|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разработчики | | Гончарова Алина (212 гр.) Родыгина Татьяна (212 гр.)  Шерстобитова Наталия Юрьевна, Фролова Оксана Анатольевна, |
| Внеклассное мероприятие | | Где логика? |
| Предметная область | | Педагогика |
| Цель | | Закрепление и систематизация знаний из курса теоретических основ организации обучения в начальных классах, развитие профессиональной активности студентов педагогического колледжа, выявление их готовности к сотрудничеству и умению работать в команде. |
| Общие и профессиональные компетенции, развиваемые в ходе конкурса | | ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество. ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях. ОК 4.Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития. ОК 5.Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.  ОК 6. Работать в коллективе и команде. ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. ПК 1.3. Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты обучения. ПК 3.3. Проводить внеклассные мероприятия. |
| Техническое оснащение | | Компьютерное оборудование: компьютер, видеопроектор, интерактивная доска. Игра создана в программе Notebook интерактивного устройства MIMIO, включает аудиоматериалы. |
| Участники конкурса | | Командная игра для студентов 2 курса. |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |
|  | |  | | |