

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

на тему: «Використання онлайн-інтерактивних ігор для підвищення мотивації та інтересу до математики учнів старшої школи при дистанційному навчанні»

Студентки 2 курсу, групи М2МА
Спеціальності 014. Середня освіта.
Математика
Флінти Д.Д.
Керівник доктор. пед. наук. доцент
Мацюк В.В.

Національна шкала _____

Кількість балів: ____ Оцінка: ECTS ____

Члени комісії	_____	_____
	(підпис)	(прізвище та ініціали)
	_____	_____
	(підпис)	(прізвище та ініціали)
	_____	_____
	(підпис)	(прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....3

Елементи змісту не знайдено.

ВСТУП

Обґрунтування актуальності обраної теми: сучасні діти потребують не лише знань, а також соціальних і життєвих навичок, які допоможуть їм в житті, розвинути свої інтереси та стати активними учасниками суспільства. Учні повинні бути впевненими у своїх здібностях, а не лише здатними відтворювати фрагменти інформації без здатності застосовувати їх у практиці. Це вказує на важливість мотивації для навчання та розвитку.

Суспільство постійно розвивається, з'являються нові знання і технології. Розрив між минулим і сучасністю значно збільшився за останні роки, а також зростає загальний обсяг інформації у світі.

Виникає питання: як мотивувати дитину до навчання, якщо вона не хоче вчитися, не робить уроків, часто відволікається на уроці і не піклується про успіхи. Оскільки клас і школа у неї асоціюються з психологічним дискомфортом, тривогою і нудьгою.

Дослідженням і впровадженням у навчально процес сучасних методик з використанням онлайн-інтерактивних ігор, які сприяють розвитку мотивації, вивченню якого присвячено праці О.К. Дусавицького, Н.В. Рєпіна, Г.А. Цукермана, Ш.А. Амонашвілі, Д.Б. Ельконіна, В.В. Давидова.

У таких умовах стає особливо актуальною проблема розробки фрагментів конспектів уроків доцільними та правильно структурованими відповідно до типів уроків та досягнення їх максимальної ефективності, розробка методичних рекомендацій та експериментальне впровадження в навчальний процес. Тема магістерської роботи є актуальною.

Мета магістерської роботи: розробити, науково обґрунтувати та перевірити в освітньому процесі методичні рекомендації щодо використання онлайн-інтерактивних ігор для підвищення мотивації та інтересу до математики при дистанційному навчанні учнів старшої школи.

Завдання магістерської роботи:

1. проаналізувати основні розробки галузі мотивації навчання

математики в психолого-педагогічній літературі, визначити значення дидактичної гри у розвитку мотиваційної сфери пізнання діяльності, дидактичні принципи та вимоги до організації ігрової діяльності учнів старшої школи при дистанційному навчанні;

2. проаналізувати нестандартні сервери для створення онлайн-інтерактивних ігор;

3. розробити уроки із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор, на основі теоретичного аналізу розробити методичні рекомендації проведення уроків з використанням онлайн-інтерактивних ігор;

4. організувати та провести експериментальне дослідження із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор та зробити аналіз його ефективності.

Об'єкт: процес навчання математики учнів старшої школи.

Предмет: методика підвищення мотивації до навчання математики учнів старшої школи через використання онлайн-інтерактивних ігор.

Використані методи: аналіз методичних посібників, літератури вітчизняних та закордонних авторів; узагальнення та систематизація отриманих відомостей; пошукова робота, експериментальне дослідження.

Теоретичне значення дослідження: розробка фрагментів уроків та методичних рекомендацій із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор.

Практичне значення дослідження: використання запропонованих методичних рекомендацій, можливість використання онлайн-інтерактивних ігор у професійної діяльності сучасного вчителя для підвищення мотивації та ефективності на уроках.

Наукова новизна дослідження: надання методичних рекомендацій із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор, які у результаті, суттєво покращують мотивацію учнів до навчального процесу, і є одним із шляхів реалізації особистісно-орієнтованого навчання.

Структура й обсяг роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг 57 сторінок. Кількість використаних джерел 27.

ВИСНОВКИ

У результаті магістерської роботи було проаналізовані теоретичні основи та методичні особливості використання онлайн інтерактивних ігор на уроках математики старшої школи, на основі розроблені уроки та методичні рекомендації із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор.

У відповідності до поставлених завдань магістерської роботи було виконано наступне:

- проаналізовані основні розробки галузі мотивації навчання математики в психолого-педагогічній літературі;
- визначене значення дидактичної гри у розвитку мотиваційної сфери пізнання діяльності, дидактичні принципи та вимоги до організації основі ігрової діяльності учнів старшої школи при дистанційному навчанні;
- проаналізовані нестандартні сервери для створення онлайн-інтерактивних ігор;
- розроблені уроки із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор;
- на теоретичного аналізу розроблені методичні рекомендації проведення уроків з використанням онлайн-інтерактивних ігор;
- організоване та проведене експериментальне дослідження із застосуванням онлайн-інтерактивних ігор та зроблено аналіз його ефективності.

