(cc) BY

Берлизева Валентина Александровна
учитель
Алтухова Лариса Николаевна
учитель
Верхне-Гуторовский филиал МБОУ «Полевской лицей»
с. Верхнее Гуторово, Курская область

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО МАТЕМАТИКЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ОБУЧАЮЩЕЙ ЦИФРОВОЙ ПЛАТФОРМЫ

Аннотация*: актуальность статьи заключается в том, что использование цифровых электронный ресурсов является необходимостью XXI века. Проанализированы электронные образовательные ресурсы, рассмотрена технологическая карта внеурочного занятия в форме игры-путешествия на примере образовательной платформы Яндекс.Учебник.*

Ключевые слова*: Интернет, цифровые образовательные ресурсы, ЦОР, Яндекс, Учебник, образовательные комплексы, цифровизация образования.*

Игра-путешествие «*Математический новый год*».

Класс: 5.

Методы: интерактивный, групповой, объяснительно-иллюстративный, ИКТ.

Формы обучения: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Цель:

– повышение интереса к предмету математика в игровой соревновательной форме и развитие логического мышления с помощью образовательной платформы Яндекс.Учебник.ру;

– совершенствовать вычислительные навыки, умение решать задачи;

– воспитывать у обучающихся чувство взаимопомощи и взаимовыручки.

Планируемые образовательные результаты у обучающихся:

Предметные:

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– составлять и решать текстовые задачи;

– умение употреблять в речи математические определения и понятия;

– проявление инициативы в учебно-познавательной деятельности;

– умение строить логические цепочки рассуждения.

Метапредметные:

– закрепление вычислительных навыков обучающихся;

– формирование интереса к познанию математики и фактов о данной науке;

– умение контролировать процесс и и осуществлять поиск необходимой информации;

– умение участвовать в беседе или диалогах, отстаивание точки зрения, умение понимать собеседника, высказывать правильно и логично свои мысли, а также уметь аргументировать мнение;

– выявить интерес к различным видам учебной-познавательной деятельности, включая элементы проектно- исследовательской деятельности.

Личностные:

– развивать учебную мотивацию и креативность мышления, инициативу обучающихся;

– формирование понимания причин успеха в учебной деятельности;

– формирование внутренней позиции обучающегося на уровне положительного отношения к урокам математики и внеурочной деятельность;

– активность и находчивость при решении математических задач.

В современное время большинство учебных заведений оборудованы компьютерными классами, и у педагогов появилась возможность использовать современное техническое оснащение на уроке и во внеурочное время [4, с. 14]. Использование компьютера при обучении дает возможность сформировать информационную обстановку, стимулирующую интерес и пытливость обучающихся. Компьютер становится электронным посредником между учителем и учеником [1, с. 29]. Он позволяет интенсифицировать процесс обучения, делает

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

его более ярким и наглядным, предоставляет возможность вести обучение в индивидуальном для каждого обучающегося темпе, а также позволяет освободить учителя от ряда утомительных функций, например, постоянных записей на доске, отработки элементарных умений и навыков. Федеральный государственный образовательный стандарт учитывает то, что педагоги должны не столько давать знания, сколько учить учиться, самостоятельно искать источники пополнения знаний. По этой причине возникла необходимость в новой модели обучения, построенной на основе современных информационных технологий, которые не только облегчают доступ к информации, однако позволяют по-новому выстроить всю образовательную систему [5, с. 5].

Таблица 1

Ход внеурочного занятия

№ п/п	*Этапы игры*	*Деятельность учителя*	*Деятельность обучающихся*	*УУД*
1.	Организационный момент	Подготовка обучающихся к игре, организация внимания	2 команды готовятся к игре	*Познавательные*: строить логические цепочки рассуждений. *Регулятивные*: правильно формулировать собственное мнение *Коммуникативные*: умение слушать, слышать и вступать в диалог, а также полно и четко выражать свои мысли. *Личностные*: умение определять и проявлять правила этикета, выделить нравственный аспект поведения
2.	Актуализация знаний	Вступительное слово учителя и демонстрация задания из Яндекс. Учебника на интерактивной доске (приложение №1) – Я хочу начать урок следующими	Обучающиеся слушают учителя и формулируют тему игры-путешествия Команды заполняют маршрутные листы	*Коммуникативные*: уметь слушать и слышать, аргументировать свою точку зрения с учителем и сверстниками. *Регулятивные*: контролировать свои действия и действия другого, владеть способом оценки

