

**Педагогический проект
«Использование интерактивных методов
обучения на уроках математики как
средство активизации творческого
потенциала учащихся».**

Автор: Купавцева Нина Викторовна, учитель математики МБОУ «СОШ№8»
города Нижневартовска
Ханты-Мансийского автономного округа

□ Направлен на решение основной задачи обучения математике в общеобразовательной школе - обеспечению прочного и сознательного овладения учащимися системой математических знаний и умений, необходимых в повседневной жизни и трудовой деятельности каждому члену современного общества, достаточных для изучения смежных дисциплин и продолжения образования.

□ ***Актуальность педагогического проекта*** для МБОУ «СОШ №8» состоит в том, что он является составной частью «Программы развития школы», реализуемый в образовательном учреждении.

Актуальность проекта

Информационный блок **Статьи, публикации, доклады по теме проекта.** **Педагогический проект.**

Продукт педагогического проекта

Методический блок

Программа элективного курса «Практикум по решению математических задач и развитию вычислительных навыков».

Исполнительский блок

Сценарии уроков с использованием интерактивных методов обучения. Банк компетентностно - ориентированных заданий. Банк ученических проектных работ.

Контролирующий блок

Тестовые задания. Результаты мониторинга.

Инновационность проекта

▣ *Инновационность* данного опыта заключается в формировании у школьников не только знаний, но и компетенций, способствующих их адаптации в окружающем социуме.

▣ *Новизна* заключается в том, что он реализуется через авторский образовательный модуль «*Формирование ключевых компетенций на уроках математики через интерактивное обучение*».

Ожидаемые результаты

- ❑ Основные результаты, достижение которых предполагается проектом:
 - ❑ осознание учащимися многообразия образовательной среды;
 - ❑ рост личностных качеств и ключевых компетенций школьников (самостоятельности, инициативности студентов, их познавательной мотивированности, информационной грамотности);
 - ❑ развитие социальных навыков обучающихся в процессе групповых взаимодействий,
 - ❑ приобретение школьниками опыта самостоятельного выбора, исследовательско-творческой деятельности, оценки и самооценки полученного результата.
- 

Цель проекта:

- определение влияния практического применения интерактивных технологий на формирование творческого саморазвития учащихся на уроках математики.

Задачи проекта:

- ❑ изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной теме;
- ❑ разработать образовательный модуль по применению приемов и методов технологии интерактивного обучения для формирования ключевых компетенций;
- ❑ сформировать банк компетентно-ориентированных заданий по математике для учащихся;
- ❑ составить и апробировать сценарии уроков математики с интерактивными методами обучения;
- ❑ обобщить результаты мониторинга.

Интерактивное обучение

- это специальная форма организации познавательной деятельности, когда учебный процесс протекает таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.
- 

Интерактивные технологии

- ❑ технология коллективно-индивидуальной мыследеятельности (К.Я. Вазина);
- ❑ игровое обучение;
- ❑ эвристические технологии;
- ❑ технология развития критического мышления;
- ❑ технология проектного обучения;
- ❑ технологии мультимедиа.



Структура интерактивного урока

Этап урока	% времени	Методическая цель	Примерные методики
1 этап Мотивация	5%	Сконцентрировать внимание и вызвать интерес к изучению данной темы	«Блиц-опрос», «Микрофон», «Мозговой штурм»
2 этап Сообщение темы и задач	5%	Обеспечить понимание учащимися их деятельности, чего они должны достигнуть в результате урока	Через эпиграф, слово, название
3 этап Получение необходимой информации	5%	Инструктаж учащихся для выполнения задания	Презентация домашнего задания, ознакомление с раздаточным материалом, мини-лекция
4 этап Интерактивное задание	60%	Практическое усвоение материала	«Аквариум», «Карусель», «Аукцион задач», работа в малых группах, «Защита проекта», «Поиск информации», семинар, «Дебаты», «Творческое задание»
5 этап Подведение итогов	25%	Обсуждение с целью закрепления материала	«Большой круг», «Снежный ком», «Пресс», «Незаконченное предложение»

Принципы обучения

- ❑ формирование и развитие у школьников внутренних мотивов к обучению математике;
 - ❑ практическая направленность обучения, формирование умений решать учебные задачи, формирование творческого подхода к решению задач;
 - ❑ учет достигнутого уровня обученности и развитости, планирование конечного результата;
 - ❑ учет психолого – педагогических закономерностей;
 - ❑ Замечать и поощрять малейшие успехи детей, не подвергать осуждению, критике их неудачи и промахи.
- 

Что такое творчество?

