

UDC 378.016: 51
DOI: 10.34671/SCN.HBR.2021.0502.0003



ОРГАНИЗАЦИЯ ДОСУГОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО МАТЕМАТИКЕ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДСТВ КИНОПЕДАГОГИКИ

© Автор(ы) 2021

КОНДАУРОВА Инесса Константиновна, кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой математики и методики ее преподавания
Саратовский национальный исследовательский государственный университет
(410012, Россия, Саратов, улица Астраханская, 83, e-mail: i.k.kondaurova@yandex.ru)
ЖУБАНОВА Камилла Талаповна, студентка 4 курса
Саратовский национальный исследовательский государственный университет
(410012, Россия, Саратов, улица Астраханская, 83, e-mail: zhubanovakt2100@mail.ru)

Аннотация. В статье уточнены определения понятий: «досуговая деятельность школьников» и «досуговая программа». Досуговые программы реализуются через разнообразные досуговые мероприятия. Изучение математики достаточно трудоемко по сравнению с другими школьными предметами, и это в значительной степени усложняет организацию математических досуговых мероприятий, которые в последнее время все чаще проводятся с использованием средств кинопедагогики (кинофильмы, мультфильмы и т.д.). В статье представлено разработанное и экспериментально проверенное методическое обеспечение досуговой программы по математике для школьников «Полнометражная математика». Основная идея досуговой программы состоит в том, что за основу каждого ее мероприятия берется кинофильм (мультфильм), в названии которого фигурирует какое-либо число. Каждое мероприятие досуговой программы предваряется совместным просмотром кинофильма (мультфильма) или его части с обязательным последующим обсуждением. Цель программы – развитие познавательного интереса к математике с использованием средств кинопедагогики. В статье приводится фрагмент одного из мероприятий досуговой программы – математического квеста «Вокруг света за 80 дней». Апробация досуговой программы «Полнометражная математика» подтвердила развивающий эффект проведения интеллектуально-досуговых мероприятий с использованием средств кинопедагогики.

Ключевые слова: дополнительное математическое образование школьников, досуговое мероприятие, кинопедагогика.

ORGANIZATION OF LEISURE ACTIVITIES IN MATHEMATICS FOR SCHOOLCHILDREN USING THE MEANS OF FILM PEDAGOGY

© The Author(s) 2021

KONDAUROVA Inessa Konstantinovna, candidate of pedagogical sciences, associate professor,
Head of the Department of mathematics and methods of teaching
Saratov National Research State University
(410012, Russia, Saratov, Astrakhanskaya str., 83, e-mail: i.k.kondaurova@yandex.ru)
ZHUBANOVA Kamilla Talapovna, 4th year student
Saratov National Research State University
(410012, Russia, Saratov, Astrakhanskaya str., 83, e-mail: zhubanovakt2100@mail.ru)

Abstract. The article clarifies the definitions of the concepts: “leisure activities of schoolchildren” and “leisure program”. Leisure programs are implemented through a variety of leisure activities. The study of mathematics is quite time-consuming compared to other school subjects, and this greatly complicates the organization of mathematical leisure activities, which have recently been increasingly conducted with the use of means of film pedagogy (movies, cartoons, etc.). The article presents the developed and experimentally tested methodological support of the leisure program in mathematics for schoolchildren “Full-length mathematics”. The main idea of the leisure program is that each of its activities is based on a movie (cartoon), in the name of which a number appears. Each event of the leisure program is preceded by a joint viewing of a movie (cartoon) or part of it with a mandatory subsequent discussion. The purpose of the program is to develop cognitive interest in mathematics using the means of film pedagogy. The article contains a fragment of one of the activities of the leisure program – the mathematical quest “Around the World in 80 days”. The approbation of the leisure program “Full-length Mathematics” confirmed the developing effect of conducting intellectual and leisure activities using the means of film pedagogy.

Keywords: additional mathematical education of schoolchildren, leisure activities, film pedagogy.

ВВЕДЕНИЕ.

