

**Автономная некоммерческая общеобразовательная
организация "Физтех-лицей"**

(АНОО «Физтех-лицей» им. П.Л. Капицы)

**XX научно-практическая
конференция
«Старт в инновации»**

Обучение в виде игры и ее эффективность

Выполнили:

Рухмакова Стефания и Спиридонова София 7А

Руководитель:

Зайцева Ольга Сергеевна

Московская область, г. Долгопрудный

2021 г.

Содержание

Цели, задачи, методы	стр. 3
Актуальность нашей работы	стр. 4
Анкетирование	стр. 4
Провождение игры	стр. 4
Информация по классам	стр. 4
Анализ данных	стр. 5
Эмоциональное состояние учеников	стр. 5
Выводы к работе	стр. 6
Список литературы	стр. 7
Приложения	стр. 8

Цели работы:

1. Выяснить, является ли обучение в форме игры эффективным способом, и если да, то в чём выражается его эффективность.
2. Определить, повышается ли интерес к темам, отработанным данным способом.

Задачи работы:

1. Определить, какой вид обучения предпочитают дети.
2. Провести анкетирование, игру и подвести итоги во всех выбранных классах.
3. Проанализировать, помогает ли такая методика лучше усваивать тему.
4. Проанализировать интерес класса к новому формату подачи информации.
5. Определить, насколько вырастает успеваемость по данной теме.
6. Выяснить, как влияет обучение в форме игры на характер учеников.

Методы исследования:

1. Анкетирование.
2. Проведение игры.
3. Подсчет результатов.
4. Наблюдение за классами.
5. Создание статистики.

1. Актуальность нашей работы

Наша работа актуальна, так как большую часть своего времени мы проводим в школе, изучая новый материал и отрабатывая старый. В день обычно ученики начинают уставать в среднем к 4-5 уроку. Игровая деятельность помогает отвлечься от серьезной учебы, лучше отработать старый материал и освоить новый.

2. Анкетирование.

Первым этапом нашей работы является анкетирование. В каждом классе мы раздавали анкету, состоящую из трех вопросов и вариантов ответа. Первый вопрос звучал так: «Какую из приведенных тем вы считаете самой сложной?». В вариантах ответа были приведены шесть последних изученных тем. Вторым вопросом: «Какой из представленных видов соревнования вы предпочитаете?». В вариантах ответа были даны четыре вида командных соревнований: турнир, викторина, кроссворд и квест. Третьим вопросом: «Как вы предпочитаете соревноваться?». И два варианта ответа: каждый сам за себя, по командам. Исходя из результатов анкетирования, мы создавали индивидуальную игру для каждого класса. Все классы выбрали турнир. Мы проводили турнир «Захват территорий».

3. Проведение игры.

На основе результатов анкетирования мы создавали игру по выбранной теме и видом соревнований. Во всех классах мы проводили турнир «Захват территорий». Правила турнира: участники изначально делились на команды по четыре или пять человек (выбирались пять капитанов, которые набирали команды). На электронную доску выводилось поле из 30 квадратов. Каждой команде присваивался свой цвет. Изначально на поле было закрашено по одной клетке для каждой команды. Цель: завоевать как можно больше клеток. Чтобы захватить соседнюю клетку, граничащую хотя бы с одной клеткой, уже принадлежащей команде, необходимо правильно решить одну задачу. Чтобы «десантироваться», то есть захватить пустую клетку, не граничащую ни с одной уже принадлежащей команде, необходимо верно решить 2 задачи. Чтобы завоевать уже захваченную другой командой клетку, необходимо верно решить три задачи.

Всем командам были выданы 30 одинаковых задач. Их ответы, а к некоторым задачам еще и решения либо диаграммы, участники сдавали на небольших листочках, указывая номер команды и ее цвет, а также клетку, которую они хотят завоевать. При верном решении, клетка окрашивалась цветом команды. При неверном, задача не засчитывалась, без права перерешать её.

Побеждала та команда, у которой в конце игры оказывалось наибольшее количество завоеванных клеток. Подробная информация по каждому классу приведена ниже.

4. Информация по классам.

Для более наглядного анализа анкет мы составили круговые диаграммы по заданиям, так как одной из задач нашей работы является выяснить наиболее интересный вид соревнований. Они приложены к работе (последние страницы).

Успеваемость в 7 «А» классе выросла на 40%, успеваемость в 6 «Б»- на 28%, а успеваемость в 6 «А» классе- на 14%. Средний рост успеваемости- 27.3% на класс.

