

I. Сведения об авторах:

Григоришина Наталья Ивановна - заместитель директора по воспитательной работе;

Климова Ирина Александровна – воспитатель.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия № 2».

Направление – **Инновации в педагогической деятельности.**

Номинация – **Успешные практики адресной работы с различными категориями учащихся.**

Тема разработки - **Реализация метапредметности через внеурочную деятельность.**

Финансово-экономическая игра «Капитал».

II. Описание инновационной разработки

1. Анализ существующей образовательной ситуации

Развитие современного общества и системы образования предъявляют все более высокие требования к качеству подготовки выпускников образовательных организаций и в целом к качеству образования. Согласно федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС), к выпускникам образовательных организаций предъявляются требования к планируемым результатам (личностным, метапредметным, предметным) и системы их оценки. Приоритеты нового стандарта направлены не только на предметные результаты, добавилась установка на метапредметные и личностные результаты. Ролевая позиция педагогического работника, значительно меняется, его основной задачей становится не сообщение учащимся «новых готовых» знаний, а курирование самостоятельного получения их, осмысления и применения, содействие в полноценном личностном развитии, самореализации.

Достижение личностных и метапредметных результатов, по мнению П.В. Степанова и Д.В. Григорьева, в большей степени возможно именно в рамках внеурочной деятельности. Следовательно, актуальным становится поиск таких форм внеурочной деятельности, которые включают в себя все необходимые условия для дальнейшей социальной адаптации учащегося, развивают в нём интерес к обучению, склонность к самообразованию, саморефлексии.

2. Концепция разработки (идея, цели, задачи)

В данном проекте рассматриваются теоретические и практические аспекты реализации метапредметного подхода в рамках внеурочной деятельности с целью достижения образовательных результатов с акцентом на метапредметные результаты.

Авторами представлен опыт разработки и проведения социально моделирующей финансово-экономической игры «Капитал», направленной на организацию социального взаимодействия ее участников с целью реализации метапредметного подхода на практике.

Цель: раскрытие метапредметности финансово-экономической игры «Капитал» как формы внеурочной деятельности.

Задачи:

1. внедрение в практику внеурочной деятельности образовательных организаций финансово-экономической игры «Капитал» как способа достижения личностных и метапредметных результатов;
2. повышение уровня компетентности учащихся.

3. Краткое содержание

Инновационная разработка состоит из следующих элементов:

Введение

Глава 1. Внеурочная деятельность и метапредметный результат.

1.1. Внеурочная деятельность как средство развития личности

1.2. Метапредметность как универсальный способ формирования компетентной личности.

Глава 2. Проект «Финнсово-экономическая игра «Капитал».

Заключение

Список литературы

Приложения

4. Ожидаемые результаты инновации:

Создание оптимальных условий для самореализации и развития учащихся. Формирование среды, в которой учащиеся будут иметь возможность проявить универсальные учебные действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями.

5. Ресурсы (условия) реализации

МБОУ «Гимназия № 2» располагает помещениями и оборудованием необходимыми для реализации проекта (актовый зал, оснащенный мультимедийным и аудио оборудованием, конференц-зал, компьютерный класс, учебные кабинеты, информационные стенды, спортивные залы, рекреации Гимназии).

6. Сроки (этапы) реализации.

Проект реализуется ежегодно в течение первой учебной четверти.

7. Полученные результаты с указанием их количественных и качественных показателей.

Ежегодно в игре задействовано около 400 учащихся 2-11 классов (85% от общего количества учащихся Гимназии). Каждый из участников получает возможность применить на практике знания таких предметов как: математика, информатика, обществознание, право, экономика, английский язык, французский язык, технология, биология, физика и т.д. 95% учащихся 2-8 классов имеет возможность продемонстрировать универсальные учебные действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями. Являясь работниками и клиентами «Банка» они приобретают опыт решения проблем реальных жизненных ситуаций, смоделированных в рамках игры. Более 50 учащихся 6-9 классов в процессе игры получают опыт предпринимательской деятельности. Порядка 60 учащихся 9-11 классов имеют возможность реализации своего творческого потенциала при подготовке станций работающих во время закрытия финансово-экономической игры «Капитал».

Резюмируя эффективность игры с точки зрения субъективной оценки игроков-участников, организаторов и авторов, были выявлены основные возможности раскрытия метапредметных компетенций учащихся направленных на стимулирование интереса учащихся к изучению учебных предметов и поиск инновационных путей в создании совместных проектов. Формат игры способствует реализации творческого потенциала, инновационных решений и нетрадиционных идей учащихся. Участники игры получают возможность оценить результативность своей образовательной траектории.