

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Погорельская СОШ» Шадринский район



Конкурс «Учитель года» России-2019

Кощеев Михаил Михайлович
Учитель математики

«Представление опыта работы»

Тема: «Активизация познавательной деятельности учащихся посредством использования в урочное и внеурочное время игротехники»

«Учение, лишённое всякого интереса и взятое
только силой принуждения, убивает в ученике
охоту к овладению знаниями.
Ушинский К.Д.

Актуальность темы:

В настоящее время перед учителями стоит задача не только дать определенный объем знаний учащимся, но и вооружить их умениями самостоятельно добывать эти знания, развивать интерес к самостоятельному изучению математики и её практических применений.

Цель представления опыта: предложить общие рекомендации, направленные на совершенствование форм и методов процесса индивидуализации преподавания, повышающие качество знаний обучающихся и мотивации к предмету.

Предмет опыта.

Наблюдения и различные опросы показывают, что результаты учебной деятельности во многом зависят от того, что побуждает эту деятельность, т.е. зависят от мотивов, поэтому формирование мотивации учения в школьном возрасте без преувеличения можно назвать одной из актуальных проблем современной школы. В связи с чем, одной из целей своей педагогической деятельности считаю, как раз создание условий для мотивации познавательной активности учащихся, позволяющей обеспечить базовую математическую подготовку и возможность для развития способностей учащихся, проявляющих интерес к предмету.

Проблема низкой мотивации к учению у большинства учащихся, знакома практически каждому учителю. Любой педагог стремится к тому, чтобы его ученики хорошо учились, с интересом и желанием занимались не только на уроках, но и дома, в этом заинтересованы и родители учащихся. Но, чаще приходится с сожалением свидетельствовать: «есть способности, но ленится», «мог бы прекрасно заниматься, но нет желания», «может, но не хочет учиться». В этих случаях мы и имеем, что у ученика не развиты потребности в знаниях, нет интереса к учению.

Вспоминая древнюю мудрость, которая гласит: «можно подвести лошадь к воде, но нельзя заставить ее пить», то в нашем случае, будет звучать так, можно усадить учащихся за парты, но без мотивации, без пробуждения интереса, освоения знаний не произойдет, это будет лишь только видимость учебной деятельности.

В современной школе, познавательный интерес – как эмоционально-познавательное отношение к предмету, является определяющим мотивом учебной деятельности.

Для формирования у детей учебной мотивации требуется специальная педагогическая работа, использования активных методов, проведение нестандартных уроков, нестандартного поведения, необычные элементы урока, театрализации обучения, включения проактивного оценивания и т.д.. Но если в урочное время, своевременное чередование и применение на разных этапах урока разнообразных современных методов, способов, форм и приёмов, обеспечивает положительное формирование мотивации, что укрепляет желание детей овладевать знаниями, то, как же пробудить интерес и тем самым мотивировать учащихся к саморазвитию по предмету во внеурочное время?

Не секрет, что у многих учеников к любимым предметам, чаще относятся те, которые содержат элементы игротехники, развлечения: физкультура, технология, эксперименты по физике и химии. Из собственного опыта, из опыта работы других учителей и различных психологических исследований известно, что если решению обычных примеров и задач придать занимательную форму или ввести их, как элемент в игру, то эффективность их решения заметно возрастает.

Так может смысл слова «учиться», помимо приобретения знаний, включает, и желание общаться и играть со сверстниками. Задумываясь над вопросом, как заинтересовать учащихся к саморазвитию по предмету, я выбрал путь, через игротехнику. Именно она, позволит каждому ученику проверить свои силы, а мне даст, возможность продолжить обучение не перегружая, а наоборот, развивая их индивидуальные способности.

Современные педагогические технологии располагают огромным количеством разнообразных дидактических игр и занимательных заданий, которые повышают мотивацию учащихся.

Благодаря введению игры или ее элементов, любой урок становится живым, увлекательным и интересным учебным предметом для всех учеников, в том числе и для тех, кто не отличается большими успехами.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

В результате исследования темы: «Занимательная игра, как средство мотивации учащихся к самостоятельным занятиям математикой во внеурочное время», составлена игра, для организации самоподготовки к предмету.

Педагогическая идея игры «Математическая дуэль»

Данная игра, направлена на повышение качества и совершенствования навыков решения математических задач в игровой форме посредством интерактивных технологий.

Суть в том, что учащиеся в соревновательной игровой форме решают математические задачи, практического, прикладного характера и задачи к подготовке к ЕГЭ на время, с возможностью личной, парной или групповой игры. На основании результатов выстраивается турнирная таблица.