Для каждого класса на выбор тем мы давали последние шесть пройденных тем.

7 «А» класс выбрал тему «Прямоугольные координаты на плоскости. 6 «Б» выбрал тему «Сложение и вычитание смешанных чисел». 6 «А»- «Основное свойство дроби».

Все классы выбрали командные турниры.

5. Анализ данных.

Перед и после командной игры всем ученикам были предложены однотипные задачи, которые решались индивидуально. Далее мы сравнивали, насколько процентов выросла правильность решения задач после командной игры. Абсолютно во всех классах успеваемость выросла, точные цифры приведены в параграфе выше.

6. Эмоциональное состояние учеников.

Также на протяжении всей игры мы наблюдали за учениками. Уже через 7-10 минут все активно включались в игровую деятельность, просыпался азарт к игре, командный дух. Усталость у ребят быстро проходила, так как хоть они и обучались, это происходило в игровой форме.

Выводы к работе.

1. Наша теория подтвердилась. Игровая деятельность положительно влияет на понимание темы и эмоциональное состояние учеников.
2. Самым любимым видом соревнований являются турнир и квест, за них было отдано больше всего голосов.
3. В среднем успеваемость учеников выросла на 27.3%.
4. Эмоциональное состояние учеников улучшалось, так как во время игровой деятельности ученики могут немного отдохнуть и отвлечься, при этом занимаясь учебой.
5. Все ученики были заинтересованы новым форматом подачи информации.
6. Такой вид обучения помогает лучше усваивать материал, отрабатывать старый.

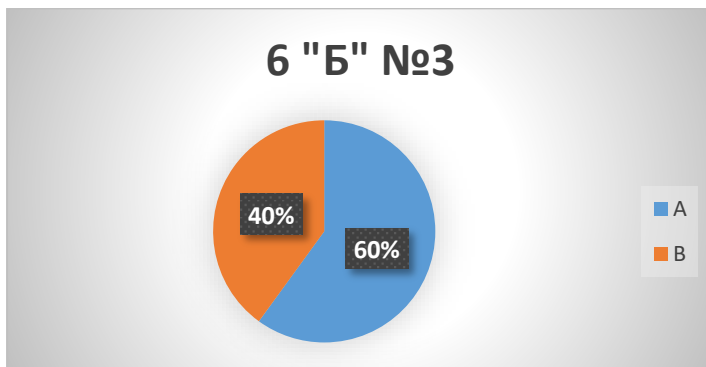
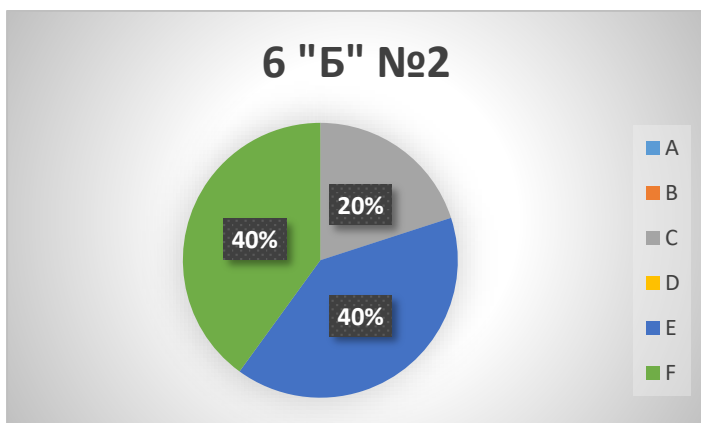
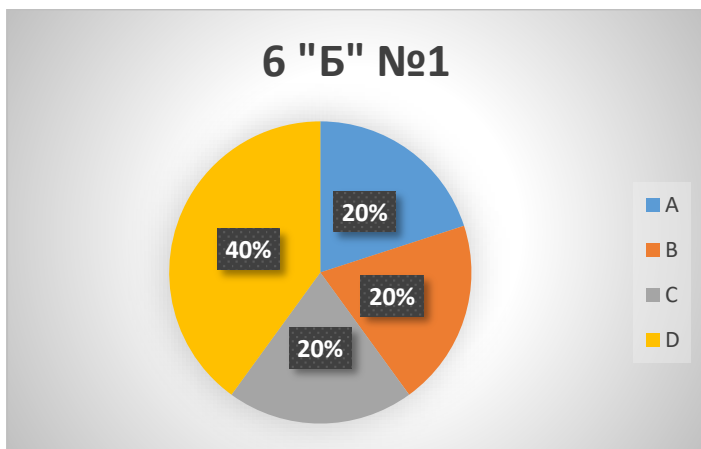
Список литературы:

1. Учебник по математике для шестых классов (Л. Г. Петерсон).
2. Учебник по математике для пятых классов (Л. Г. Петерсон).
3. Учебник по алгебре для седьмых классов (Л.Г. Петерсон, Д.Л. Абрамов).
4. Хрестоматия по математике (Е. И. Игнатъева).