- Творчество – это способность удивляться и познавать, умение находить решения в нестандартных ситуациях, это нацеленность на открытие нового и способность к глубокому осознанию своего опыта. Воспитывать вдумчивого, творчески мыслящего, заинтересованного в своем труде человека – одна из основных задач, стоящих перед школой.



• Корень верблюжьей колючки, растущей в пустыне, уходит на глубину 15 м, а корень инжира, который растет в южных районах России, – в 8 раз глубже. Какова длина корня инжира?

• Длина голубого китенка, только что появившегося на свет 7 м, длина взрослого кита 33 м. На сколько метров подрастет китенок? >>>

• В комнате веселились 47 мух. Коля открыл форточку и, размахивая полотенцем, выгнал 12 мух. Но прежде чем он успел закрыть форточку, 7 мух вернулось обратно. Сколько мух теперь веселятся в комнате?

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАЧКИ

ШКОЛЬНИКОВ!

Интеллектуальные и творческие игры – как средства развития личности

□ индивидуальные или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени.

Интеллектуальные игры объединяют в себя черты как игровой, так и учебной деятельности.

Интеллектуальные игры

□ *Творческие игры* предполагают наличие заданий с “открытым ответом” (отсутствием правильного единого решения). В процессе игры ученики имеют возможность самовыражаться средствами того или иного вида искусства, в результате которого рождается некий уникальный, незапланированный результат.

Творческие игры

5-6 классы	решение на уроках занимательных и старинных задач; составление математических кроссвордов, ребусов; выполнение рисунков к отдельным темам;
6-7 классы	сочинение о пользе математики в различных сферах общественной жизни; экскурсии на работу к родителям; математические сказки, детективы;
7-8 классы	сообщения из истории математики; сообщения по новой теме; выполнение различных доказательств одной и той же теоремы; несколько способов решения одной и той же задачи;
8-9 классы	исторический обзор некоторых математических задач; ознакомление с творчеством известных математиков, их трудами;
9-10 классы	обобщение, систематизация математической темы; привлечение к педагогической деятельности.

Программа творческого развития учащихся на уроках математики.

- ❑ 1. Обучающиеся (ученики 5 - 9 классов).
- ❑ 2. Родители учащихся.
- ❑ 3. Администрация школы.
- ❑ 4 Учителя математики школы и города.

ПАРНТЕРЫ

- ❑ Предполагаемое количество участников проекта: 75 человек. Возраст – 12-16 лет.
- ❑ **Целевой аудиторией** настоящего педагогического проекта являются учащиеся среднего и старшего школьного возраста, педагогические работники школы

