

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ  
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра математики и методики ее преподавания

**Организация досуговых мероприятий по математике для школьников с  
использованием средств кинопедагогики  
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 461 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование  
механико-математического факультета

Жубановой Камиллы Талаповны

Научный руководитель  
зав. кафедрой,  
к.п.н., доцент

\_\_\_\_\_

И.К. Кондаурова

Зав. кафедрой  
к.п.н., доцент

\_\_\_\_\_

И.К. Кондаурова

Саратов 2021

**Введение.** В настоящее время актуальна проблема овладения школьниками способами организации и использования собственного свободного времени с пользой для себя и окружающих. Важность отмеченной проблемы подчеркивается и на законодательном уровне. Так, одним из основных положений реализации федеральных государственных образовательных стандартов начального, основного и среднего общего образования является занятость детей в школе не только во время уроков, но и во второй половине дня, которая предназначена для внеурочной деятельности и дополнительного образования. Между тем, согласно проведенным социологическим исследованиям, большинство детей ориентировано преимущественно на развлекательные способы проведения свободного времени. Важно научить детей соединять развлечение с саморазвитием, делать свой досуг содержательным, работающим на совершенствование личности, способствующим формированию у них активной, сознательной и созидательной по отношению к окружающему миру позиции, средством удовлетворения детских потребностей.

Изучением проблемы организации досуговой деятельности школьников занимались социологи (В.Г. Кузьмич и др.), педагоги (Л.В. Байбородова; Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова; Е.Б. Евладова, Л.Г. Логинова, Н.М. Михайлова, Кульпетдинова и др.); методисты-математики (М.Б. Балк; Е.А. Дышинский; В.Д. Степанов; А.В. Фарков и др.). В их работах исследованы разные аспекты обозначенной проблемы, которая, тем не менее, продолжает оставаться актуальной, в частности в области организации досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики.

Цель бакалаврской работы: теоретически обосновать и практически проиллюстрировать организацию досуговых мероприятий по математике для школьников средствами кинопедагогики.

Для достижения поставленной цели потребовалось решить следующие задачи.

1. Уточнить содержание понятий «детский досуг» и «досуговая деятельность школьников» и требования к их организации.

2. Охарактеризовать особенности досуговых программ по математике (основные типы, цели, содержание, формы (досуговые мероприятия) и условия реализации).

3. Обобщить опыт организации детского досуга с целью популяризации математических знаний в России и за рубежом на основе средств кинопедагогики.

4. Разработать и экспериментально проверить досуговую программу по математике для школьников «Полнометражная математика».

Методы работы: анализ психолого-педагогической и методико-математической литературы; изучение нормативных документов; обобщение передового педагогического опыта; разработка и апробация методических материалов.

Структура работы: введение; два раздела («Организация досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики: теоретические аспекты», «Организация досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики: практические аспекты»); заключение; список использованных источников.

**Основное содержание работы.** Первый раздел «Организация досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики: теоретические аспекты» посвящен решению первых трех задач бакалаврской работы. Проанализировав имеющуюся в нашем распоряжении литературу, мы уточнили определения понятий «детский досуг» и «досуговая деятельность школьников» и требования к их организации; охарактеризовали особенности досуговых программ по математике и условия их реализации; обобщили опыт организации детского досуга с целью популяризации математических знаний в России и за рубежом на основе средств кинопедагогики.

При этом под детским досугом мы понимали время и пространство, находящееся за пределами обязательной (учебной) деятельности ребенка, одна из форм детской жизнедеятельности, а под досуговой деятельностью школьников – целенаправленную деятельность, организуемую в свободное от уроков время для социализации детей и подростков определенной возрастной группы, формирования у них потребности к участию в социально-значимых практиках и самоуправлении, создания условий для развития значимых позитивных качеств личности, реализации их творческой и познавательной активности в различных видах деятельности, участии в содержательном досуге.

Под досуговой программой понимают развлекательную, познавательную, общественно-полезную программу, направленную на организацию свободного времени детей и подростков, детей и родителей, позволяющую ребенку легко раскрыть себя и удовлетворить свои интересы. В работе рассмотрены основные типы досуговых программ: разовая игровая программа; конкурсno-игровая программа по заданной тематике; игра-спектакль; театрализованная игра; зрелище; праздник; длительная досуговая программа. Охарактеризовали их.

