

# ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА

Утверждаю

Генеральный директор

Паршин И.А. 19.08.2021 г.

# Геймификация на уроках в начальной школе в условиях цифровой среды обучения

1

**Модуль:** Геймификация образовательного процесса

2

**Модуль:** Предметно-содержательный блок про ФГОС

3

**Модуль:** Универсальность текстов в начальной школе: приемы работы

4

**Модуль:** Социализация и коммуникация

5

**Модуль:** Психовозрастные особенности личности учащегося начальных классов

6

**Модуль:** Следующий этап развития геймификации - Game-based learning

7

**Модуль:** Итоговый модуль

## Тема 2.1

# Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам в соответствии с ФГОС НОО.

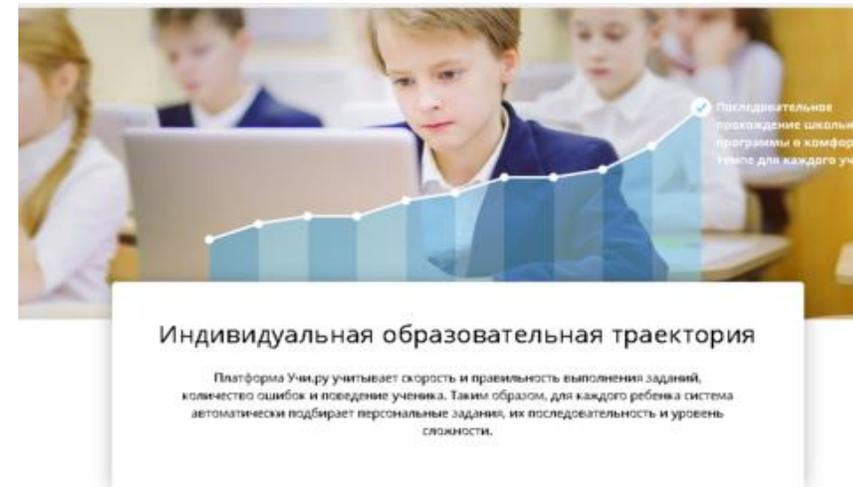


Модуль 2

Предметно-  
содержательный блок  
про ФГОС

## Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам в соответствии с ФГОС НОО

В рамках вебинара будут представлены методические рекомендации по достижению личностных, метапредметных и предметных результатов в урочной и внеурочной деятельности младшего школьника в соответствии с ФГОС НОО с использованием технологии ГЕЙМИФИКАЦИИ на образовательном портале Учи.ру.



## Какие требования содержит ФГОС?

ФГОС включает в себя требования:

- к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования;
- к структуре основной образовательной программы начального общего образования
- к условиям реализации основной образовательной программы начального общего образования

## Какие результаты освоения ООП планируются в ФГОС?

Личностные, включающие:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию,
- сформированность мотивации к обучению и познанию
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции
- социальные компетенции,
- личностные качества
- сформированность основ гражданской идентичности