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

		словами: «Вы талантливые дети! Когда-нибудь вы сами приятно поразитесь, какие вы умные, как много и хорошо умеете, если будете постоянно работать над собой, ставить новые цели и стремиться к их достижению...» (Ж.Ж. Руссо) Маршрутные листы (приложение №2) Объявление о начале игры		*Познавательные*: уметь осуществлять анализ объектов с выделением существенных признаков. *Личностные*: формировать познавательный интерес
3.	Инструктивно-консультативный этап	Учитель совместно с одним обучающимся 9-х классов организует игру на станциях: – «Встреча нового года» (Австралия); – «Как давно в лесу родилась ёлочка» (116 лет); – «Главный новогодний герой в Финляндии» (Йолупукки); – «Сладости под новый год» (9 пряников); – «Украсим ёлку игрушками» (суддоку); – «Путешествие по миру в новогоднюю ночь» (таблица)	Команды обучающихся проходят по станциям, выполняя задания предложенные начальником станции (обучающимся старших классов)	*Коммуникативные*: уметь аргументировано выражать мысли; развивать умение обмениваться знаниями между членами команды для принятий решений. *Регулятивные*: соотносить правила игры и планировать действия в соответствии с поставленной задачей. *Познавательные*: уметь осмысленно читать и извлекать нужную информацию; ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного. *Личностные*: формировать навыки самоанализа и самоконтроля на основе критерия успешности учебной деятельности
4.	Подведение итогов мероприятия	Учитель совместно с обучающимися подводят итоги игры, награждение	Команды на заключительной станции «Призовая»	*Коммуникативные*: уметь обсуждать и оценивать результаты своей деятельности и

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

		команд победителей и призеров сертификатами	узнают результаты игры-путешествия. Оценивают результаты деятельности на внеурочном занятии. Получают сертификаты.	одноклассников, высказывать свое мнение *Регулятивные*: прогнозируют результаты уровня познания новой темы; выделяют и осознают то, что уже усвоено и что ещё необходимо узнать. *Познавательные*: оценивать знания и навыки, приобретенные во время участия в игре-путешествии и познавательной беседе. *Личностные*: формировать навыки самоанализа сопоставления, сравнения
5.	Рефлексия	Подведение итогов работы: – Что мы повторили на занятии? – За что могу похвалить членов своей команды? – Что приобрел? – Чему я радовался – Что понял? – Что не получилось?	Обучающиеся оценивают свою работу в команде (отвечают на вопросы)	*Коммуникативные*: уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли. *Регулятивные*: осознают качество и уровень усвоения; выполняют оценку результатов работы. *Познавательные*: уметь обобщать на доступном уровне полученную информацию. *Личностные*: формировать навыки самоанализа и самоконтроля

