**Аттестационное задание № 21**

Как использовать технологии обучения, адекватные содержанию и учебным целям? Предложите проект урока по преподаваемому Вами предмету, с использованием игры (имитационной, ролевой, деловой, любой на ваш выбор).

*Аттестационное задание выполняется педагогом в текстовой форме, имеет объем до 10 страниц формата А4 (шрифт Times New Roman, 14 кегль, одинарный интервал).*

*В структуре выделяется пояснительная записка с обоснованием предлагаемого решения и собственно документ, соответствующий содержанию задания (рабочая программа учебной дисциплины, предмета, курса).*

Матрица для эксперта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Параметры анализа** | **Да** | **Нет** |
| В проекте урока: |  |  |
| 1. Сформулирована тема и цель урока, исходя из целей образовательной программы | 2 | 0 |
| 1. Учтены возрастные особенности детей, их личностные особенности, открытость к инновациям | 2 | 0 |
| 1. Выявлена значимость игры для ее участников в зависимости от сферы интересов учащихся, их личностных планов | 2 | 0 |
| 1. Предложены презентационные материалы для организации урока | 2 | 0 |
| 1. Охарактеризованы шаги для формирования игровых коллективов в зависимости от познавательных и межличностных интересов участников игры | 2 | 0 |
| 1. Спрогнозировано изменение модели игры в зависимости от действий игроков | 2 | 0 |
| 1. Продуманы технологии создания соревновательной мотивации внутри игрового коллектива между командами или/и участниками | 2 | 0 |
| 1. Описаны шаги обучения навыкам коллективной деятельности в ходе использования специальных методов: мозгового штурма, групповых дискуссий и др. | 2 | 0 |
| 1. Описана роль, которую будет играть учитель при проведении игры (например, «инструктор», «судья-рефери», «тренер», «председатель-ведущий» и др.) | 2 | 0 |
| 1. Представлена целостность проведения игры (анализ, генерирование идей, рефлексия, синтез) | 2 | 0 |