

# Математический клуб «Миллимэтры». Игротека.



Дерябина Ксения Алексеевна- учитель математики.  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное  
учреждение «Средняя общеобразовательная  
школа №6» Елабужского муниципального района  
Республики Татарстан.

17.12.2020



# МЕСТО ПРОЕКТА В ПРОЕКТЕ ОО

Проект МБОУ “СОШ №6” ЕМР РТ

“Создание творческой образовательной среды как условие развития личностного роста и творческой самореализации школьников”

педагогический проект математического клуба является одним из направлений проекта школы по созданию образовательной среды, способствующей развитию социально- адаптированной, интеллектуально развитой, конкурентоспособной личности



## КЛЮЧЕВАЯ ПРОБЛЕМА ПРОЕКТА

Одним из эффективных путей воспитания у школьников интереса к предмету является организации их игровой деятельности . В практике в современной школы редко используется игровые технологии на уроках математики. Повышение требований к качеству образования становится насущной проблемой и условием развития системы среднего образования, а также стимулом обновления его содержания на основе принципов фундаментальности, интегрированности , преемственности и практической направленности.

Целью современного образования в средней школе является дальнейшее развитие исторически сложившейся педагогической системы на основе создания условий для формирования профессионально-компетентной, социально-активной и творчески-самостоятельной личности. В связи с тем, что в современной социально-экономической ситуации роль образования возрастает, наряду с традиционными функциями педагога (обучение, воспитание и т. д.) в условиях модернизации образования актуализируются такие профессиональные функции как прогнозирование, проектирование и организация содержательной и процессуальной сторон образования и социокультурной среды.

В данной работе мы акцентируем внимание на изучении возможностей и эффективности применения игровых технологий в рамках нашего математического клуба и на уроках математики в 5-6 классах. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

# ЦЕЛЕВАЯ ГРУППА ПРОЕКТА

- Учащиеся 5-6 классов
- Родители
- педагоги



# ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Формирование у обучающихся целеустремленности, мотивации, активной жизненной позиции для успешной их социализации посредством вовлечения обучающихся, педагогов, родителей в активную деятельность по использованию игровых технологий в обучении. Создание на занятиях творческой среды, когда учащиеся свободны и активны. Все обучающиеся в рамках проекта должны уметь познать себя, свои возможности и способности.

# ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- повысить уровень вовлеченности, заинтересованности учеников в учебный процесс, который в итоге приведет к улучшению образовательных результатов;
- Разработать комплекс упражнений и практик для повышения эмоционального интеллекта
- дать возможность обучающемуся проявить самостоятельность, инициативность, и ответственность в принятии решений, в выборе заданий, в выборе способа решения или действий, развивающим свои способности;
- проанализировать насколько эффективно применение новых интерактивных инструментов для образовательного процесса и подумать о возможности включения их в основной образовательный процесс.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- Повышение учебной мотивации с помощью введения на занятиях математического клуба нестандартных заданий и различных инструментов для их применения;
- систематическое применение интерактивных инструментов Jamboard, Mentimetr, Google презентации и др.;
- Развитие 4к компетенций на уроках;
- Развитие личностного потенциала учащихся.



## ОСНОВНЫЕ ИДЕИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЕКТА

Основной идеей данного проекта является создание творческой среды, направленной на развитие личностного потенциала обучающихся посредством повышения эмоционального интеллекта.

В ходе реализации проекта предполагается активное участие, как учителей, так и учащихся. Но акцент переносится на активную деятельность учащихся. Одним из способов развития навыков самостоятельной работы является проектная деятельность. Главная ценность данного проекта - учащиеся овладевают составляющими исследовательской и проектной деятельности, включая умение видеть проблему, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, классифицировать, наблюдать, проводить простейшие эксперименты, делать выводы и заключения. Таким мы повысим у детей не только уровень знаний и умений, но и разовьем эмоциональный интеллект, повысим мотивацию.



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ПРОДУКТОВОЙ ЛИНЕЙКИ» ПРОГРАММЫ

Вновь полученные знания помогут мне расширить возможности по применению новых технологий: при выборе типа проекта использовать «Парковку идей», «Кейс – метод» - перевести имеющиеся и полученные теоретические знания в плоскость практического применения. В любой работе, особенно после ее окончания, важно провести рефлексию – «Квадрат настроения» (осознание собственной эмоции, управление эмоциями). Всеми участниками поддерживается принятый «Кодекс взаимоотношений». При подведении итога «Интеллект – карты», когда назвались опорные сигналы Шаталова. Наиболее распространённая технология – «4 К».



