



Опыт по сопровождению педагогов методистом РМА по теме  
«Применение игровых технологий как средство достижения  
метапредметных результатов обучения на уровне НОО»



**Ф.И.О.: Анохина Вера Александровна**

**Качества:** *ответственность,  
многозадачность, добродушие,  
дисциплинированность, креативность*

**Период работы в должности регионального методиста: 2 года**

**Количество сопровождаемых педагогов:**  
2023-2024 г.- 25 чел.

2024-2025 г.-45 чел.



# Консультации



Дата	Тема
28.10.24 г	Актуальные вопросы образования в начальной школе на 24-25 учебный год. Вызовы и тренды.
28.10.24 г.	Диагностика профессиональных затруднений
05.11.24 Г.	Конструктор современного урока. Работа с наглядным конструктором
22.10.24 г.	Современные педагогические технологии. Технология развития критического мышления
13.12.24 г.	Сложные вопросы в преподавании учебных предметов
27.12.24 г.	
09.01.24 г.	<b>Консультация "Объективные результаты оценочных процедур- основа управления качеством образования в школе" в рамках ЕМД. Мастер-класс "Подготовка к ВПР через использование игровой технологии".</b>
17.01.24 г.	Приемы развития функциональной грамотности на уроках. Профессиональное становление педагога, участие в профессиональных конкурсах.
14.02.24 г.	Современные педагогические технологии. Игровая технология, технология интерактивного обучения
07.03.24 г.	Включение заданий ВПР в урок. Увеличение продуктивности урока. Реализация воспитательного потенциала урока
24.03.24 г.	Современный урок как основа эффективного и качественного образования
18.04.24 г.	Проведение повторной диагностики
25.04.24 г.	Итоговая встреча. Подводим итоги







