**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования**

 **Калужской области**

**«Областной эколого-биологический центр»**

******

Пример проекта

**Тема:** **Особенности использования интеллектуальных**

**онлайн игр в ГБУ ДО КО «ОЭБЦ»**

Автор-составитель:

**Глебова С.В.** методист,

педагог дополнительного образования

Калуга, 2024

**Актуальность:** Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление  не  только закономерное, но и необходимое. За последнее время многие учителя накопили огромный запас разнообразных методических разработок дидактических игр по учебным предметам. А сейчас все чаще стали применять различные интерактивные игры, которые носят обучающий и развивающий характер. Достоинства игр отмечал еще К.Д. Ушинский, говоря, что игра для ребенка является жизнью, действительностью, созданной самим ребенком. В связи с этим игра для ребенка более доступна, чем окружающий мир, с точки зрения ее понимания. Нередко для детей важен сам процесс игры, а не результат. Игра полезна во всех отношениях, поскольку она не только помогает развитию способностей ребенка, но и снимает психологическое напряжение, облегчает вхождение детей в сложный мир человеческих отношений. Так что учитель, зная эти особенности, может с успехом использовать этот метод обучения не только в старших классах, но в особенности в младших.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия самого процесса деятельности, а не только от результата.

2. Творческий, в значительной мере импровизационный. Активный характер этой деятельности.

3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

4. Наличие прямых или косвенных правил. Отражающих содержание игры.

## В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

В настоящее время не достаточно хорошо изучены  условия  эффективности применения на практике развивающих игр и  упражнений  в образовательной деятельности.

**Проблема:** Стоит отметить, что не каждый ребенок, особенно из отдаленных районов, способен лично присутствовать на занятиях. Именно для таких детей и вводятся онлайн игры. Они позволяют обучающемуся, непосредственно без личного присутствия, участвовать в образовательном процессе через интернет.

**Цель:** определить степень эффективности использования интеллектуальных онлайн игр в учреждении дополнительного образования.

**Задачи:**

* Сформировать нормативно-правовую документацию для реализации проекта;
* Обеспечить условия реализации проекта;
* Сформировать ресурсную базу для обеспечения проекта;
* Разработать пакет контрольно-измерительных материалов.

**Объект** процесс использования интеллектуальных игр.

**Предмет-** особенности использования интеллектуальных онлайн игр в ГБУ ДО КО «ОЭБЦ»

**Гипотеза** - интеллектуальная онлайн игра будет более эффективным средством развития познавательных процессов детей если:

* создана нормативно-правовая и ресурсная база для организации использования интеллектуальных онлайн игр в учреждении дополнительного образования;
* организован систематический процесс игровой деятельности, способствующий интеллектуальному развитию каждого ребенка;
* созданы условия для взаимодействия сверстников, учителей школы, родителей и педагогов дополнительного образования.
* соединены обучающая, воспитательная, развивающая, тренировочная и состязательная деятельности.

**Методы:**

* теоретический (изучение психолого-педагогической литературы, изучение и обобщение педагогического опыта, систематизация и классификация);
* экспериментальный (анкетирование, тестирование, наблюдение);
* статистический (обработка полученных данных).

**Сроки реализации: декабрь 2024- июнь 2025 г.**

**Участники проекта учащиеся 12-15 лет.**

Первый этап – диагностико-организационный (декабрь 2024 г.) включает:

* Разработка нормативно-правовой базы,
* Подбор методик для диагностики познавательных процессов обучающихся и для диагностики уровня сплочения коллектива обучающихся, которые будут участвовать в онлайн играх,
* Подготовка учебно-методического обеспечения онлайн игры.

Второй этап – практический (январь-апрель 2025г.) включает:

* Первичная диагностика познавательных процессов обучающихся и уровня сплоченности детского коллектива, которые планируют участвовать в онлайн играх (методики: индекс групповой сплоченности Сишора, выделение существенных признаков)
* Отработка технологии проведения онлайн игры,
* Систематическое проведение онлайн игр с обучающимися школ г.Калуги и Калужской области.
* Повторная диагностика познавательных процессов обучающихся и уровня сплоченности детского коллектива, которые планируют участвовать в онлайн играх.