В настоящее время актуальна проблема обучения школьников организации содержательного досуга, в то время как большинство детей ориентировано преимущественно на развлекательные способы проведения свободного времени. Изучением проблемы организации досуговой деятельности школьников занимались педагоги (Л.В. Байбородова [1]; Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова [2]; Е.Б. Евладова, Л.Г. Логинова, Н.М. Михайлова [3], Кульпетдинова [4] и др.); методисты-математики (М.Б. Балк [5]; Е.А. Дышинский [6]; В.Д. Степанов [7]; А.В. Фарков [8] и др. [9-13]). Однако проблема продолжает оставаться актуальной, в частности в области организации досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики.

МЕТОДОЛОГИЯ.

Цель статьи: теоретически обосновать и практически проиллюстрировать возможность организации досуговых мероприятий по математике для школьников с использованием средств кинопедагогики. Методы, методики и технологии, использованные при написании

статьи: анализ психолого-педагогической и методикоматематической литературы; изучение нормативных документов; обобщение передового педагогического опыта; разработка и апробация методических материалов.

РЕЗУЛЬТАТЫ.

Досуговая деятельность школьников – это «целенаправленная деятельность, организуемая 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» [3].

Педагогически организованная досуговая деятельность школьников осуществляется на основе специальных досуговых программ. 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. Досуговые программы реализуются через разнообразные досуговые мероприятия. Изучение математики достаточно трудоемко по сравнению с другими школьными предметами, и это в значительной степени усложняет организацию математических досуговых мероприятий, которые в последнее время все чаще проводятся с использованием средств кинопедагогики (традиционных: кинофильмы, сказки, мультфильмы и инновационных: блоги и каналы). Кинопедагогика – это «актуализированное направление в современном образовании, связанное с закономерностями, формами и методами воспитания человека экранными средствами. Концепция кинопедагогики 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» [14]. Использование подобных средств обучения будет всегда давать положительные результаты и способствовать популяризации такого важного и нужного предмета, как математика.

Один вариантов организации интеллектуального досуга детей предложен в разработанной нами досуговой программе «Полнометражная математика».

Основная идея досуговой программы «Полнометражная математика» состоит в том, что за основу каждого досугового мероприятия берется кинофильм (мультфильм), в названии которого фигурирует какое-либо число. Каждое мероприятие программы предваряется совместным просмотром кинофильма (мультфильма) или его части с обязательным последующим обсуждением.

Цель досуговой программы: развитие познавательного интереса к математике с использованием средств кинопедагогики.

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).

Досуговая программа рассчитана на год для параллели 7-х классов. Программа реализуется посредством разнообразных форм и методов (беседа; игра; соревнование; праздник и др.). Мероприятия проводятся один раз в месяц (по 2 часа). Основное содержание программы отражено в тематическом плане (таблица 1).

Таблица 1 – Тематический план программы «Полнометражная математика»

№	Месяц	Досуговое мероприятие
1	сентябрь-октябрь	Математическая игра «Один дома»
2		Математическая беседа «Первый мститель»
3	ноябрь-декабрь	Математическая игра «16 желаний»
4		Математический вечер «Фантастическая четверка»
5		Математический конкурс «Планета 51»
6	январь-февраль	Математический квест «Вокруг света за 80 дней»
7	март-апрель	Математическое практическое занятие «Седьмой сын»
8		Математическая эстафета «Девять»
9	май-июнь	Математический вечер «В бой идут одни старики»
10		Математическое соревнование «Шестое чувство»

В качестве примера приведем фрагмент одного из мероприятий досуговой программы.

Математический квест «Вокруг света за 80 дней»

Мероприятие предваряет просмотр и обсуждение фрагментов мультфильма «Вокруг света за 80 дней» (45 мин.). Квест – «один из жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету» [15]. Математический квест «Вокруг света за 80 дней» представляет собой набор задач, выполнения каждой из которых посвящена отдельная станция: «Лондон», «Париж», «Бомбей», «Гонконг», «Северная Америка».

Цель мероприятия: развитие интереса к математике с помощью решения занимательных задач по сюжету мультфильма «Вокруг света за 80 дней».

Оборудование: компьютерная техника (ПК, проектор, интерактивная доска, колонки), жетоны, раздаточный материал.

Ход мероприятия (45 мин.)