Сформулированы цель и задачи досуговых программ. Цель – развитие математической культуры детей, раскрытие их творческой индивидуальности, формирование опыта социального взаимодействия и организации содержательного досуга. Задачи досуговой программы: приобщение школьников к математической культуре (решение математических задач с кинофабулой); формирование культуры организации досуга (совместный просмотр кинофильмов (мультфильмов), в названии которых фигурируют числа); воспитание культуры общения (обсуждение кинофильмов (мультфильмов), в названии которых фигурируют числа).

Содержание досуговой программы должно включать в себя, по меньшей мере, три раздела, связанных с: приобщением детей к предметной (в нашем случае к математической культуре), воспитанием у них культуры общения, формированием культуры организации досуга.

Далее в работе охарактеризованы условия, которые должны быть положены в основу массовых мероприятий с детьми. На наш взгляд, имеют принципиальное значение три условия: информационной насыщенности, массовости, диалогичности.

Вопросами организации детского досуга с целью популяризации математических знаний занимаются многие современные ученые. На просторах интернета на сегодняшний момент имеется большое количество интересных каналов, популяризирующих математику. Обобщая опыт организации детского досуга с целью популяризации математических знаний в России и за рубежом на основе средств кинопедагогике мы выяснили, что использование учителем новых средств обучения (в том числе средств кинопедагогике) будет всегда давать положительные результаты и способствовать популяризации такого нужного предмета, как математика.

Кинопедагогика – это актуализированное направление в современном образовании, связанное с закономерностями, формами и методами воспитания человека экранными искусствами. Концепция кинопедагогике рассматривает кино как инструмент воспитания и образования, методический материал для реализации образовательной деятельности, а грамотное педагогическое применение кино – как универсальный способ познания социальных, культурных, научных явлений детьми дошкольного, школьного возраста, молодежью.

Во втором разделе «Организация досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогике: практические аспекты» представлено методическое обеспечение досуговых мероприятий по математике «Полнометражная математика»: досуговая программа, методические разработки некоторых мероприятий досуговой программы, которое было частично экспериментально проверено в МОУ «СОШ 4» г. Новоузенска в период второй педагогической практики с 20 ноября по 31 декабря 2020 года.

В рамках бакалаврской работы нами было проведено анкетирование учащихся 7-х классов. Анкета включала в себя три вопроса:

1. Проводились ли у вас когда-нибудь квесты по математике?
2. Нравится ли вам посещать такие мероприятия?
3. Нравится ли вам математика?

Ответы на первый вопрос показали, что опрашиваемые ребята знакомы с такой формой работы, как квест. На второй вопрос: «Нравится ли вам посещать такие мероприятия?», большинство учащихся (38 человек) ответили положительно. Вопрос про математику многих учащихся поставил в тупик: только 10 человек ответили утвердительно, 5 отрицательно, все остальные написали – не знаю.

После проведения мероприятий семиклассникам было предложено ответить на следующие вопросы:

1. Что понравилось и что не понравилось в математическом квесте, в котором вы принимали участие?
2. После мероприятия вам стала больше нравиться математика?
3. Хотели бы вы еще поучаствовать в подобных мероприятиях?

На первый вопрос анкеты семиклассники ответили следующим образом: понравилось – «смотреть всем вместе фильм», «интересные задания», «сюжет квеста», «было весело», «все понравилось». Не понравилось – «шумно», «проигрыш».

На второй вопрос получили следующие ответы: да – 28 человек, немного – 6, не знаю – 4, нет – 3 человека, что может свидетельствовать об усилении интереса учащихся к предмету.

На последний вопрос анкеты только 2 человека сказали «нет», 8 человек ответили «не знаю», а 31 участник квеста «будут рады еще раз поучаствовать в подобном мероприятии».

Далее наши действия заключались в частичной апробации разработанного методического обеспечения досуговой программы

«Полнометражная математика». В качестве примера приведем фрагмент одного из занятий «Математическая игра «Один дома».

Педагог: Жубанова Камилла Талаповна.

Участники: учащиеся 7-х классов (41 чел).

Мероприятие предваряет **просмотр и обсуждение** отрывков из кинофильма «Один дома» (**45 мин.**). Американское семейство отправляется из Чикаго в Европу, но в спешке сборов родители забывают дома одного из своих детей. Юное создание, однако, не теряется и демонстрирует чудеса изобретательности. И когда в дом залезают грабители, им приходится не раз пожалеть о встрече с Кевином.

**Цель мероприятия:** обобщение и систематизация знаний, умений, навыков, приобретенных в ходе изучения темы «Основные свойства простейших геометрических фигур»; развитие интереса к математике с помощью решения занимательных задач по сюжету фильма «Один дома».

