

## Самонализ занятия кружка «Математика и конструирование»

### Тема: «Математический квест»

**Цель:** развитие творческих способностей учащихся через привлечение детей к интеллектуальным играм, формирование познавательной деятельности.

#### **Задачи:**

- расширение кругозора обучающихся, закрепление знаний, полученных на уроках математики;
- развитие у школьников интереса к математике;
- развитие познавательного интереса, творческой активности обучающихся;
- развитие коммуникативных способностей;
- воспитание стойкости, воли к победе, находчивости, умения работать в команде;
- воспитание культуры общения и культуры математической речи.

#### **Оборудование:**

- мультимедийный проектор;
- маршрутные листы;
- карточки с заданиями;
- экран;
- презентация;
- гимнастические палки;
- клад; ключи;
- кабинеты начальных классов оформлены в виде библиотеки (выставка книг), кабинета русского языка и литературы (выставка портретов писателей, поэтов).

**Участники:** учащиеся 3-х классов в виде команд, количество участников произвольное.

**Тип мероприятия:** квест по различным станциям, на которых необходимо выполнить определённое задание и получить ключ.

**Время и место проведения:** 30 минут, кабинеты начальной школы.

**Помощники:** на станции находятся помощники – обучающиеся 3 классов, поэтому роль учителя – предварительная подготовка, инструктаж помощников.

**Эксперты:** учителя начальных классов, присутствующие на открытом мероприятии.

#### **Планируемые результаты:**

**Личностные УУД:** учебно – познавательный интерес к учебному материалу; способность к самооценке.

**Регулятивные УУД:** планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей; различать способ и результат действия; проявлять

познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

Познавательные УУД: осознанно строить высказывание в устной форме; выстраивать цепочку логического рассуждения; произвольно и осознанно владеть общим приемом решения задач; ориентироваться на разнообразие способов решения задач.

Коммуникативные УУД: договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, задавать вопросы; осуществлять контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую помощь.

Под **квестом** (от англ. quest - путешествие) понимают игру, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно пройти "квест"), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста.

Включение в образовательный процесс **квест** позволит:

- развивать навыки информационной деятельности человека;
- формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;
- развивать творческий потенциал обучающихся.

Мероприятие ориентировано на новые образовательные стандарты.

Во время проведения кружка использовались современные технологии: квест-технология, технологии саморазвития (формирование у личности самоуправляющихся механизмов - СУМ); по типу организации и управления познавательной деятельностью: групповые; по позиции ученика в образовательном процессе: личностно ориентированные; по ключевому способу или средству: развивающего обучения, игровые; технология проблемного обучения (постановка проблемных вопросов, создание проблемной ситуации); ИКТ-технология, технология перспективно - опережающего обучения (С.Н. Лысенкова), здоровьесберегающие и др.

Материал квеста соответствовал возрастным особенностям обучающихся и требованиям программы кружковой деятельности.

В ходе мероприятия прослеживалась связь теории с практикой, использование жизненного опыта учеников с целью развития познавательной активности и самостоятельности, связь изучаемого материала с ранее пройденным материалом, межпредметные связи.

На мероприятии присутствовали дети с разной учебной мотивацией. Поэтому главной целью мероприятия было повышение мотивации обучающихся посредством предложения различных заданий.

Групповая работа помогала детям почувствовать себя увереннее при выполнении заданий. В ходе игры у обучающихся проявлялись лидерские качества.

Специально к мероприятию кабинеты начальных классов были оформлены в виде библиотеки, кабинета русского языка и литературы (стеллаж с книгами, стенды с портретами поэтов и писателей).

Чтобы попасть на нужную станцию, участники игры выполняли микро-задания: устно решали уравнения, примеры с римскими числами, цепочки примеров, отгадывали загадки. Полученный ответ - будет номером кабинета. Задания были написаны на маршрутном листе.

Каждая команда совершает путешествие по своему маршруту.

За прохождение каждого этапа команды получали ключ (на ключах написаны слова К. Гаусса). Дети должны собрать 4 ключа, чтобы в конце квеста можно было открыть клад. Время прохождения каждого этапа было ограничено 5 минутами. По истечении этого времени команды переходили на следующий этап.

Дети увлеченно ходили по станциям, работали дружно, сплоченно.

На всех этапах квеста команды сопровождали эксперты. Эксперты следили за правильностью выполнения заданий.

На межпредметной основе были построены задания каждой станции.

На станции «Библиотечная» обучающиеся вспоминали литературные произведения, в которых употребляются числительные. Тема «Имя числительное» еще не изучалась третьеклассниками, поэтому шла пропедевтическая работа.

На станции «Спортивная геометрия» обучающиеся с интересом перекладывали гимнастические палочки, выполняя задание (по типу логических заданий со спичками): «Переложи одну палочку так, чтобы ответ был верным.  $7-6=7$ »

На станции «Литературная» было предложено задание: найти в данном тексте все числительные, вставить их в том же порядке, что и в тексте, в пустые клетки выражения и найти значение этого выражения. В результате работы получилось сложное выражение на порядок действий. В выражении ребятам встретилось и внетабличное умножение. Данная тема еще не изучалась третьеклассниками. Но ребята успешно выполнили и это задание, работая сплоченными командами.

На станции «Экономическая» командам было предложено задание: посчитать, сколько стоит набор школьных принадлежностей для третьеклассника. В задании прослеживалась связь с жизнью. Участники игры учились экономить деньги на приобретении школьных принадлежностей. Задания такого вида учат детей бережному отношению к своим вещам.

На каждом этапе квеста учителями ставились микроцели и делались микровыводы, осуществлялась обратная связь.

За успешное прохождение каждого этапа команды получили по 4 ключа. Ребята сложили из них высказывание выдающегося математика Карла Гаусса («Математика-царица всех наук...») и сундук с кладом открылся. (В сундуке- шоколадные монеты, которые получили участники игры в конце мероприятия за успешное прохождение квеста).

Во время подведения итогов квеста ребята анализировали свои удачи и ошибки. Вспоминали, какие темы из курса математики имгодились для прохождения этапов и сделали вывод, что математика бывает интересной, увлекательной и занимательной.

После проведения квеста у детей наблюдается повышение интереса к математике.

Таким образом, цель мероприятия достигнута.