

**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

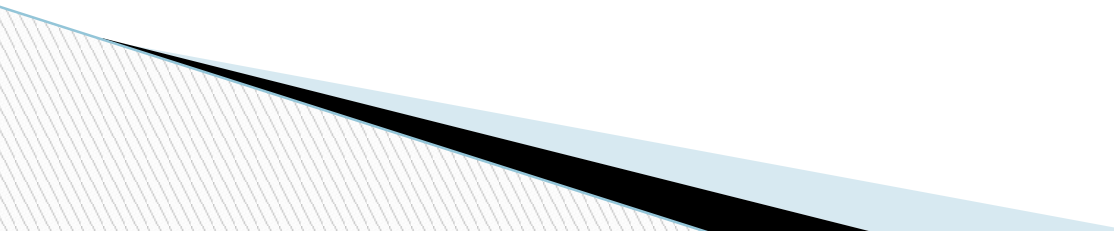
Тестовые задания. Результаты мониторинга.

Иновационность проекта

▣ *Иновационность* 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

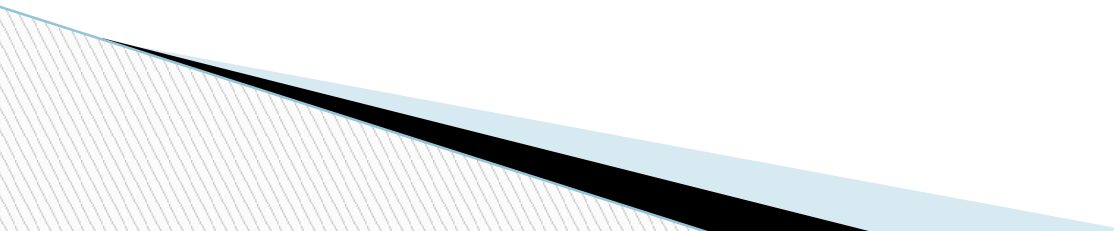
- ❑ технология коллективно-индивидуальной мыследеятельности (К.Я. Вазина);
- ❑ игровое обучение;
- ❑ эвристические технологии;
- ❑ технология развития критического мышления;
- ❑ технология проектного обучения;
- ❑ технологии мультимедиа.



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?

Способы развития творческого воображения школьников:

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

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАЧКИ

• 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?

