

Методический конструктор проектирования игр-наполков для формирования традиционных российских духовно-нравственных ценностей ребенка

Слайд 1

С 2022 года Дворец «На Ленской» занимается вопросами совершенствования системы воспитательной работы. В активе наших специалистов различные современные воспитательные практики. Самая популярная из них – Конструктор воспитательных игр-наполков.

Слайд 2

Наполка - это настольная игра, действие которой перенесено на пол, а содержание определяется педагогической задачей.

Слайд 3

Конструктор создан как инструмент для решения таких приоритетных задач развития дополнительного образования как:

- Обновление содержания, технологий и форматов дополнительного образования
- Укрепление потенциала дополнительного образования в решении задач воспитания и взросления

А также для достижения одной из национальных целей развития: «Реализация потенциала каждого человека, развитие его талантов, воспитание патриотичной и социально ответственной личности».

Слайд 4

Педагогами-практиками замечено, что назидательные формы воспитания: беседы в виде монолога, памятки, замечания малоэффективны с современными детьми, которые уже в начальной школе демонстрируют независимость суждений.

Наша практика сочетает игровую форму, которая позволяет снять психологические барьеры и обеспечивает эмоциональную вовлеченность участников, а значит способствует менее критичному усвоению информации, и глубокое смысловое наполнение с особой технологией проведения способствуют воспитательному эффекту.

Слайд 5

Наш методический конструктор содержит:

- Сборник сценариев игр для ребят разных возрастов
- Комплект карточек с игровыми заданиями
- Реквизит для проведения игр
- Цифровую демо-версию игры

Слайд 6

Новизна и актуальность использования методического конструктора игр-наполков заключается в том, что он:

- обеспечивает создание условий для применения в воспитательной деятельности педагога игровых технологий, что позволяет опосредованно и при этом эффективно влиять на формирование духовно-нравственных ценностей обучающихся;
- предлагает алгоритм проектирования игр-наполков на основе диагностики ценностных приоритетов обучающихся разных возрастов, что позволяет видеть зону их актуального личностного развития;
- создает возможности для конструирования педагогами «своей» игры, что обеспечивает осознанную включенность в процесс развития профессионального мастерства.

Слайд 7

Поставленные в программе воспитания цели предполагают планомерную и согласованную работу всех субъектов воспитательного процесса. К.Д. Ушинский подчеркивал, что общественное воспитание только тогда оказывается действительным, когда его вопросы становятся общественными вопросами для всех и семейными вопросами для каждого.

Разработка и апробация игр велась в диалоге и при непосредственном участии родителей, что позволило повысить уровень доверительности общения между педагогом и родителями, обменяться воспитательными приемами, услышать приоритеты в воспитании родителей и действовать как единомышленники и партнеры.

Эффекты, которые получили мы перед вами на слайде. Раз практика позволяет нам добиться высоких результатов, значит ее можно предложить и другим учреждениям.

Слайд 8

Методический конструктор игр-наполков разработан для использования в любой образовательной организации. Его применение не требует дополнительных материальных и финансовых ресурсов. Продукт позволяет сделать проектирование воспитательных игр-наполков доступными для современного уровня развития профессиональной компетентности педагога средствами и инструментами.

Мы обучаем, консультируем, делимся реквизитом.

Слайд 9

Все вопросы, пожелания и предложения можно адресовать нашим сотрудникам уже завтра, 15 мая, когда в рамках практического семинара специалисты ДДЮТ продемонстрируют содержание и механизм работы с конструктором.

Спасибо. До скорой встречи в нашем учреждении.