Ведущий: Сегодня у нас необычное мероприятие, нам предстоит совершить путешествие, составленное по сюжету мультфильма «Вокруг света за восемьдесят дней». Главный герой Филеас Фогг поспорил с членами Британской Академии наук, что обогнет Земной шар за невероятно короткий для своего времени срок. Мы последуем маршрутом путешествия мистера Фогга и его слуги Жана Паспарту. Чтобы собрать карту, нам нужно будет пройти ряд заданий. Та команда, которая быстрее остальных справится с заданием, получает жетон. Соответственно победу одержит команда, набравшая большее число жетонов.

1-я станция - Лондон

Начинаем наш маршрут из Лондона. Однако чтобы отправиться в путь, нам нужно собрать багаж. Вот ваше первое задание: разгадайте ребусы [16], и вы узнаете, какие предметы с собой взял мистер Фогг (рисунок 1).

Время выполнения: 5 минут.



Рисунок 1

2-я станция - Париж

Наши друзья направились во Францию! После переполоха в парижской галерее, некоторые картины были подпорчены, помогите

Паспорту заглазить свою вину перед художниками. Чтобы продолжить путешествие, нам нужно пройти следующее испытание.

Ваша задача – внимательно рассмотреть рисунок 2 и рисунок 3, и найти 10 отличий.

Время выполнения: 7 минут. 3-я станция – Бомбей



Рисунок 2

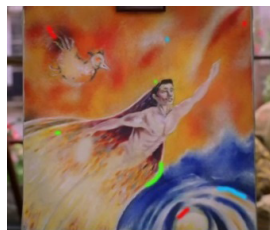


Рисунок 3

Следующая остановка – Бомбей (Индия). По пути герои проголодались. На очередной станции мистер Фогг приказал Жану купить самый дешёвый набор продуктов.

Пример набора: 2 булки хлеба, 500 гр. колбасы, 300 гр. конфет и 1 кг 500 гр. яблок. Цены реальные, индийская рупия переведена в рубль заранее для более удобного счета в трёх вариантах (таблицы 3-5). Необходимо определить, в каком магазине можно купить самый дешёвый набор таких продуктов и сколько за них нужно заплатить.

Время выполнения: 10 минут.

Таблица 3 – Продуктовый магазин

Набор продуктов	Цена продуктов за 1 кг, руб.
2 булки хлеба	1 булка – 23 руб.
500 граммов колбасы	327 руб.
300 граммов конфет	320 руб.
1 кг 500 граммов яблок	117 руб.

Таблица 4 – Продуктовая лавка

Набор продуктов	Цена продуктов за 1 кг, руб.
2 булки хлеба	1 булка – 20 руб.
500 граммов колбасы	308 руб.
300 граммов конфет	343 руб.
1 кг 500 граммов яблок	123 руб.

Таблица 5 – Супермаркет

Набор продуктов	Цена продуктов за 1 кг, руб.
2 булки хлеба	1 булка – 19 руб.
500 граммов колбасы	283 руб.
300 граммов конфет	276 руб.
1 кг 500 граммов яблок	130 руб.

4-я станция - Гонконг

Наконец, мы покинули Индию и добрались до Гонконга. Китайцы – народ сообразительный, они любят разгадывать всякие головоломки. Сыграйте и вы в игру «Спичечный треугольник». Нужно убрать пять спичек так, чтобы получилось пять треугольников [17].

Время выполнения: 10 минут.

Задание на рисунке 4:

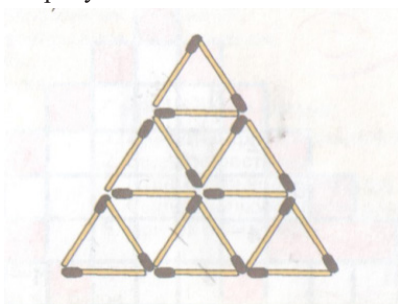


Рисунок 4
Разгадка на рисунке 5:

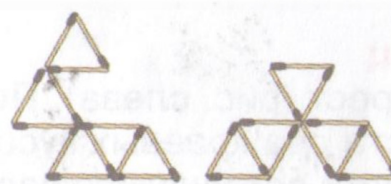


Рисунок 5

5-я станция – Северная Америка

Свободная страна Америка, последняя остановка мистера Фогга, причем свободная от влияния Британской империи. Из Сан-Франциско друзья следуют в Нью-Йорк, но добраться туда смогут лишь те, кто ответят на вопросы математической викторины. Команды отвечают по очереди. Если дан неправильный ответ, вопрос переходит к команде соперников. Вопросы викторины могут быть например, такие: «Сотая часть числа?»