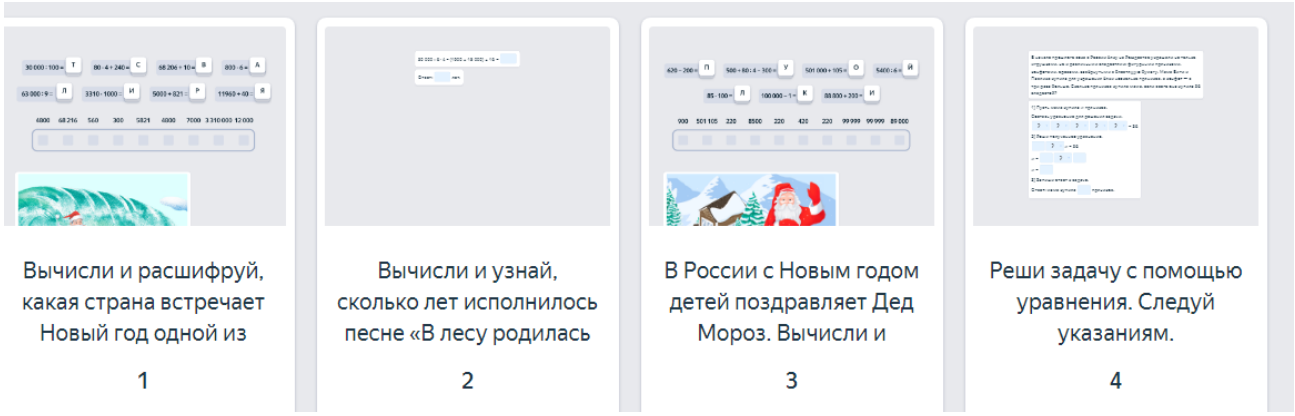


Рис. 1. Задания для мероприятия №1–4

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

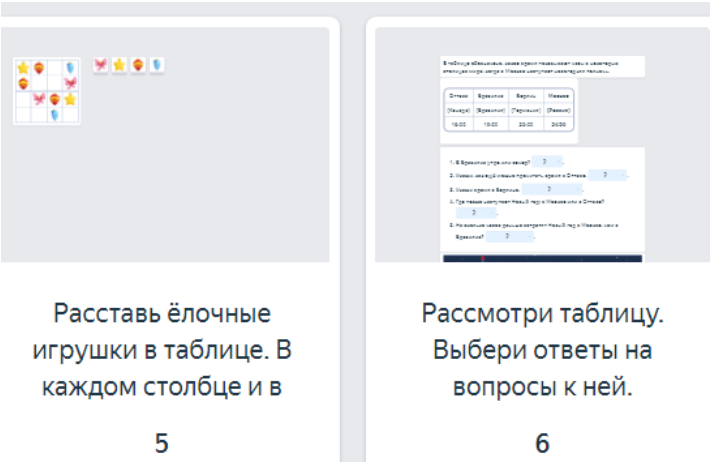


Рис. 2. Задания для мероприятия №5–6

Таким образом, применение ЦОР и ЭОР уроках математики и во внеурочной деятельности не дань моде, а необходимость [2, с. 38]. Их всесторонне продуманное внедрение позволит повышать эффективность урока, содействовать обеспечению «…инновационного характера базового образования в соответствии с требованиями экономики, основанной на знаниях, включая: обновление содержания и технологий образования, обеспечивающее баланс фундаментальности и компетентностного подхода...» [3, с. 56].

Приложение 1

Вступительное слово учителя:

Дорогие ребята, сегодня проведем новогоднюю игру-путешествие с остановками на различных станциях. Как вы думаете, как можно назвать нашу игру (дети отвечают на вопрос, при этом могут быть наводящие вопросы)? Да, верно, *игра называется* «*Математический новый год*». Команды получат маршрутные листы. На каждой станции вас ждут яркие и познавательные задания: решение текстовых задач, действия с числами, работа с информацией и судокку. По станциям необходимо передвигаться согласно маршруту. Не забудьте, что во всякой игре побеждают внимательные и собранные участники. Желаю всем удачи!