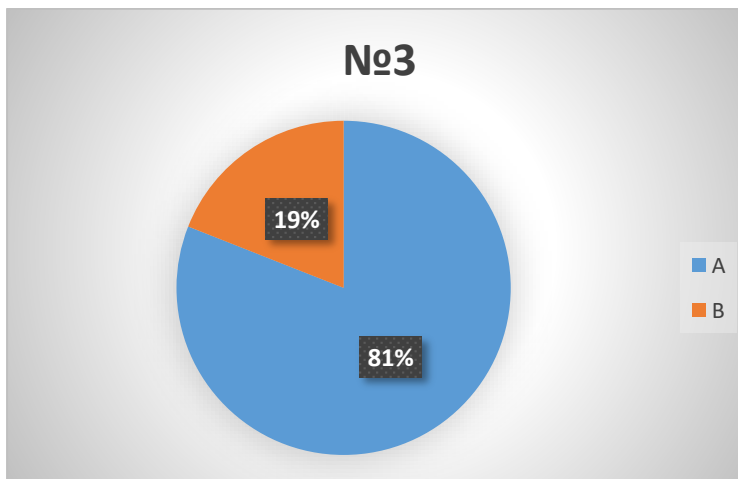
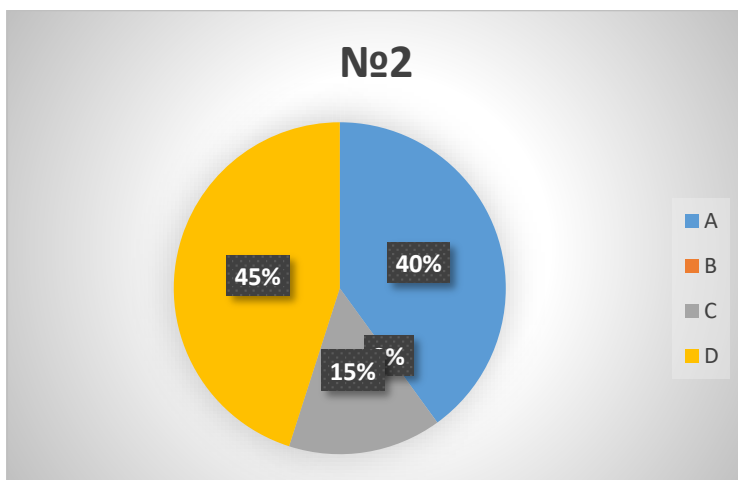
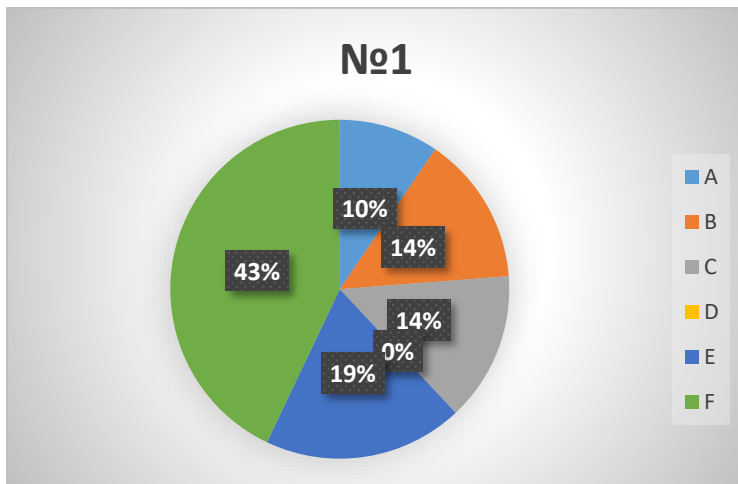
Приложения.

Диаграммы по выбору заданий.

6 «Б»: (успеваемость выросла на 28%)



7 «А»: (успеваемость выросла на 40%)



6 «А»: (успеваемость выросла на 14%)