# Личный пример-лучшая мотивация педагогов

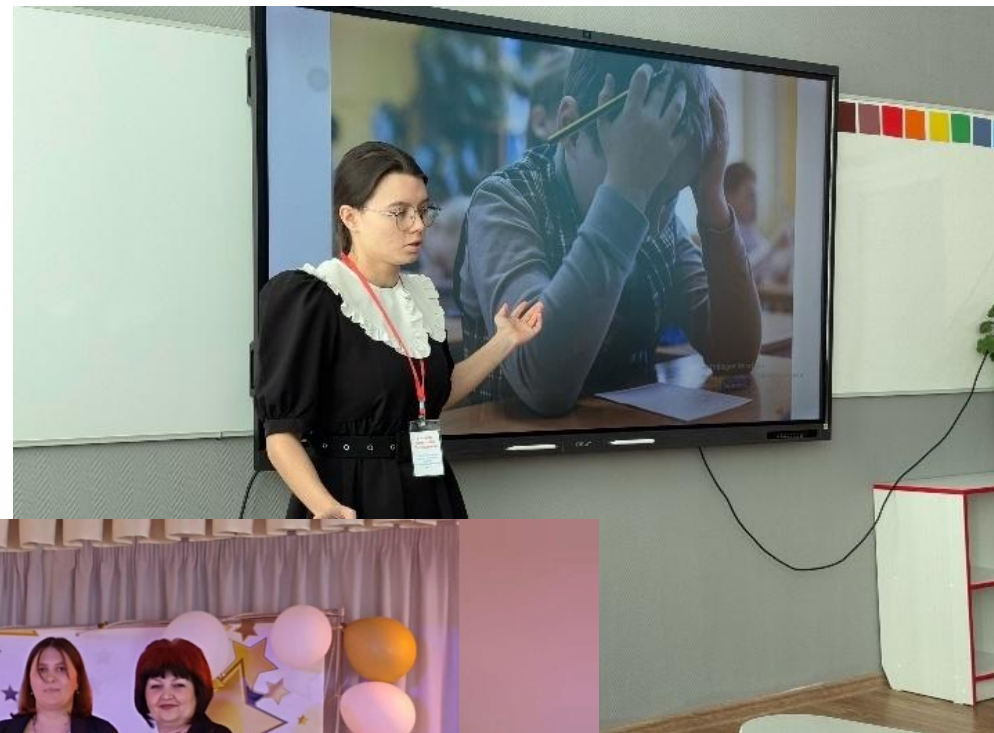




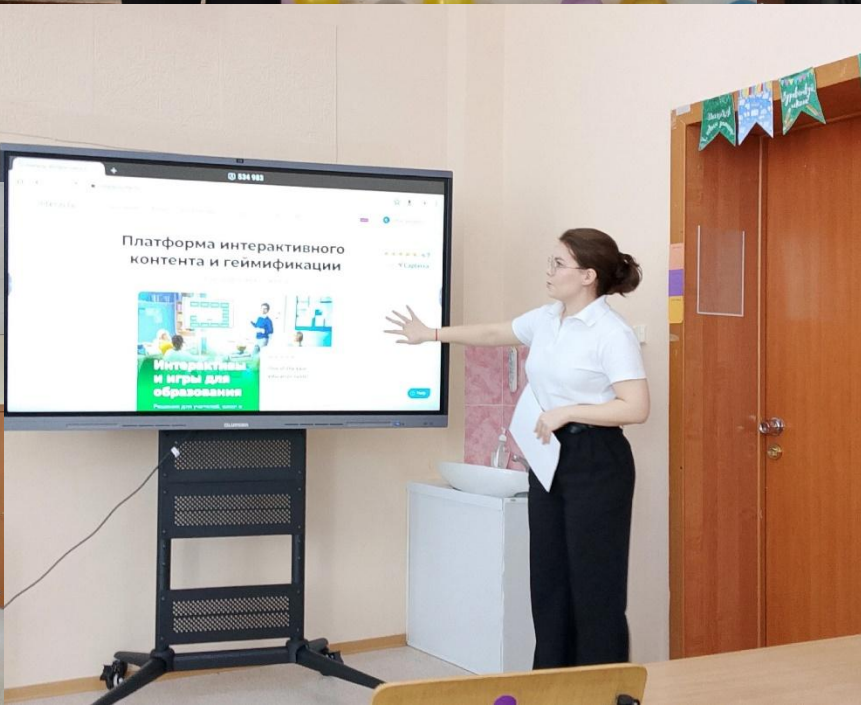
# Личный пример-лучшая мотивация педагогов



