Команда «Максимум» г. Тобольска

Проект

**«Онлайн платформа для отработки**

**предметных навыков**

**с использованием математических игр»**

Тобольск – 2020

Содержание

1. Описание проекта 3

2. Дорожная карта проекта 4

3. Заключение 5

Описание проекта

Команда “Максимум”

Руководитель: Терентьева Любовь Владимировна

Участники:

* Юданова Марьям Анваровна- технический администратор 1;
* Шабалин Игорь Алексеевич- технический администратор 2;
* Глебова Галина Сергеевна - таймер;
* Сагитова Виктория Нургалиевна - методист;
* Субарева Любовь Александровна - методист;
* Суючева Надежда Владимировна - методист;
* Саморокова Людмила Александровна – секретарь.

Актуальность проекта:

В настоящее время среднее образование в России находится в состоянии активного изменения, которое сопровождается внедрением новых образовательных и информационных технологий при обучении как математике, так и других дисциплин.

При этом на предметных занятиях наблюдается снижение включенности и мотивации у обучающихся к математическим предметам, формирование основных мыслительных операций (анализ, сравнение обобщение, классификация, синтез и т.д.). Специфика восприятия современных детей требует нового подхода, включающего неформальный интерес у учеников.

Таким образом, разработка онлайн платформы для отработки предметных навыков с использованием математических игр, моделирующие закономерности, математические отношения, рассчитанные на выполнение операций и действий логического типа, актуальна для общеобразовательных школ города Тобольска.

В ходе проекта будет разработана онлайн платформа, содержащая разработки математических игр в виде разноуровневых заданий для отработки и закрепления математических навыков по темам школьной программы.

Цель проекта: к 30.09.2020г. разработать онлайн платформу, позволяющую обучающимся 5-6 классов отрабатывать и закреплять математические навыки в игровой форме.

Задачи проекта:

1. Ознакомиться и выделить основные математические игры.
2. Проанализировать плюсы и минусы уже существующих игр.
3. Разработать несколько пилотных игр, адаптированных под онлайн платформу.
4. Тестирование.
5. Устранение недочетов.
6. Запуск онлайн - платформы.

Целевая аудитория: учащиеся 5-6 классов для общеобразовательных школ города Тобольска.

Дорожная карта проекта

*1 этап:* ознакомиться и выделить основные математические игры.

Сроки (начало и окончание): 06-19.06.2020 г.

Ожидаемый результат: изучены и выделены возможные типы и виды интеллектуальных игр.

*2 этап:* проанализировать плюсы и минусы уже существующих игр

Сроки (начало и окончание): 20-30.06.2020 г.

Ожидаемый результат: произведен отбор.

*3 этап:* разработать несколько пилотных игр, адаптированных под онлайн платформу.

Сроки (начало и окончание): 01.07-08.08.2020 г.

Ожидаемый результат: спроектированы математические игры и адаптированы на платформе.

*4 этап:* тестирование.

Сроки (начало и окончание): 09-23.08.2020 г.

Ожидаемый результат: платформа протестирована на учащихся 5-6 классов. Получена обратная связь.

*5 этап:* устранение недочетов.

Сроки (начало и окончание): 24.08 – 25.09.2020 г.

Ожидаемый результат: устранены недоработки, выявленные в ходе тестирования платформы.

*6 этап:* запуск онлайн – платформы.

Сроки (начало и окончание): 26-30.09.2020 г.

Ожидаемый результат: презентация платформы и ее внедрение в образовательный процесс.

Заключение:

В ходе реализации проекта были выявлены следующие преимущества использования:

* доступность использования;
* мобильность;
* повышение включенности и мотивации у обучающихся к математическим предметам.

В перспективе планируется получить такой качественный показатель реализации проекта как высокая сформированность основных мыслительных операций (анализ, сравнение обобщение, классификация, синтез и т.д.).

Необходимые ресурсы:

Компьютер, ресурсы сети Интернет

Партнеры проекта:

Департамент по образованию г. Тобольска.

Информационно-медийное сопровождение:

Сеть Интернет, Сайты Департамента образования и ОУ