**Оборудование:** доска, мел, тряпка, цветные жетоны, ноутбук, проектор, презентация.

**Этапы мероприятия:**

1. Организационный момент (5 мин).
2. Первый тур игры (15 мин).
3. Второй тур игры (15 мин).
4. Финал игры (2 мин).
5. Кино-викторина (5 мин).
6. Подведение итогов (3 мин).

**Подготовительная работа:** Перед мероприятием ученики должны вытянуть одну из трёх цветных карточек: желтую, красную или фиолетовую. За каждой карточкой был закреплен свой номер: желтая – № 1, красная – № 2, фиолетовая – № 3. Войдя в класс, ученики садятся за один из трех столов, за каждым из которых закреплен свой цвет.

**Ход мероприятия:**

### **1. Организационный момент**

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Сегодня нам представилась замечательная возможность принять участие в увлекательнейшей игре «Один дома». В конце мероприятия мы узнаем, в какой команде собрались самые настоящие знатоки, какая команда окажется самой дружной и активной, а также кто из вас самый эрудированный и знает ответы на все кино-вопросы. Пусть у каждого сегодня все получится!

Кевин остается один в большом доме после того, как его родители в спешке забывают взять его с собой в отпуск. Мальчику удастся не только хорошенько поразвлечься, но и защитить жилище от непрошенных гостей, парочки незадачливых воров-домушников.

В начале мероприятия мы разделились на 3 команды. В течение двух минут вы должны выбрать капитана и придумать название своей команде.

Далее каждый из капитанов представит свою команду. Начнем с команды № 1, т.е. с желтой (далее свои команды представляют капитаны красной и фиолетовой команд).

**Ведущий:** Давайте обсудим правила игры. Будьте внимательны! Как мы уже знаем, Кевин остается один в большом доме после того, как родители в спешке забывают взять его с собой в отпуск. Мальчику надо защитить жилище от непрошенных воров. Нам предстоит помочь Кевину в установлении ловушек для воров, для этого мы используем знания из темы «Основные свойства простейших геометрических фигур».

Игра «Один дома» пройдет в 2 тура. В первом туре командам предстоит ответить на вопросы следующих пунктов: «Геометрические фигуры», «Отрезок и измерение отрезков», «Полуплоскость и полупрямая». Во втором туре участников ждут вопросы по следующим пунктам: «Угол и измерение углов», «Треугольник», «Параллельные прямые» и «Теоремы и доказательства. Аксиомы». Кроме того, после этих двух туров проводится финальная игра, которая определит победителя.

На каждый тур заготовлено по пять вопросов: легкий, который оценивается в 100 баллов, вопрос средней сложности стоимостью 200 баллов, в

300 баллов оценивается правильный ответ на вопрос посложнее, еще более сложный вопрос прибавит в вашу копилку 400 баллов и, наконец, стоимость ответа на самый сложный вопрос – 500 баллов. Каждая команда имеет право выбрать вопрос любой сложности из представленных (если этот вопрос еще не был выбран). Право выбора первого вопроса предоставляется игрокам желтой (первой) команды. После того, как будет дан ответ на первый вопрос, свои вопросы выбирают участники красной (второй) команды, затем – фиолетовой (третьей). Время на обдумывание ответа – 60 секунд. Отвечает капитан той команды, которая выбирала вопрос. За каждый правильный ответ вы получаете то количество баллов, которым оценен вопрос. Если у команды нет ответа, то ответить на вопрос могут участники других команд; за правильный ответ им начисляется заявленное количество баллов. Нарушение дисциплины наказывается, у команды вычитается 100 баллов!

Правильность ответов оценивает учитель.

Победитель определится в финале нашей игры, в котором участие принимают только две команды, набравшие большее количество баллов. В финале участникам команд предлагается выбрать одну из трех задач, решить её и ответить на вопрос.

**Учитель:** Игроки, ваши вопросы? (*Участники команд задают возникшие у них вопросы*). Ну что ж, в добрый путь, ребята!

## 2. Первый тур игры «Один дома»

**Учитель:** Итак, дорогие друзья, начнем игру. Игроки команды №1, выбирайте вопрос (таблицы 6-9).

**Ученик 1:** Заверши высказывание, 300. (*Игроки отвечают на вопросы согласно установленным правилам игры*).

Таблица 6 – Геометрические фигуры

Количество баллов	Вопрос	Ответ
100	Что в переводе с греческого означает слово «геометрия»?	Землемерие
200	Как называют раздел геометрии, в котором изучаются фигуры на плоскости?	Планиметрия

Продолжение таблицы 6

300	Основными геометрическими фигурами на плоскости являются...	Точка и прямая
400	Сформулируйте основные свойства принадлежности точек и прямых на плоскости	1) Какова бы ни была прямая, существуют точки, принадлежащие этой прямой, и точки, не принадлежащие ей. 2) Через любые две точки можно провести прямую, и только одну.
500	Могут ли две прямые иметь две точки пересечения? Объясните ответ.	Если бы две прямые имели две точки пересечения, то через эти точки проходили бы две прямые. А это невозможно, так как через две точки можно провести только одну прямую. Значит, две прямые не могут иметь две точки пересечения.

