие)

Разработчики:
Косова Надежда Владимировна,
педагог дополнительного образования
Косов Василий Николаевич,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2022

Аннотация

«Своя игра» - методическая разработка в форме электронного пособия, предназначена для проведения промежуточной (итоговой) аттестации учащихся по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам по спортивному туризму и спортивному ориентированию.

Носит универсальный характер. Возможны различные варианты использования данного электронного пособия: для группового и индивидуального мониторинга уровня освоения знаний учащимися. Материалы пособия можно использовать как в очном, так и дистанционном (заочном) форматах.

Представленные диагностические материалы позволяют не только педагогу, но и самим учащимся оценить уровень освоения пройденного на учебных занятиях материала по теоретической подготовке, правильно спланировать проведение практических занятий, а также выстроить индивидуальный маршрут, направленный на дальнейшее закрепление теоретических знаний.

Проведение диагностики уровня знаний учащихся в форме игры повышает мотивацию и вовлеченность детей, способствует формированию лидерских качеств, умению работать в команде.

Пояснительная записка

Методическая разработка в форме электронного пособия «Своя игра» разработана в помощь педагогу дополнительного образования (тренеру-преподавателю), реализующему образовательные программы по спортивному ориентированию и спортивному туризму.

Цель составления разработки – создание условий для эффективного оценивания уровня и качества освоения обучающимися материалов программы.

Ожидаемый результат от использования пособия – закрепление знаний и выявления пробелов у учащихся в пройденном материале над которыми педагогу необходимо дополнительно поработать с учащимися на занятиях.

Данная разработка является формой диагностики для двух образовательных программ. «Спортивный туризм. Путешествия» эта программа предусматривает приобретение учащимся основных знаний - о своем родном крае, технике и тактике туризма, ориентировании на местности, оказании первой медицинской помощи, умений и навыков для получения спортивных разрядов по туризму. Работа по программе строится с учетом ближних и дальних перспектив, рассчитана на 5 лет обучения. Программа предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования. Рекомендуемый возраст с 9 до 17 лет.

«Спортивное ориентирование» Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет физкультурно-спортивную направленность и предполагает углубленный уровень освоения. Программа рассчитана на 5 лет, рекомендуемый возраст 8-16 лет.

Актуальность разработки заключается в том, что игровой формат диагностического занятия является наиболее эффективным для восприятия

детьми. За основу построения диагностической игры взята телевизионная игра с одноименным названием «Своя игра».

Пособие можно использовать как в очном, так и в дистанционном формате. В огромном разнообразии педагогических игр не так много по туристско-краеведческой направленности, ещё меньше – универсальных с применением ИКТ, что говорит не только об актуальности, но и новизне данного методического продукта.

Проверочные материалы электронного пособия рассчитаны на учащихся 10-13 лет 1 и 2 годов обучения по программе базового уровня по спортивному туризму и 1 года обучения по программе базового уровня по спортивному ориентированию.

Учащиеся на данных этапах освоения программ изучают условные знаки спортивных карт, которые являются "алфавитом" спортивного ориентирования, основные туристские узлы и способы их применения, без знания которых невозможно проведение занятий со специальным туристским снаряжением, отработка технических приемов и навыков юных туристов-спортсменов, а также основы организации походного туристского быта – базовыми знаниями необходимыми для проведения главного мероприятия туристско-краеведческого цикла – похода.

Материалы пособия направлены на подведение промежуточных итогов по изучению учащимися следующих тем: «Условные знаки спортивных карт», «Легенды спортивных карт», «Масштаб спортивной карты», «Узлы в спортивном туризме», «Организация питания в спортивном туризме», «Приемы оказания первой помощи», «Снаряжение в спортивном туризме».

Данная методическая разработка представлена следующими материалами:

1. Организационно-методическая описательная часть пособия в текстовом формате.

2. Электронное пособие (презентация и ПДФ-версия с активными ссылками) «Своя игра. Спортивный туризм - 1» для учащихся 1 года обучения.