Третий этап – рефлексивно-обобщающий (июнь 2025г.) включает:

* Сравнительный анализ диагностики познавательных процессов обучающихся, участвовавших в онлайн играх (методика «выделение существенных признаков»)
* Сравнительный анализ диагностики уровня сплочения коллектива обучающихся, участвовавших в онлайн играх (методика «индекс групповой сплоченности Сишора»)
* Анализ эффективности деятельности педагогов, участвовавших в организации и проведении интеллектуальных онлайн игр,
* Определение проблем, возникших при проведении онлайн игр и путей их решения, корректировка организации и проведения игр,
* Оформление и презентация проектной деятельности

План-график реализации проекта

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Мероприятие** | **Сроки** | **Ответственные** |
| 1 | Создание нормативно-правовой базы | Декабрь 2024 г. |  |
| 2 | Подбор методик для диагностики познавательных процессов обучающихся и для диагностики уровня сплочения коллектива обучающихся, участвовавших в он-лайн играх | Январь 2025 г. |  |
| 3 | Регистрация участников он-лайн игр | Январь-февраль 2025г. |  |
| 4 | Организация учебно-методического обеспечения проекта | Январь – май 2025 г. |  |
| 5 | Налаживание и отработка использования технологии проведения онлан игр в «Сферум» | Февраль 2025 г. |  |
| 6 | Первичная диагностика познавательных процессов обучающихся и уровня сплоченности детского коллектива | Февраль 2025 г. |  |
| 7 | Систематическое проведение онлайн игр с обучающимися школ г.Калуги и Калужской области:* Интерактивная онлайн игра, посвященная 100-летию со дня рождения Д. Даррелла
* Оn-line игра «Особо охраняемые природные территории и памятники природы нашего края»
 | Февраль 2025 г.Март 2025 г. |  |
| 8 | Подготовка и рассылка свидетельств победителей и участников онлайн игр | Май 2025 г. |  |
| 9 | Повторная диагностика познавательных процессов обучающихся и уровня сплоченности детского коллектива, которые планируют участвовать в онлайн играх. | Май 2025г. |  |
| 10 | Отслеживание результативности, сравнительный анализ, проведенной диагностики | Май - Июнь 2025г. |  |
| 11 | Определение проблем, возникших при реализации проекта и путей их решения, корректировка организации и проведения он-лайн игр | Июнь 2025 г. |  |

Кадровые ресурсы – администрация, методисты и педагоги организации дополнительного образования

Материальные ресурсы – материальная база организации.

Прогнозируемые результаты: Создание и систематическое проведение интеллектуальных онлайн игр с обучающимися Калуги и Калужской области.

Практический выход результатов проектной деятельности и форма предоставления их общественности:

сборник заданий и рекомендаций по проведению онлайн игр, областной дистанционный семинар «Интерактивные занятия и интеллектуальные игры.

**Индекс групповой сплоченности Сишора**

**Групповую сплоченность** – чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы, ее сплоченность в единое целое, – можно определить не только путем расчета соответствующих социометрических индексов. Значительно проще сделать это с помощью методики, состоящей из 5 вопросов с несколькими вариантами ответов на каждый. Ответы кодируются в баллах согласно приведенным в скобках значениям (максимальная сумма: +19 баллов, минимальная: -5). В ходе опроса баллы указывать не нужно.

**1. Как бы вы оценили свою принадлежность к группе?**

Чувствую себя ее членом, частью коллектива (5).

Участвую в большинстве видов деятельности (4).

Участвую в одних видах деятельности и не участвую в других (3).

Не чувствую, что являюсь членом группы (2).

Живу и существую отдельно от нее (1).

Не знаю, затрудняюсь ответить (1).

**2. Перешли бы вы в другую группу, если бы представилась такая возможность (без изменения прочих условий)?**

Да, очень хотел бы перейти (1).

Скорее перешел бы, чем остался (2).

Не вижу никакой разницы (3).

Скорее всего остался бы в своей группе (4).

Очень хотел бы остаться в своей группе (5).

Не знаю, трудно сказать (1).

**3. Каковы взаимоотношения между членами вашей группы?**

Лучше, чем в большинстве коллективов (3).

Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2).

Хуже, чем в большинстве классов (1).

Не знаю, трудно сказать (1).

**4. Каковы у вас взаимоотношения с руководством?**

Лучше, чем в большинстве коллективов (3).

Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2).

Хуже, чем в большинстве коллективов (1).

Не знаю. (1)

**5. Каково отношение к делу (учебе и т. п.) в вашем коллективе?**

Лучше, чем в большинстве коллективов (3).

Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2).

Хуже, чем в большинстве коллективов (1).

Не знаю (1).

**Уровни групповой сплоченности**

15,1 баллов и выше – высокая;

11,6 – 15 балла – выше средней;

7- 11,5 – средняя;

4 – 6,9 – ниже средней;

4 и ниже – низкая.

**Источники**

Определение индекса групповой сплоченности Сишора / Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. – М., 2002. C.179-180.