Таблица 7 – Отрезок и измерение отрезков

Количество баллов	Вопрос	Ответ
100	Что называется отрезком?	Отрезком называется часть прямой, которая состоит из всех точек этой прямой, лежащих между двумя данными её точками (концами отрезка.)
200	Сформулируйте основное свойство расположения точек на прямой.	Из трёх точек на прямой одна и только одна лежит между двумя другими.
300	Сформулируйте основные свойства измерения отрезков.	1) Каждый отрезок имеет определённую длину, большую нуля. 2) Длина отрезка равна сумме длин частей, на которые он разбивается любой его точкой.
400	К – внутренняя точка отрезка MN, МК = 4 см, MN = 13 см. Найдите длину KN.	KN=9
500	Точки А, В, С лежат на одной прямой. АВ = 16 см, АС в 3 раза больше ВС. Найдите длины отрезков АС и ВС.	АС=12, ВС=4

Таблица 8 – Полуплоскость и полупрямая

Количество баллов	Вопрос	Ответ
100	Какими свойствами обладает разбиение плоскости на две полуплоскости?	Если концы какого-нибудь отрезка принадлежат одной полуплоскости, то этот отрезок не пересекает прямую. Если концы отрезка принадлежат разным полуплоскостям, то отрезок пересекает прямую.
200	Сформулируйте основное свойство расположения точек относительно прямой на плоскости	Прямая разбивает плоскость на две полуплоскости.
300	Что называют полупрямой или лучом? Какие полупрямые называются дополнительными?	Полупрямой, или лучом, называется часть прямой, которая состоит из всех точек этой прямой, лежащих по одну сторону от данной её точки (начальной точки). Различные полупрямые одной и той же прямой, имеющие общую начальную точку, называются дополнительными.
400	Сколько лучей изображено на рисунке 	8
500	Даны пять точек и прямая, не проходящая ни через одну из этих точек. Известно, что три точки расположены в одной полуплоскости относительно этой прямой, а две точки – в другой. Каждая пара точек соединена отрезком. Сколько отрезков пересекает прямую?	6

Таблица 9 – Заверши высказывание

Количество баллов	Вопрос	Ответ
100	Геометрия, изучаемая в школе, называется ...	Евклидовой
200	На рисунке изображена фигура $MON$ , которая называется _____ 	Углом
300	Основными геометрическими фигурами на плоскости являются...	Прямая и точка
400	Луч $OF$ — биссектриса угла $AOB$ . $\angle AOB = 62^\circ$ . Тогда $\angle AOF$ равен _____	$31^\circ$
500	Точки $M, N, P$ лежат на одной прямой, причем $MP = 8$ см, $MN = 5$ см. Тогда $PN$ равно _____	3

**Ведущий:** Ребята, мы (довольно успешно) прошли первый тур нашей увлекательнейшей игры. Настало время подвести итоги. Внимание на доску! (Идет подсчет набранных участниками баллов). Итак, команда ... набрала большее количество баллов. Остальным участникам следует отвечать на вопросы 2-го тура активней.

### **Заключение.**

1. Уточнены содержание понятий «детский досуг» и «досуговая деятельность школьников» и требования к их организации.

2. Охарактеризованы особенности досуговых программ по математике (основные типы, цели, содержание, формы (досуговые мероприятия) и условия реализации).

3. Обобщен опыт организации детского досуга с целью популяризации математических знаний в России и за рубежом на основе средств кинопедагогики.

4. Разработана и экспериментально проверена досуговая программа по математике для школьников «Полнометражная математика».

Полученные результаты могут быть использованы в общеобразовательных организациях и организациях дополнительного образования, создавая условия для стимулирования развития умений и навыков у детей, самореализации, социальной адаптации и развития социальной активности детей. Так же полученные результаты подтверждают развивающий эффект проведения досуговых мероприятий вообще и с использованием средств кинопедагогики в частности.