**Метапредметные игры как средство практической реализации ФГОС**

Л.В. Полежаева, учитель начальных классов

МАОУ «СОШ №12» города Перми

Перед педагогами всегда стоит вопрос, как повысить мотивацию к обучению, сделать учебный процесс не только познавательным, но и интересным для обучающихся.

 Одним из актуальных направлений становится геймификация. В отношении процесса обучения геймификация выражается в систематическом использовании игровых форм заданий и игровых способов организации деятельности учащихся, что способствует заметному повышению познавательного интереса и, как следствие, улучшению качества обучения.

В таких играх нет заданий с готовыми ответами. Задания игры не имеют ничего общего с тестами и прочими формами контроля и проверки знаний. Все направлено на творческую самореализацию в основных сферахь учебы и практической жизни.

Поэтому наша проектная группа решила разработать, апробировать и ввести в образовательный процесс в качестве обязательного элемента систему метапредметных игр, хорошо продуманных в содержательном и в организационном плане, способствующих формированию и развитию метапредметных компетенций, повышению мотивации и активности.

Задачи:

* подобрать подходящие темы и формы игр с учетом возраста детей;
* отработать организацию подготовки и проведения таких игр: найти время и место их проведения, продумать привлечение взрослых (других учителей, родителей) и др.
* проведение игр: «День рождения класса», «Рождественский поезд», «Через тернии - к звездам»;
* начать создание банка интересных заданий метапредметного характера; копилки метапредметных игр для проведения их в дальнейшем.

Игровые задания разнообразны, могут включать в себя и применение полученных на уроках знаний, и решение нестандартных задач, и мини-проекты, и изготовление поделок, и выполнение творческих заданий. На проведение одной игры требуется 1,5 – 2 часа, поэтому считаем целесообразным проводить игры во внеурочной деятельности.

Нами были разработаны проведены следующие игры:

|  |  |
| --- | --- |
| Квест-игра для 1 –х классов  «День рождения класса» | Командная игра – квест. Цель игры – формирование и развитие коммуникативной компетенции первоклассников, т.е. навыков успешного общения и взаимодействия,  способности наладить контакт с одноклассниками. |
| Метапредметная игра для 2-3 классов «Рождественский поезд» | Командная игра с новогодней тематикой. |
| Метапредметная игра для 1-4 классов «Через тернии  к звёздам» | Командная игра с разноуровневыми заданиями, посвященная юбилейному году первого полета в космос.  |

 Остановимся на метапредметной игре "Рождественский поезд".

Организация игры:

Игра проводится на всём пространстве школы для одного класса (параллель 2х-3х классов), дети самостоятельно перемещаются, используя информацию маршрутного листа. На каждой станции участники могут находиться 15 минут, начальник станции контролирует регламент выполнения задания и время отправления. Перед отбытием проговаривает команде, какое определенное задание она должна выполнить по пути следования до следующей станции: разгадать загадку, собрать пословицу о зиме, посчитать варежки и валенки, определить направление движения поездов ( лево-право) и их количество и др. Это сделано для того, чтобы переходы между станциями были спокойными и организованными ( т.е. дети не бегали), т.к. дети передвигаются без сопровождения взрослых. Все задания, выполняемые между станциями, размещены по маршруту следования на стенах. На следующей станции дети называют организатору ответ на задание, это позволяет «прибыть» на данную станцию.

Этапы игры:

1. Класс собирается вместе в одном помещении. Детям объявляется, что сейчас отправляется поезд в предновогоднее путешествие. На поезд нужно приобрести билет заранее. Билет получает тот, кто сочинил новогоднее стихотворение по заданной рифме. Билеты выдаются пяти цветов в произвольном порядке. По цвету билетов формируются команды ( по 5-6 человек)
2. Перед отправлением команд поездов с главной станции выбираются машинисты (капитаны команд) и стрелочники. Они получают маршрут следования. В нем обозначен путь поезда. Маршруты у всех разные, чтобы команды не пересекались.
3. **Перед выходом "поездов" - команд с пункта отправления начальник станции (организатор игры) проводит инструктаж о технике безопасности движения. За соблюдением дисциплины и порядка во время движения отвечают "стрелочники" (один из членов команды).**
4. **Суть игры: каждая команда - поезд получает маршрутный лист. В пути, добираясь от станции к станции, нужно соблюдать правила движения. На каждой станции начальник станции даёт команде увлекательные эвристические задания для выполнения.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название станции** | **Деятельность учащихся** | **Продукт деятельности** | **Учебные предметы** | **Умения**  |
| **Кто первый** | **расшифровать из анаграмм названия городов, составить список городов в порядке очерёдности празднования Нового года, используя географическую карту и карту часовых поясов** | **Список городов в порядке очередности празднования Нового года** | **Окружающий мир, русский язык.** | **Умение разгадывать анаграммы, пользоваться географической картой** |
| **Трибуна Деда Мороза** | **Составить поздравление с опорой на ключевые слова для одноклассников, учителей и родителей с Рождеством и Новым годом на немецком языке; записать видео с поздравлением и разместить его на Яндекс диске.** | **Поздравление, ссылка на поздравление**  | **Немецкий язык, информатика** | **Умение составить поздравление на немецком языке, записать и разместить видео** |
| **Новогодняя дискотека** | **Танец по показу** | **Танец**  | **Музыка, ритмика** | **Внимание, синхронность, передача настроения** |
| **Рождественская мастерская** | **Составить план изготовления изделия, изготовить сувенир в технике оригами по плану**  | **Новогодний сувенир** | **Технология, изо** | **Умение составить и реализовать план выполнения работы, владение техникой «оригами»** |
| **Безопасные каникулы** | создать постер из картинок и высказываний о правилах обращения с пиротехникой и безопасных каникулах.  | **Постер** | Чтение, ОБЖ, русский язык. | **Умение работать в команде, организовать информацию на листе** |
| **Крнавальная** | **Из подручных средств создать карнавальный костюм, сделать общую фотографию** | **Костюм, общая фотография** | **Технология, изо** | **Умение создать образ, работать в команде** |
| **Конечная** | **По вопросам дети находят в тексте необходимую информацию, на ее основе собирают КОД от ячейки камеры хранения, где лежат новогодние подарки** | **КОД** | **Чтение, русский язык** | **Умение работать в команде, работать с текстом** |
|  |  |  |  |  |

Игра заканчивается получением новогодних подарков и просмотром новогодних поздравлений команд, размещенных на Яндекс диске и фотографий со станции «Карнавальная».

Опыт проведения метапредметных игр показал:

* Игры способствуют повышению творческого потенциала учащихся,
* Вызывают положительный настрой, дети играют с удовольствием и говорят о том, что таких игр должно быть больше, несмотря на трудности при выполнении заданий

Родители отмечают полезность игр, так как игры формируют навык самостоятельной работы.

Мы убедились в том, что игры должны проводиться во внеурочной деятельности, для проведения игры необходим день без уроков, игры должны быть как командными, так и на самостоятельное достижение своего личного результата каждым участником.

Для проведения игры лучше привлекать не родителей, а учителей, так как педагоги имеют лучшее понимание цели игры.

В своей работе мы столкнулись со следующими трудностями:

Чтобы игра была обучающей, необходим тщательный подбор заданий, изготовление атрибутов игры, привлечение большого количества людей.

Метапредметные игры универсальны. Наш опыт показал, что играть могут школьникки разного возраста от 1 до 4 класса.