3. Электронное пособие (презентация и ПДФ-версия с активными ссылками) «Своя игра. Спортивный туризм - 2» для учащихся 2 года обучения.

4. Электронное пособие (презентация и ПДФ-версия с активными ссылками) «Своя игра. Спортивное ориентирование» для учащихся 1-2 года обучения.

Требования к используемым техническим средствам обучения

Для проведения диагностического занятия в форме командной игры необходим кабинет с возможностью свободной расстановки мебели для рассадки учащихся по мини-группам (командам), компьютер (ноутбук) с проекционным оборудованием или демонстрационной ЖК-панелью.

При выполнении диагностических заданий учащимися самостоятельно (индивидуально) в домашних условиях потребуются компьютер (ноутбук) с выходом в «Интернет» для получения задания и обратной связи с педагогом.

Алгоритм проведения диагностического занятия в форме командной игры

Подготовительный этап.

Участники игры - учащиеся одной группы делятся на команды по 3-5 человек. Педагог помогает участникам разделиться на команды, авторы используют для этого жеребьёвку. Каждая команда придумывает себе название.

Педагог раздаёт бланки для ответов на каждый вопрос игры размером 10*10 см, на которых команды заранее вписывают свое название.

Затем ведущий (педагог) знакомится со всеми командами и заносит их название в таблицу для подсчета баллов. После подготовительного этапа можно приступать к самой игре.

Ход игры.

На экране открывается слайд с выбором тем. Педагог произвольно выбирает команду, которая начинает игру, затем по часовой стрелке ход переходит следующей.

Играющая на данном вопросе команда выбирает тему и «стоимость» задания – от 100 до 600 баллов, после чего ведущий открывает задание и зачитывает вопрос.

На ответ командам даётся 30 секунд (электронный таймер), ответ на вопрос готовят все команды одновременно. Ответ на вопрос команда записывает на бланк, которые были заранее подготовлены и сдают по окончании 30 секунд ведущему. На основе ответов присуждаются баллы за правильный ответ (в соответствии со «стоимостью» задания или 0 баллов, если ответ частично правильный или неправильный совсем).

Затем ведущий просит объяснить выбор ответа участника той команды, что ответила правильно. В случае отсутствия правильного ответа у команд или неточностей в ответе педагог объясняет правильный ответ сам. И так проходит ход за ходом пока не выйдет отведенное на данную тему время или не закончатся вопросы. Рекомендуется использовать на игру по одной теме не более 10 минут.

Заключительный этап

В конце игры ведущий подсчитывает баллы, набранные каждой командой и на основе их, объявляет победителей. В конце игры желательно провести разговор с участниками на предмет того, какие разделы им показались сложнее и почему.

Алгоритм проведения диагностического занятия в индивидуальной форме (дистанционной)

Электронное пособие можно использовать для организации дистанционного контроля, когда учащиеся не могут посещать очные занятия и проходят диагностику в домашних условиях.

Педагог заранее определяет дату и время начала диагностического занятия. На домашнем компьютере (ноутбуке, планшете) учащегося должно быть заранее установлено программное обеспечение для ВКС. Рекомендуем использовать для этой цели бесплатную российскую программу «яндекс-телемост». Для передачи ответов на вопросы педагогу предлагаем использовать мессенджер «телеграмм», который должен быть установлен на мобильно устройстве учащегося.

Игра проводится педагогом-ведущим по ВКС по тому же алгоритму, что и в обычно очном формате в учебном кабинете. Отличие в том, что играют не команды, а каждый учащийся самостоятельно. По истечению времени на ответ (30 секунд) участники игры отправляют свой вариант решения личным сообщением в мессенджере педагогу (ведущему).

Список используемых источников (электронные ресурсы)

Для заданий по туризму использовались фотографии и материалы сайта http://tourlib.net/books_tourism/kodysh1.htm

Для составления заданий по ориентированию использовалась материалы официального сайта Федерации спортивного ориентирования России <http://fso.msk.ru/> и сайта: <http://life4health.ru/znaki-v-sportivnom-orientirovanii/>