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

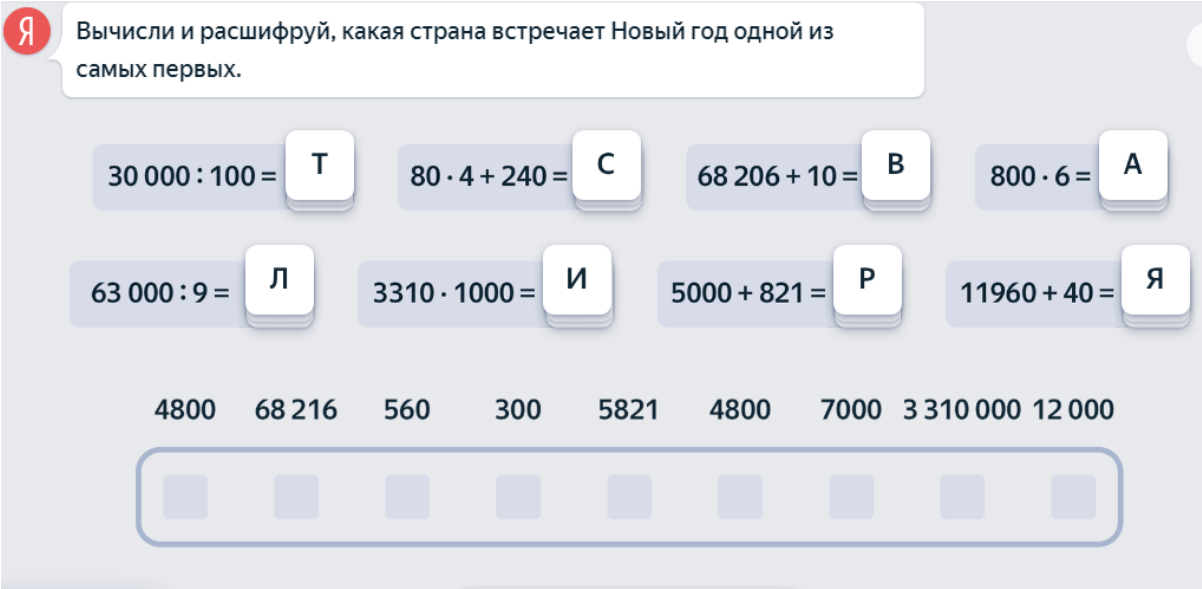


Рис. 3. Задания №1

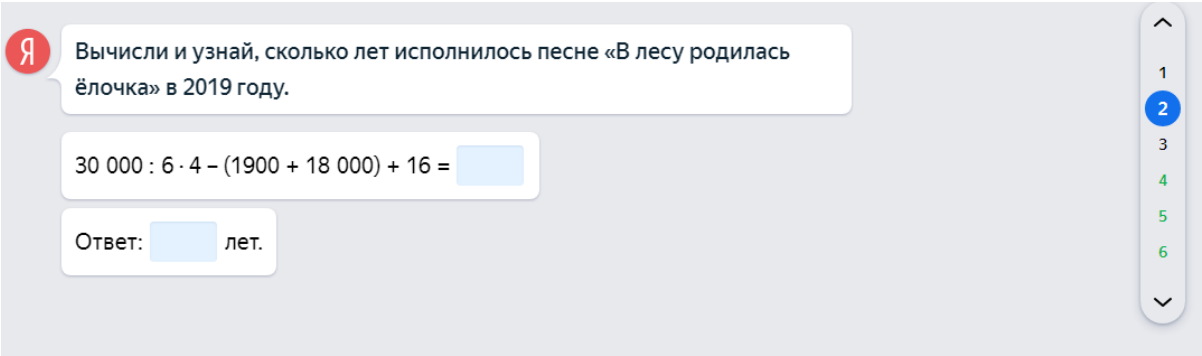


Рис. 4. Задания №2

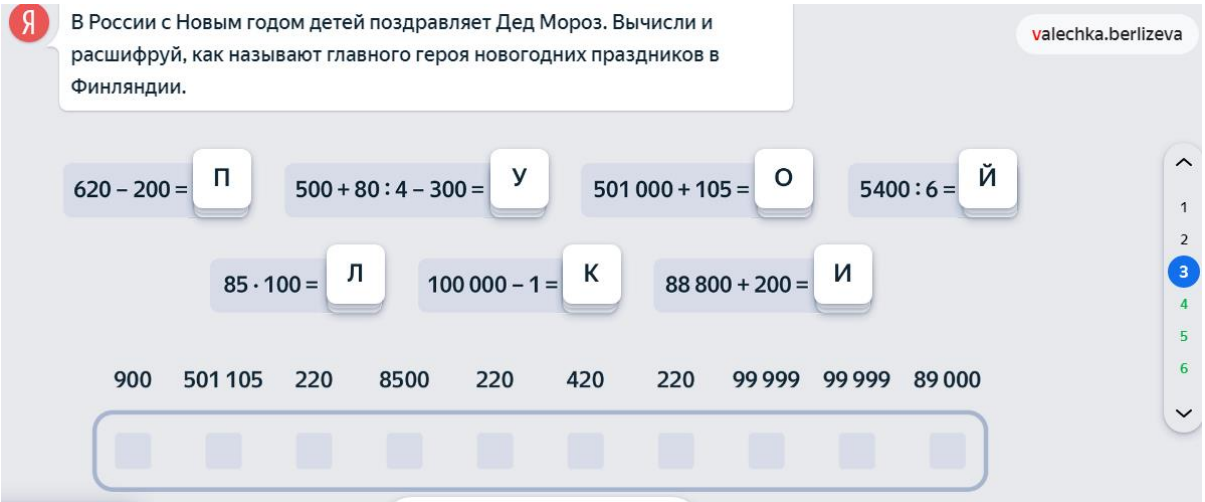


Рис. 5. Задания №3

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Я

Реши задачу с помощью уравнения. Следуй указаниям.

В начале прошлого века в России ёлку на Рождество украшали не только игрушками, но и различными сладостями: фигурными пряниками, конфетами, орехами, завёрнутыми в блестящую бумагу. Мама Вити и Павлика