Целевая аудитория

Кадровые



Материально-технические

Ресурсы

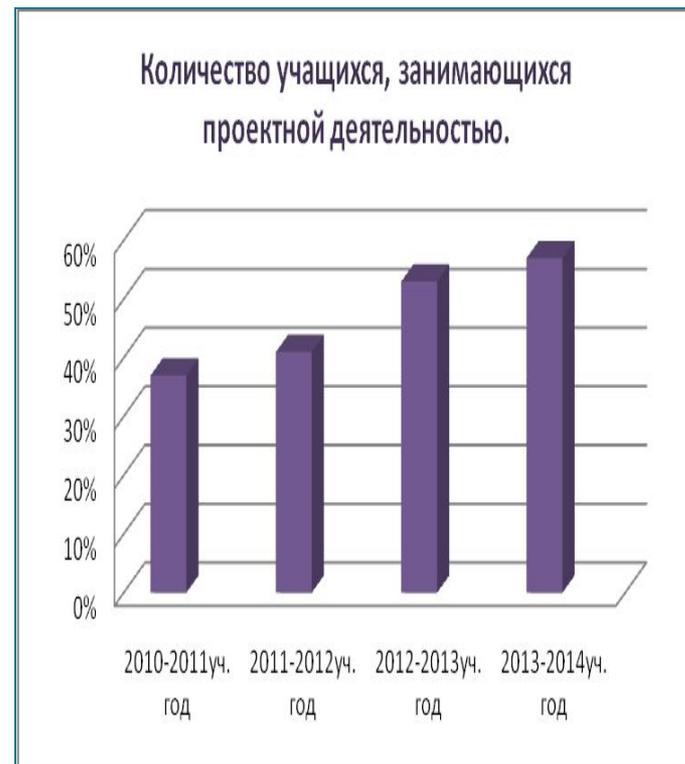


Нормативно-правовые

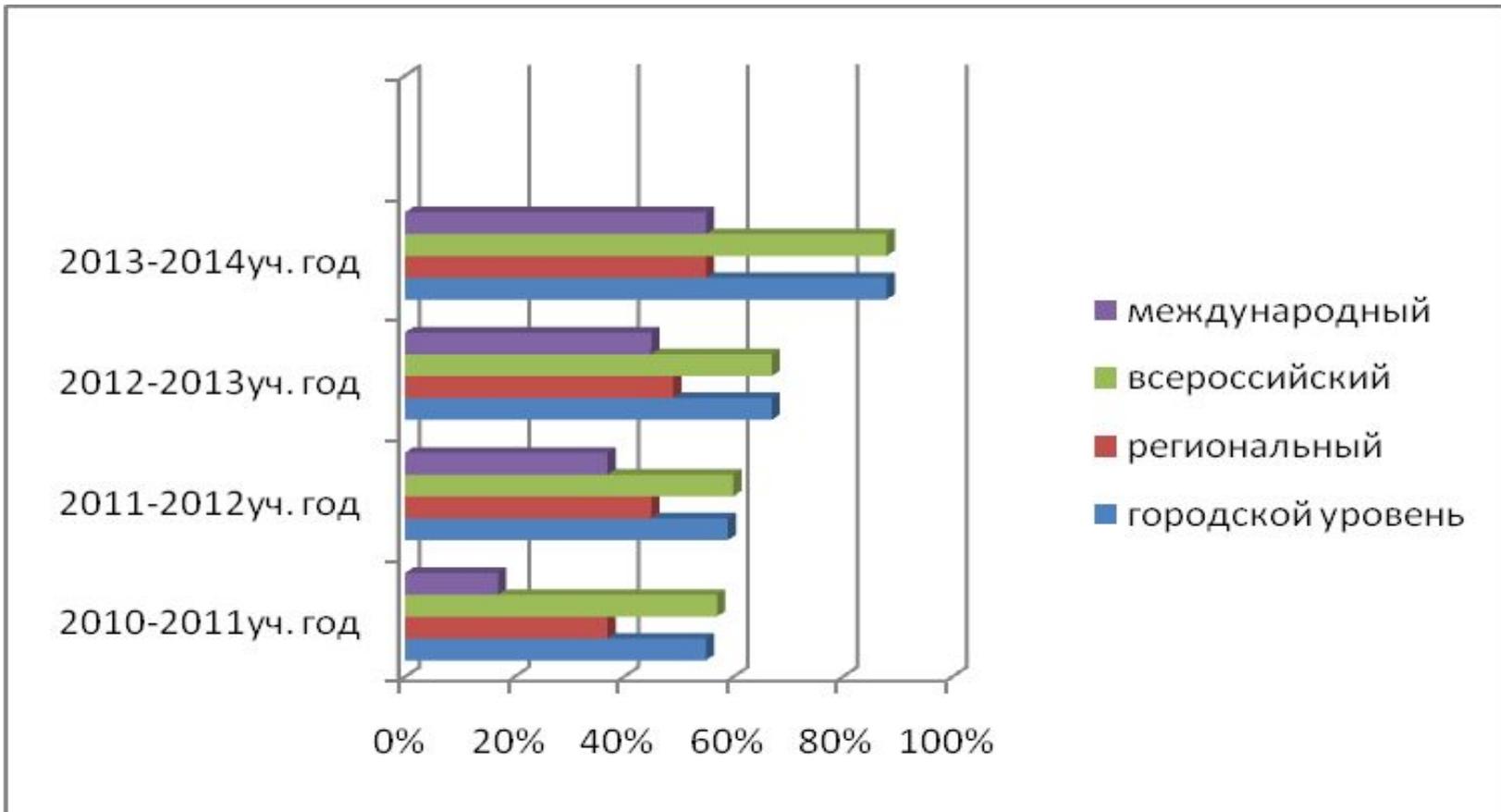
Виды затрат

№	Мероприятия	Сроки выполнения	Ответственные
1	Изучение теоретического материала по выбранной теме.	сентябрь-декабрь 2009г.	Олексюк О.М.
2	Прохождение курсов, семинаров. Участие в очных, дистанционных конференциях, конкурсах, мастер – классах.	Весь период	Олексюк О.М.
3	Изучение опыта коллег. Внедрение в личную педагогическую практику приемов интерактивного обучения, позволяющих добиться реальных результатов при реализации данного проекта.	2010-2011 учебный год	Олексюк О.М.
4	Анкетирование участников образовательного процесса.	2012- 2013	Олексюк О.М.
5	Разработка программы, занятий элективного курса с использованием методов интерактивного обучения.	январь-апрель 2012г.	Олексюк О.М.
8	Участие в различных городских, региональных, всероссийских конкурсах, фестивалях.	В течение всего	Олексюк О.М.
10	Обобщение результатов проекта.	2013- 14 учебный год	Олексюк О.М.
11	Анализ результатов, подведение итогов, мониторинг учителя и качества знаний учащихся.	январь - май 2013 год	Администрация школы.
12	Разработка и апробирование образовательного модуля « Использование приемов интерактивного обучения на уроках математики как средства творческого саморазвития учащихся»	2013-2014 учебный год	Олексюк О.М.
13	Создание мини-сайта Олексюк О.М.на портале «Социальная сеть работников образования».	сентябрь 2013г.	Олексюк О.М.
14	Защита проекта. Презентация.	октябрь, 2014г.	Олексюк О.М.

План реализации проекта



Результаты мониторинга