# Успехи сопровождаемых педагогов

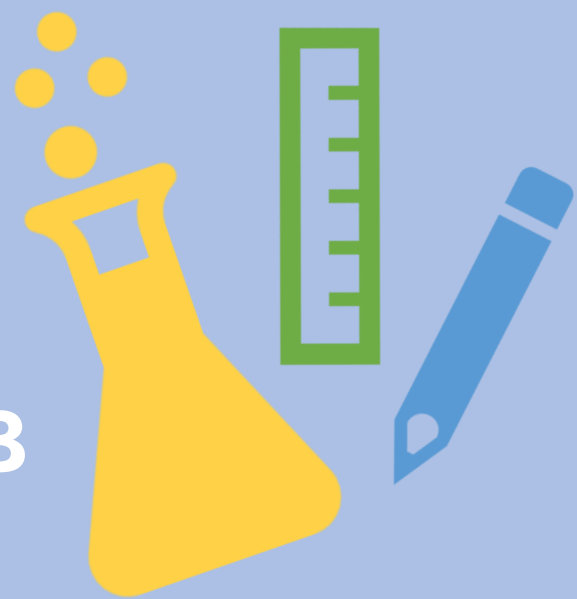








# Игровые технологии на уроках как средство достижения метапредметных результатов в обучении на уровне НОО



## МАСТЕР-КЛАСС

Выполнила: Тимашкова О.С.,  
учитель начальных классов



# Системно- деятельностный подход определяет:



**ЧТО**  
должен  
делать

**КАКИМИ**  
способами  
деятельности

**КАКИМИ**  
ууд

**КАКИЕ**  
межпредметные  
связи осваивает



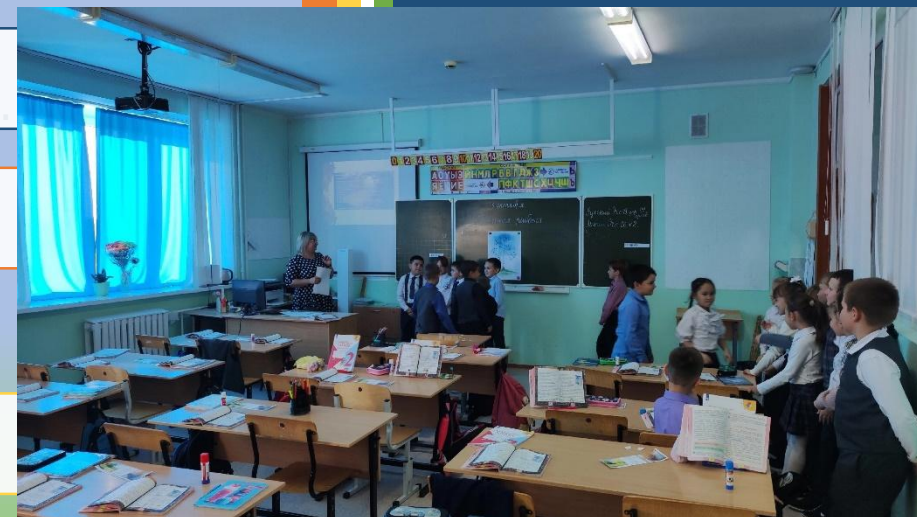
# Игровые технологии решают

Заинтересованность и вовлеченность ребят

Развитие креативности, воображения, внимание

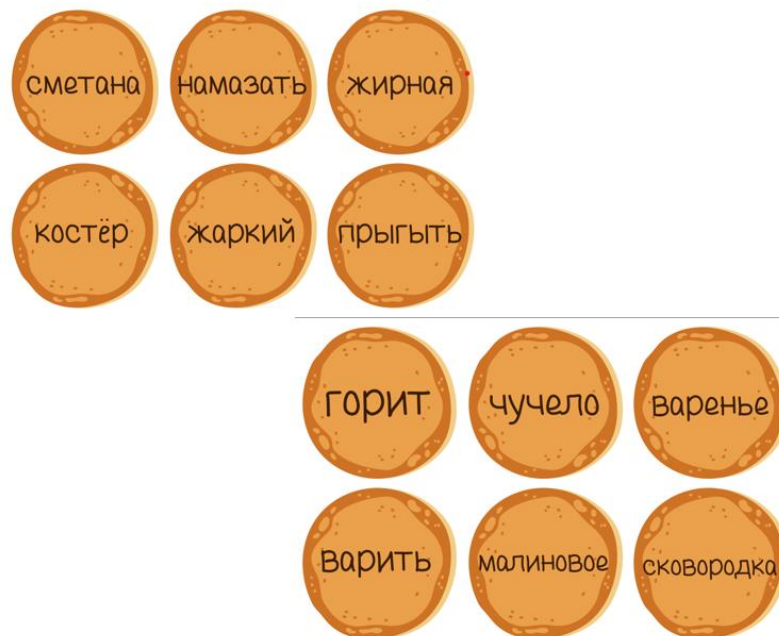
Умение работать в команде, коммуникация

Логическое мышление

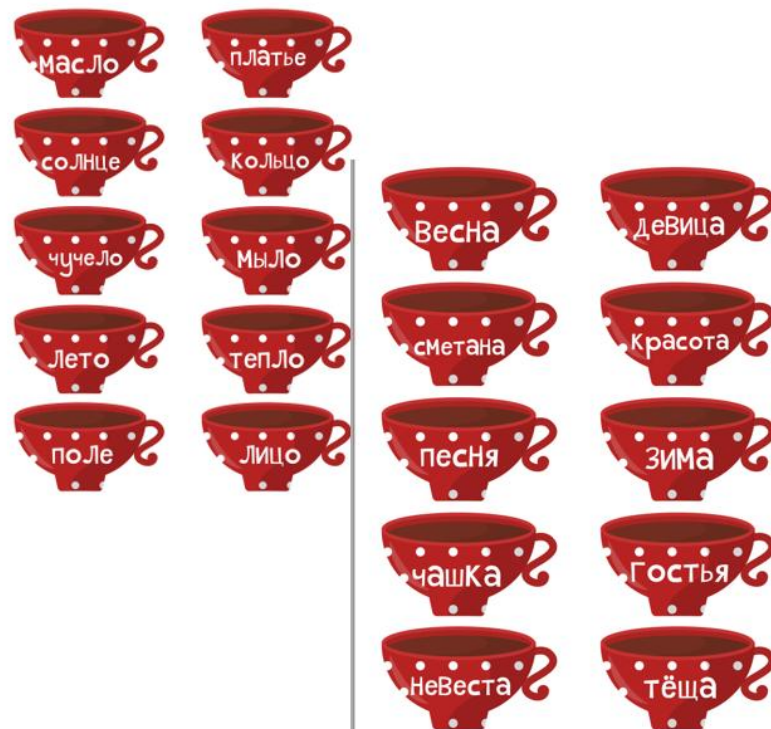


# Моя «копилка» идей и находок

Игра «Блинчики». Повторяем части речи



Игра «Чаепитие». Повторяем склонение имени существительного



Финансовая грамотность.  
Игра лото «Расходы и доходы»



4 игровых поля, 4 листа для  
разрезания карточек.