Время выполнения: 8 минут.

Мы вернулись с вами в Лондон, проследовав маршрутом Филеаса Фогга и его слуги Жана Паспарту. Настало время подвести итоги (подсчитываются жетоны, объявляются победители).

ВЫВОДЫ.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МОУ «СОШ № 4 г. Новоузенска» во время 2020/2021 учебного года. Для учащихся 7-х классов (41 человек) были проведены 10 мероприятий программы. Все мероприятия проводились с обязательным предварительным просмотром фрагментов фильма/мультфильма с последующим обсуждением просмотренного контента. Далее после небольшого перерыва проводилось досуговое мероприятие. Результаты апробации подтвердили развивающий эффект проведения интеллектуально-досуговых мероприятий с использованием средств кинопедагогики.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Байбородова, Л. В. Внеурочная деятельность школьников в разновозрастных группах / Л. В. Байбородова. – М. : Просвещение, 2014. – 176 с.
2. Буйлова, Л. Н., Как организовать дополнительное образование детей в школе? / Л. Н. Буйлова, Н. В. Кленова. – М. : АРКТИ, 2005. – 288 с.
3. Евладова, Е. Б. Дополнительное образование детей / Е. Б. Евладова, Л. Г. Логинова, Н. М. Михайлова. – М. : ВЛАДОС, 2014. – 349 с.
4. Кульпетдинова, М. Е. Подходы к разработке досуговых программ / М. Е. Кульпетдинова. – М. : ВЛАДОС, 2013. – 456 с.
5. Балк, М. Б. Организация и содержание внеклассных занятий по математике / М. Б. Балк. – М. : Учпедгиз, 1956. – 608 с.
6. Дышинский, Е. А. Игротка математического кружка / Е. А. Дышинский. – М. : Просвещение, 1972. – 248 с.
7. Степанов, В. Д. Активизация внеурочной работы по математике в средней школе / В. Д. Степанов. – М. : Просвещение, 1991. – 80 с.
8. Фарков, А. В. Внеклассная работа по математике. 5-11 классы / А. В. Фарков. – М. : Айрис-пресс, 2016. – 288 с.
9. Кондаурова И.К., Куликова Н.С. Система занятий по математике для участников лагерной образовательной смены // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2019. Т. 8. № 3 (28). С. 127-132.
10. Кондаурова И.К., Захарюта Ю.Д. Интерактивный музей математики // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 3 (32). С. 98-107.
11. Вдовиченко А.А. Имитационное моделирование в профессионально ориентированной внеучебной деятельности будущих педагогов-математиков // Гуманитарные балканские исследования. 2020. Т. 4. № 4 (10). С. 18-21.
12. Кондаурова И.К., Залова Л.С. Развитие познавательного интереса к математике у студентов колледжа // Балканское научное обозрение. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 43-45.
13. Кондаурова И.К., Батеева Е.Х. Профессионально ориентированное обучение математике в медико-биологическом лицее // Научный вектор Балкан. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 39-42.
14. Кинопедагогика [Электронный ресурс] : [сайт]. – URL: <http://кинопедагогика.рф> (дата обращения: 25.01.2021). – Загл. с экрана. – Яз. Рус.
15. Квест – игра по математике [Электронный ресурс] // Копилка

уроков [Электронный ресурс] : [сайт]. – URL: https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/meropriyatia/kviest_igra_po_matiematikie_dlia_uchashchikhsia_8_kh_klassov (дата обращения: 02.01.2020). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

16. Генератор ребусов [Электронный ресурс] // Квестодел [Электронный ресурс] : [сайт]. – URL: <http://kvestodel.ru/generator-rebusov> (дата обращения: 05.01.2020). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

17. Останина, Л. М. Веселый калейдоскоп / Л. М. Останина, Н. И. Толстых // Детская энциклопедия. – 2018. – № 6. – С. 29.

Received date: 28.01.2021

Revised date: 21.03.2021

Accepted date: 27.05.2021