купила для украшения ёлки несколько пряников, а конфет — в три раза больше. Сколько пряников купила мама, если всего она купила 36 сладостей?

1) Пусть мама купила x пряников.

Составь уравнение для решения задачи.

? ? ? ? ? = 36

2) Реши полученное уравнение.

? x = 36

x = ?

x =

3) Запиши ответ к задаче.

Ответ: мама купила пряников.

Рис. 6. Задания №4

Я

Расставь ёлочные игрушки в таблице. В каждом столбце и в каждой строке все игрушки должны быть разными.

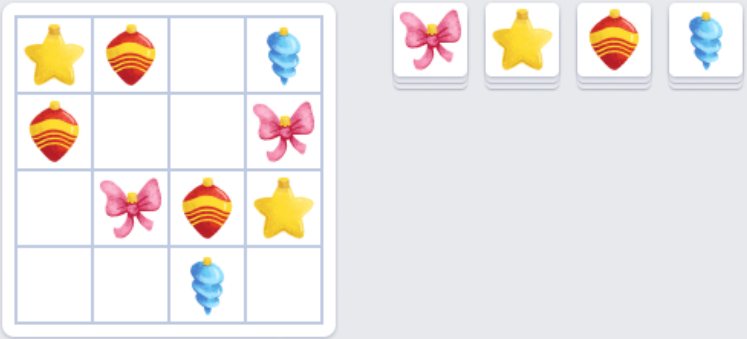
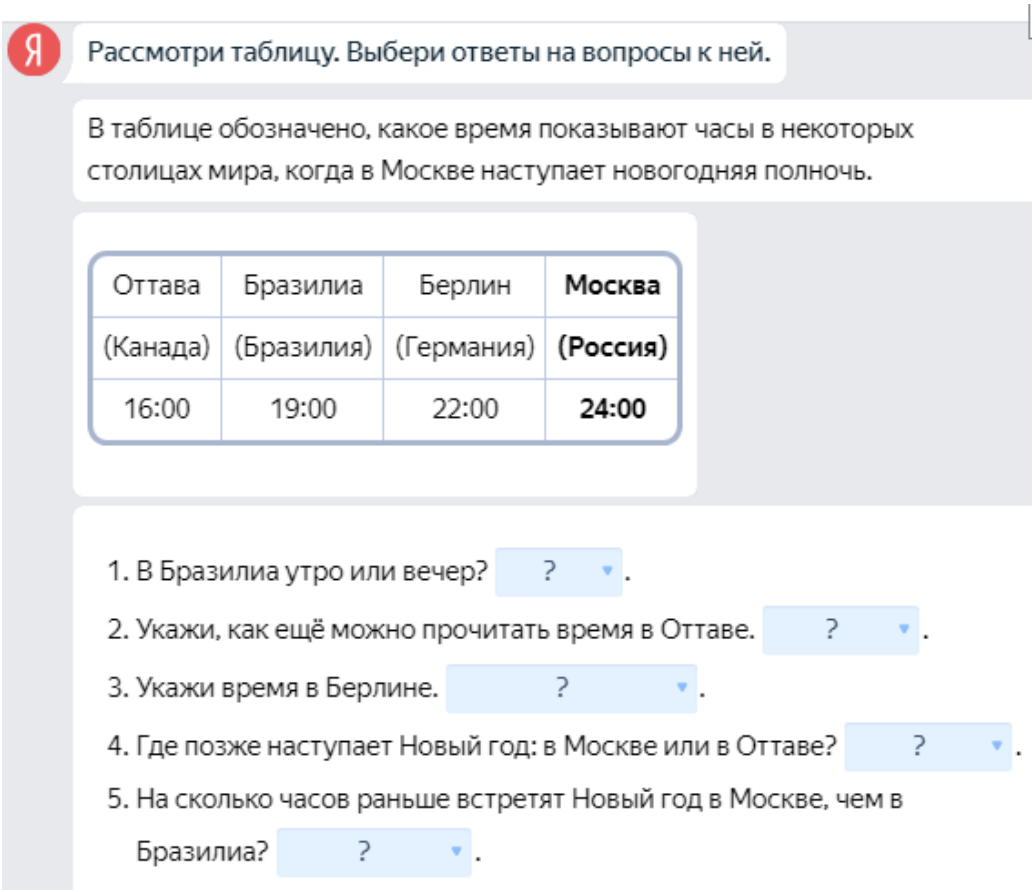