1. Учащийся заходит в игру и проходит регистрацию с установкой «аватар», после которой участнику присваивается, личный уровень «новичок». В дальнейшем при появлении побед, личный уровень участника возрастает. Также участник может в самом начале игры войти в состав любой группы состоящей из других участников или группы своей школы и вносить свой вклад в накопительный рейтинг группы участников или школы. При достижении высокого индивидуального рейтинга, участник сам имеет возможность организовать группу.

2. После прохождения регистрации участник имеет право выбора, а) выбрать тренировочную игру, ограниченную только по времени, для ознакомления с правилами

игры, с типами заданий, уровнем сложности, б) либо игру с «ботом», вероятность правильного решения которым, предусмотрена правилами игры в 60% , в) либо с другим онлайн участником игры. При выборе с онлайн игроком, компьютер сам определяет математических дуэлянтов. Каждый из дуэлянтов имеет право отказаться от игры с соперником и запросить другого участника. Во время дуэли, показывается «имя», «аватар» и рейтинг участников.

3. После выбора, предлагается три задания по предмету и пять минут времени на решение, отчет времени начинается с момента появления заданий.

4. Кто выполнит правильно и быстрее в отведенное время, тот и выиграл. При условии, что если выполнили правильно оба участника, то выигрывает тот, кто выполнил быстрее, в случае выполнения с ошибками выигрывает тот, кто сделал в отведенное время больше правильных заданий, в случае окончания времени у обоих соперников выигрывает тот, у кого больше выполнено правильных заданий. Если задания выполнены неправильно у обоих участников, победа не присуждается ни кому и предлагается сыграть снова или выйти из игры.

По мере роста умений и навыков участников игры, в случае игры с ботом, предусмотрена возможность изменения (увеличения, либо уменьшения) процента правильного решения заданий ботом.

Перед игрой можно посмотреть формулы и подсказки, которые выполнены в виде вкладки с заголовком «читы», которая отключается во время игры.

По результатам математических дуэлей, есть два рейтинга

1. Индивидуальный рейтинг для каждого участника по общему количеству решенных задач и задач, выполненных правильно за неделю, за месяц, за квартал....

2. Рейтинг победителей. Имеется несколько номинаций, новички, стажеры, опытные, продвинутые, гении, высший разум. В каждой номинации по 15 человек, места между ними распределяются по количеству набранных баллов за правильно решенные задачи. Смысл рейтинга по принципу, все хотят быть лидером, и никто не хочет быть последним, поэтому участник игры находящийся, к примеру, на первом в месте в 3-й номинации, при следующем наборе баллов, переходит на 15 место во 2-й номинации и так дальше идет продвижение по лестнице успеха. Лидеры номинаций выделяются дополнительным цветом и «иконкой».

Вывод.

В результате апробирования данная игра показала, что является ценным средством воспитания познавательной активности детей, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения.

Специфической чертой внеурочной игры по математике, с учетом решаемых в ней дидактических задач, является возможность массового участия.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекаясь, дети не замечают, что продолжают учиться: они познают, запоминают новое, ориентируются в необычных условиях, пополняют запас знаний, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, и прилагают все усилия к победе, чтобы не подвести товарищей по игре.

С помощью образовательных игр, удастся углубить и закрепить полученные учениками знания, развить приобретенные навыки. Игра уменьшает степень нервно-психологического напряжения, содействует созданию положительных эмоций у учащихся, помогают результативному овладению знаниями.

В результате игры постепенно решаются основные дидактические задачи: вырабатывается интерес к изучению математических дисциплин, углубляются, и расширяются математические знания, умения и навыки, выявляются наиболее одаренные дети, развиваются их способности. Так как внеурочная форма игры, построена на

принципе добровольности и не регламентирует необходимостью выставления оценки, то игра проходит в более непринужденной, раскрепощенной по сравнению с уроком атмосфере, тем самым притягивает к себе практически всех учащихся.

Во время математической игры происходит одновременно игровая и учебная деятельность. Конечно, математическая игра требует, то чтобы ученик знал предмет, ведь не умея решать задачи, ученик не сможет участвовать в игре, и это подстегивает к самосовершенствованию, побуждая познавательную активность, повышая интерес к предмету. Во время участия в математической игре учащийся не только получает новую информацию, но и приобретает опыт сбора нужной информации и правильного его применения. Использование математической игры во внеурочное время способствует эффективному возникновению интереса у учащихся к математике. На это указывают и мнения самих учеников, и как результат последующее повышение успеваемости, и активности на уроках математики.

Подводя итоги всего вышесказанного, считаю, что образовательные игры, как эффективное средство развития познавательного интереса, должны использоваться в урочной и внеурочной работе по математике, как можно чаще, а активное внедрение в учебный процесс разнообразных развивающих электронных, онлайн дидактических игр считаю одной из важнейших задач педагогики, в настоящем и будущем.