# «Выделение существенных признаков»

Методика используется для исследования особенностей мышления, способности дифференциации существенных признаков предметов или явлений от несущественных, второстепенных. По характеру выделяемых признаков можно судить о преобладании того или иного стиля мышления: конкретного или абстрактного.  Тест пригоден для обследования детей и взрослых.  Слова в задачах подобраны таким образом, что обследуемый должен продемонстрировать свою способность уловить абстрактное значение тех или иных понятий и отказаться от более легкого, бросающегося в глаза, но неверного способа решения при котором вместо существенных выделяются частные, конкретно – ситуационные признаки.

**Инструкция для детей:** Здесь даны ряды слов, которые составляют задания. В каждой строчке перед скобками стоит одно слово, а в скобках – 5 слов на выбор. Тебе надо из этих пяти слов выбрать только два, которые находятся в наибольшей связи со словом перед скобками. Например, слово перед скобками – «сад», а в скобках слова: «растения, садовник, собака, забор, земля». Сад может существовать без собаки, забора и даже без садовника, но без земли и растений сада быть не может. Значит следует выбрать именно эти 2 слова – «земля» и «растения».

**Инструкция для взрослых:** В каждой строчке бланка Вы найдете одно слово, стоящее перед скобками, и далее – пять слов в скобках. Все слова, находящиеся в скобках, имеют какое-то отношение к стоящему перед скобками. Выберите только два, которые находятся в наибольшей связи со словом перед скобками

Примечания:
Во всех случаях самостоятельного выполнения заданий решения испытуемого следует обсудить, задавая ему вопросы. Нередко в процессе обсуждения испытуемый дает дополнительные суждения, исправляет ошибки.  Все решения, вопросы, а также дополнительные суждения испытуемого записываются в протокол.

**Опросник**

1. Сад (растения, садовник, собака, забор, земля).
2. Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода).
3. Город (автомобиль, здания, толпа, улица, велосипед).
4. Сарай (сеновал, лошадь, крыша, скот, стены).
5. Куб (углы, чертеж, сторона, камень, дерево).
6. Деление (класс, делимое, карандаш, делитель, бумага).
7. Кольцо (диаметр, алмаз, проба, окружность, золото).
8. Чтение (глаза, книга, очки, текст, слово).
9. Газета (правда, происшествие, кроссворд, бумага, редактор).
10. Игра (карты, игроки, фишки, наказания, правила).
11. Война (самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты).
12. Книга (рисунки, рассказ, бумага, оглавление, текст).
13. Пение (звон, искусство, голос, аплодисменты, мелодия).
14. Землетрясение (пожар, смерть, колебания почвы, шум, наводнение).
15. Библиотека (столы, книги, читальный зал, гардероб, читатели).
16. Лес (почва, грибы, охотник, дерево, волк).
17. Спорт (медаль, оркестр, состязания, победа, стадион).
18. Больница (помещение, уколы, врач, градусник, больные).
19. Любовь (розы, чувства, человек, свидание, свадьба).
20. Патриотизм (город, родина, друзья, семья, человек).

**Обработка результатов и интерпретация** **Ключ**

1. Растения, земля
2. Берег, вода
3. Здания, улица
4. Крыша, стены
5. Углы, сторона
6. Делимое, делитель
7. Диаметр, округлость
8. Глаза, текст
9. Бумага, редактор
10. Игроки, правила
11. Сражение, солдаты
12. Бумага, текст
13. Голос, мелодия
14. Колебания почвы, шум
15. Книги, читатели
16. Почва, дерево
17. Состязания, победа
18. Врач, больные
19. Чувства, человек
20. Родина, человек

Наличие в большей мере ошибочных суждений свидетельствует о преобладании конкретно-ситуационного стиля мышления над абстрактно-логическим. Если испытуемый дает вначале ошибочные ответы, но потом их исправляет, то это можно интерпретировать как поспешность и импульсивность.  Оценка результатов осуществляется по таблице:

**Таблица**

|  |  |
| --- | --- |
| Оценка в баллах | Количество правильных ответов |
| 9 | 20 |
| 8 | - |
| 7 | 19 |
| 6 | 18 |
| 5 | 16-17 |
| 4 | 14-15 |
| 3 | 12-13 |
| 2 | 10-11 |
| 1 | 9 |

**Интерпретация результатов.**Анализ полученных результатов позволяет сделать вывод об уровне сформированности логичности мышления испытуемого. Правильные ответы, находящиеся в диапазоне от 0 до 50%, — низкий уровень, от 51 до 70% — средний уровень, 71—100% — высокий уровень.