Рис. 7. Задания №5

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)



Рассмотри таблицу. Выбери ответы на вопросы к ней.

В таблице обозначено, какое время показывают часы в некоторых столицах мира, когда в Москве наступает новогодняя полночь.

Оттава	Бразилиа	Берлин	**Москва**
(Канада)	(Бразилия)	(Германия)	**(Россия)**
16:00	19:00	22:00	**24:00**

1. В Бразилиа утро или вечер? ? .
2. Укажи, как ещё можно прочитать время в Оттаве. ? .
3. Укажи время в Берлине. ? .
4. Где позже наступает Новый год: в Москве или в Оттаве? ? .
5. На сколько часов раньше встретят Новый год в Москве, чем в Бразилиа? ? .

Рис. 8. Задания №6

Приложение 2

На станции «Призовая» команды возвращают свои маршрутные листы организатору (учителю):

Таблица 2

Маршрутный лист команды

№	*Станция*	*Ответ*	*Баллы*
1	Встреча нового года		
2	Как давно в лесу родилась ёлочка		
3	Главный новогодний герой в Финляндии		
4	Сладости под новый год		
5	Украсим ёлку игрушками		
6	Путешествие по миру в новогоднюю ночь		
7	Призовая		

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Список литературы

1. Дьякова Е.А. Цифровизация образования как основа подготовки учителя XXI века: проблемы и решения / Е.А. Дьякова, Г.Г. Сечкарева// Вестник Армавирского государственного педагогического университета. – 2019. – №2. – С. 24–35

2. Ершова Н.Ю. Принципы формирования образовательной среды сетевого обучения: монография / Н.Ю. Ершова, А.И. Назаров. – Саратов: Вузовское образование, 2019. – 83 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/79782.html

3. Тарасенко В.В. Цифровизация образования как условие и результат развития управленческого персонала образовательной организации / В.В. Тарасенко // Ученые записки ИУО РАО. – 2018. – №3 (67). – С. 54–57.

4. Технологии электронного обучения: учебное пособие / А.В. Гураков [и др.]. – Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2016. – 68 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http:www.iprbookshop.ru/72196.html

5. Устюжанина Е.В. Цифровизация образовательной среды: возможности и угрозы / Е.В Устюжанина, С.Г. Евсюков // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова. – 2018. – №1 (97). – С. 3–12.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)