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



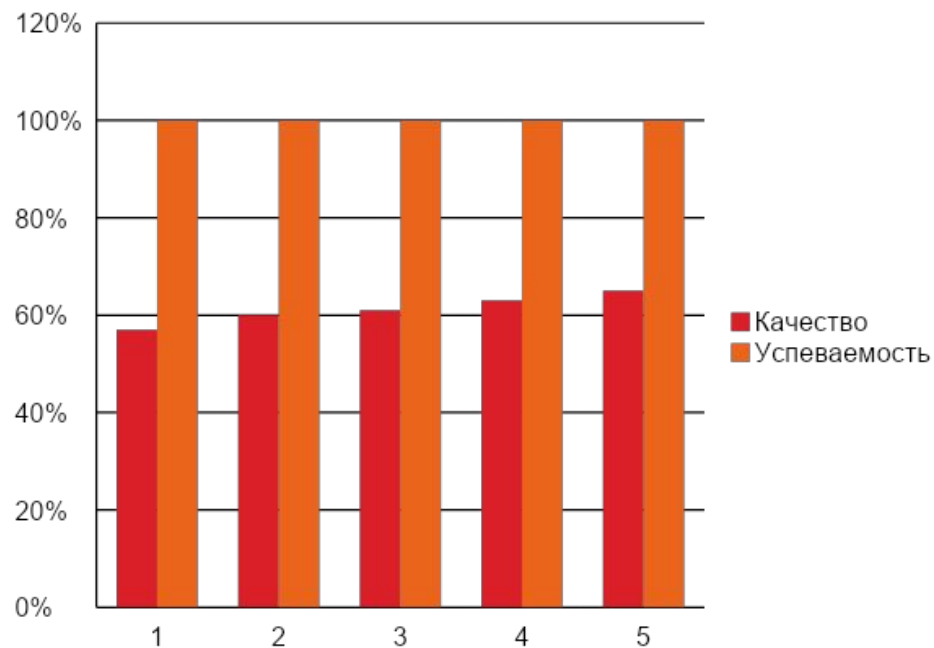
Нормативно-правовые

Виды затрат

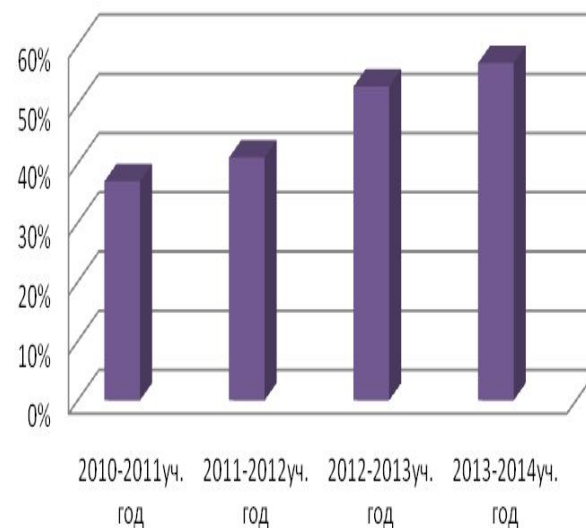
№	Мероприятия	Сроки выполнения	Ответственные
1	Изучение теоретического материала по выбранной теме.	сентябрь-декабрь 2009г.	Олексюк О.М.
2	Прохождение курсов, семинаров. Участие в очных, дистанционных конференциях, конкурсах, мастер – классах.	Весь период	Олексюк О.М.
3	Изучение опыта коллег. Внедрение 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

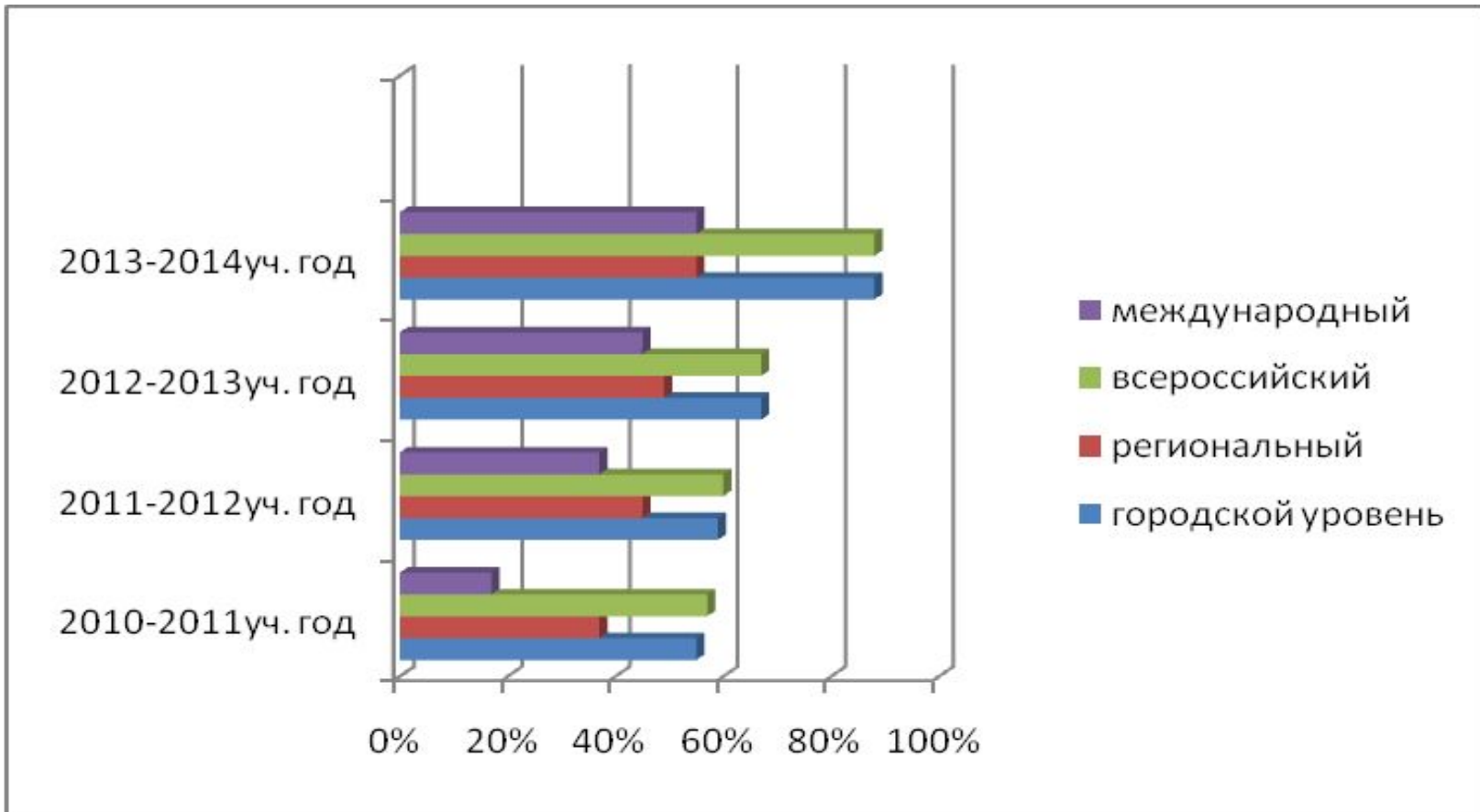
Учебные достижения учащихся по курсу "Математика"



Количество учащихся, занимающихся проектной деятельностью.



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