Результативность участия в конкурсах различного уровня

- ❑ В 2010 году приняла участие в творческом конкурсе Общероссийского Профсоюза образования «Учитель славлю имя твое!», посвященный Году учителя.
- ❑ В 2012 году провела открытый урок в 5 классе «Путешествие в мир натуральных чисел» на окружных курсах повышения квалификации учителей математики «Реализация деятельностного подхода при изучении деятельности учителя математики в контексте ФГОС ООО», проходивших с 16 марта по 24 марта в городе Нижневартовске.
- ❑ В 2012 году выступила с докладом на Всероссийской научно-практической конференции «Традиции и инновации в образовательном пространстве России, ХМАО-ЮГРЫ, НГГУ» от 26 марта 2012 года, г. Нижневартовск.
- ❑ Принимала участие в семинаре для учителей в рамках работы III Окружной научной конференции «Новое поколение и Общество знаний» 1 ноября 2013 года, г. Сургут.

Распространение опыта

Перспективы дальнейшего развития проекта

- Мы полагаем, что предложенный проект не исчерпывает всех аспектов обозначенной проблемы. Актуальной представляется работа по следующим направлениям:
- совершенствование форм и методов работы с интерактивной доской;
- дальнейшая разработка дидактического обеспечения уроков электронными цифровыми образовательными ресурсами.
- Перспектива дальнейшего продолжения проекта очевидна. Мы видим перспективу развития проекта в расширении тематического поля, или расширении технологического поля за счет использования технологий флэш-анимации и SMART Note book. Для обеспечения доступности к мультимедиапродуктам проекта планируется создание WEB-ресурса «Интерактивные технологии на уроках математики».

Спасибо за внимание