Отже, використання онлайн-інтерактивних ігор є ефективним засобом для підвищення мотивації учнів старшої школи до вивчення математики. Ця методика надає можливість поєднати навчання з елементами розваги та гри, що сприяє залученню учнів до процесу навчання та активізує їхню участь. Застосування онлайн-інтерактивних ігор стимулює інтерес до математики, оскільки вони представлені у вигляді цікавих завдань, головоломок, логічних задач та симуляцій. Це дозволяє учням бачити математику в контексті реального життя і розуміти її значущість. Онлайн-інтерактивні ігри також сприяють розвитку критичного мислення, проблемного та творчого мислення,

а також комунікативних навичок учнів. Вони сприяють співпраці та взаємодії між учнями, а також мотивують до досягнення кращих результатів. Однак, для успішного використання онлайн-інтерактивних ігор важливо враховувати методичні рекомендації, такі як підбір ігор, організація навчального середовища, залучення учнів до активної участі та систематичне використання ігор на уроках. Це допоможе забезпечити максимальну ефективність і результативність використання ігор для підвищення мотивації учнів до математики. Використання онлайн-інтерактивних ігор є перспективним напрямом у педагогічній практиці для підвищення мотивації до математики учнів старшої школи. Ця методика дозволяє створити цікаве та захопливе навчальне середовище, в якому учні зможуть активно розвивати свої математичні навички та вміння.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акпинар Л. Е. Інтерактивні технології при дистанційному навчанні. Київ: Слово, 2014. 56-62 с.
2. Баранова І. М. Використання онлайн-інтерактивних ігор для підвищення мотивації до математики учнів старшої школи. 2020. 15 с.
3. Войцях Т. В. Ігрові технології: просвітницько-профілактичні ігри. Київ: Шкільний світ, 2016. 26-31 с.
4. Гончаренко Т.І. Онлайн-інтерактивні ігри як засіб підвищення мотивації до математики учнів старшої школи. 2021. 28 с.
5. Дмитренко К.А. Звичайні форми роботи – новий підхід: розвиваємо ключові компетентності. Харків, 2018. 119 с.
6. Каленюк Л. В. Інтерактивні технології – перспектива розвитку використання інтерактивних технологій в навчальному процесі. Розкажіть онуку, 2010. 18-30 с.
7. Козлова О.В. Роль онлайн-інтерактивних ігор у формуванні мотивації до вивчення математики учнів старшої школи. 2020. 31 с.
8. Літвінова І.О. Використання онлайн-інтерактивних ігор у навчанні математики у старшій школі. 2019. 45 с.
9. Міхєєва О. І., Шутько О. О. Інтерактивна гра як засіб педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дитини. Молодий вчений, 2017. 42-45 с.
10. Морзе Н. В. Ігрові методи: від теорії до практики. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*. 2013. 45-57 с.
11. Моторіна В. Г. Технологія навчання математики в сучасній школі. Харків, 2001. 262 с.
12. Онопрієнко О. П. Використання навчальних ігор під час навчання: сутність і методика здійснення. *Український педагогічний журнал* 4, 2016. 36-42 с.

13. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Київ: А.С.К., 2016. 53-70 с.
14. Рикун С. Т. Практичні аспекти сучасного уроку. *Рекомендовано до друку Вченою радою факультету педагогічної освіти Львівського національного університету імені Івана Франка (протокол № 8 від 12 березня 2019 року)*. 193 с.
15. Слєпкань З. І. Психолого-педагогічні та методичні основи розвивального навчання математики. Тернопіль, 2004. 240 с.
16. Уліщенко В. В. Особливості проведення уроків під час дистанційного навчання. *Virtus* 25, 2018. 137-141 с.
17. Фідкевич О. Д. Навчально-методичний посібник «Нова українська школа: теорія і практика формування інтересу під час дистанційного навчання у 5-6 класах закладів загальної середньої освіти». Київ: Генеза, 2019. 97 с.
18. Флінта Д. Д. Виконання вправ за допомогою сервісу Genially на тему: «Ветори в просторі». URL: <https://inlnk.ru/w4ynzn>
19. Флінта Д. Д. Використання онлайн-інтерактивних ігор для підвищення інтересу до навчання при дистанційному навчанні, 2023. 5 с.
20. Флінта Д. Д. Зіставлення пар на тему «Показникові рівняння» за допомогою сервісу Educaplay ». URL: <https://goo.su/hkDFOsQ>
21. Флінта Д. Д. Інтерактивна гра за допомогою сервісу Jenially на тему: «Тригонометричні рівняння». URL: <https://inlnk.ru/agP8xV>
22. Флінта Д. Д. Квест-гра за допомогою сервісу Joyteka на тему: «Тригонометричні нерівності». URL: <https://joyteka.com/100289146>
23. Флінта Д. Д. Математичне моделювання мотивації у навчанні. 3 с.
24. Флінта Д. Д. Опитування за допомогою сервісу Wordwall основних понять та формул теми вектори в просторі. URL: <https://inlnk.ru/BpJzMo>
25. Флінта Д. Д. Опитування на тему «Показникові рівняння» за допомогою сервісу Educaplay. URL: <https://goo.su/lwt9Yo5>
26. Harlen, Wynne. "The role of assessment in developing motivation for learning." *Assessment and learning*, 2006. 61-80 с. URL:

<https://dspace.stir.ac.uk/bitstream/1893/19607/1/SysRevImpSummativeAssessment2002.pdf>

27. Seale, Jane K., Judith Chapman, and Christine Davey. "The influence of assessments on students' motivation to learn in a therapy degree course." *Medical education* 34.8, 2000. 614-621c. URL: <http://surl.li/dfeek>