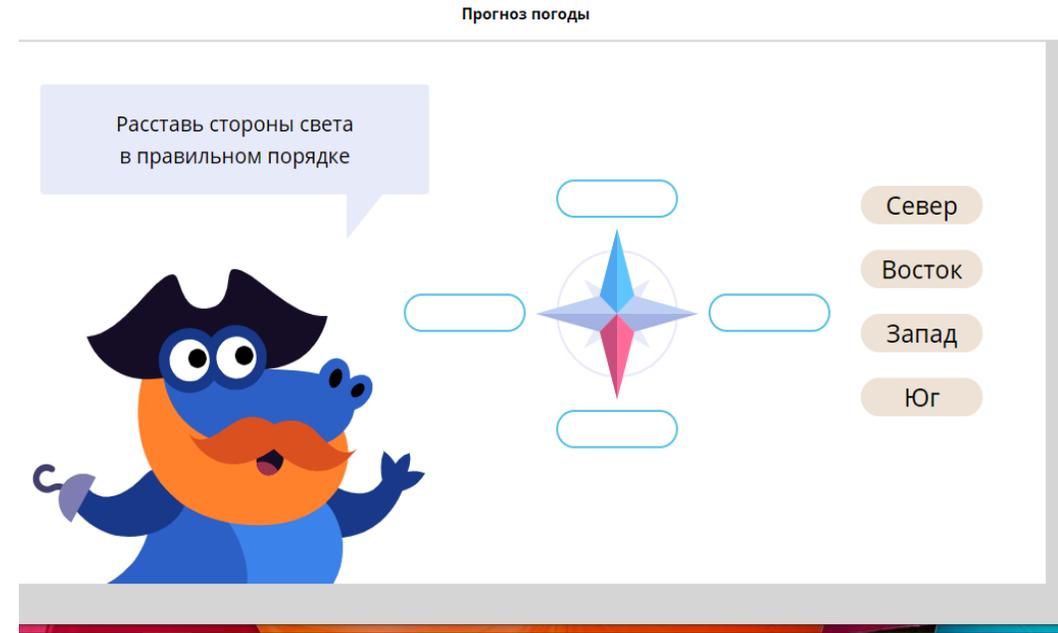
## Какие результаты освоения ООП планируются в ФГОС?

Метапредметные, включающие универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющих основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

## Какие результаты освоения ООП планируются в ФГОС?

Предметные, включающие

- опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению,
- систему основополагающих элементарных понятий.



## Какие результаты освоения ООП планируются в ФГОС?

### Познавательные

- Работа с информацией
- Работа с учебными моделями
- Использование знаково-символических средств
- Выполнение логических операций
- Определение границ собственного знания и незнания

### Ценностная и морально-этическая ориентация

- Ориентация на выполнение морально-нравственных норм
- Способность к решению моральных проблем на основе децентрации
- Оценка своих поступков

### Самоопределение

- Внутренняя позиция школьника
- Самоидентификация
- Самоуважение и самооценка

### Смыслообразование

- Мотивация (учебная и социальная)

Основы системы научных знаний

### Коммуникативные

- Речевая деятельность
- Навыки сотрудничества

Опыт предметной деятельности по получению, преобразованию и применению нового знания

### Регулятивные

- Целеполагание
- Планирование
- Прогнозирование
- Контроль и коррекция
- Оценка

## В чем состоит инновационность предметных результатов?

Позволяет ориентировать всю систему образования на новые образовательные результаты, связанные с пониманием развития личности как цели и смысла образования, а также создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, обеспечивает рост творческого потенциала в решении практических задач

## Учебная деятельность не равна учению!

Структура учебной деятельности:

– ПОТРЕБНОСТЬ

– ЗАДАЧА

– МОТИВ

– ДЕЙСТВИЯ

– ОПЕРАЦИИ

Исходя из этого, в стандарте особое внимание уделяется универсальным учебным действиям.

## Этапы внедрения геймификации в образовательном процессе

– ВЫЗОВ

– ЗАДАЧА

– МОТИВ

– СОТРУДНИЧЕСТВО

– ПОБЕДА

– ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

## Обучение с увлечением?

ИГРА — это сценарий, который бросает вам вызов, заставляя осваивать и совершенствовать новые навыки

ГЕЙМИФИКАЦИЯ - это концепция на применение игровых механик, методов, принципов и приёмов к неигровым видам деятельности.

## Задачи учителя при организации процесса ГЕЙМИФИКАЦИИ на образовательной платформе Учи.ру

- учитель стремится оценивать реальное продвижение каждого ученика, поощряет и поддерживает минимальные успехи
- учитель специально планирует коммуникативные задачи процесса
- учитель принимает и поощряет, выражаемую учеником, собственную позицию, иное мнение, обучает корректным формам их выражения
- создается атмосфера сотрудничества, сотворчества, психологического комфорта
- образовательный процесс строится через взаимодействие учителя и учеников

Регистрируйтесь на **UCHi.RU**

8 800 500 30 72 • [info@uchi.ru](mailto:info@uchi.ru) • [uchi.ru](http://uchi.ru)