ЭКСПЕРТ



# Развиваем «гибкие навыки»



МОДНЫЕ  
МЕЛОДИИ



Вы одним махом убиваете двух зайцев: тренируете и мозг, и глаза, что помогает снять зрительное напряжение. И, что не менее важно, решение таких задач позволяет проверить свою внимательность и неплохо нас развлекает.

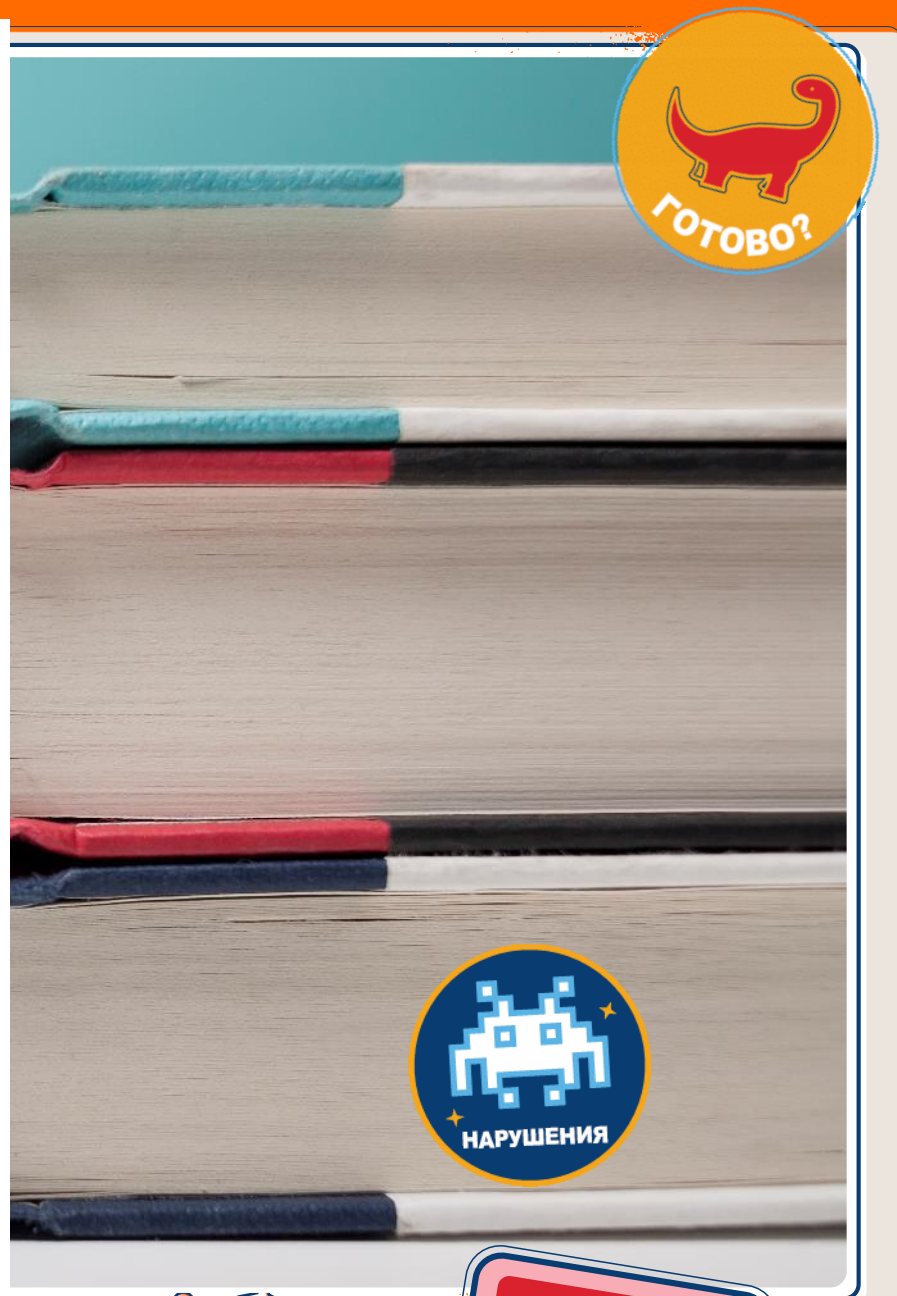


**«Опять двойка» — картина  
художника Фёдора  
Решетникова, созданная в  
1952 году.**



1. Найдите число, которое отличается

303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	308	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303
303	303	303	303	303	303	303	303	303



Не забывайте...  
мыслить ЯРЧЕ!

**Спасибо за  
внимание!**

