

№52 жалпы билим берүүчү орто мектеби

Доклад

Тема: “Окуучуларды окууга
шыктандыруу”

Кыргыз тили жана адабияты мугалими: Жаныбек кызы Элмара

Фейнмандын методу – активдүү ЭСКЕ АЛУУ

Ричард Фейнмандын бир ыкмасы бар, ал адам окуп жатканда кичине тыныгууларды жасап, өтүлгөн материалды тез жыйынтыктап чыгышы керек экенин көрсөтөт. Бул ыкма адам үйрөнүшү керек болгон негизги мааниге көңүл бурууга түрткү берет.

Фейнмандын методу татаал илимий маалыматты түшүнүүгө жана эстеп калууга оңой болгон эң жеткиликтүү формага алып келүүгө негизделген.

Техниканын маңызы жөнөкөй.

1. Билгениңиздин баарын абстракттуу жазыңыз:
2. Эс тутумду жаңырттып, кандайдыр бир "тармак" түзүңүз жаңы маалымат үчүн.
3. Өзүңүздүн билимиңиздеги "сокур тактарды" белгилеп, аларды жабыңыз.
4. Балага үйрөнгөн теманы түшүндүрүүгө аракет кылыңыз. Жөнөкөй сөздөрдү колдонуңуз, салыштырыңыз жана сөзүңүздү кыскартыңыз
5. Бардык билимдерди бир окуяга - форматка бириктирүү, ар бир адам үчүн эң түшүнүктүү.
6. Көрсөтмө куралдарды колдонууну унутпаңыз - адамдар абдан визуалдык маалыматты жакшы кабыл алат жана иштетет.

2. Геймификация

-Геймификация оюн элементтеринен эмес, адамдын жүрүм-турумунун негизги стимулдарына кандай таасир этээринен башталат. Ю-Кай Чоу

-Студенттерге агым абалына кирүүгө жардам берүүнүн жолдорунун бири - бул геймификация, башкача айтканда, окуу процессине оюн элементтерин кошуу.

Болушу мүмкүн

конкурстук мелдештер:

ролдук оюндар.

чечим табууга багытталган кейс милдеттери кандайдыр бир көйгөй

Oktaliz - бул адис тарабынан түзүлгөн мотивация системасы Ю-Кай Чоунун геймификациясы, ал сегиз негизги стимулга (жүрүш факторлору), атап айтканда, адамдын жүрүм-турумунун сегиз негизги мотиваторуна негизделген.

Миссия. Жетишкендик. Ээлик кылуу. Дефицит. Жаратуу. Социалдык. Кызыгуу. Коопсуздук

3. Марк Твен – “ Жумуш - бул адам милдеттүү түрдө аткара турган нерсе, ал эми оюн - ал милдеттүү эмес”.

Эмне үчүн балдар ойношу керек: өнүгүүгө көмөктөшүү жана потенциалыңызды ачуу үчүн, өзүңүздүн чыныгы адамыңызды табуу жана билдирүү;

маселелерди чечүү үчүн жооптуу мээдеги байланыштарды программалоо;

психологиялык ден соолукту жана бакубаттуулукту сактоо үчүн:

Өзүңүздүн чыгармачылык тарабыңызды изилдөө жана жоопкерчилик сезимин өнүктүрүү;

кемчилдиги жок мейкиндикте жашоону сезүү;

ЧЫНЫГЫ ОЮНДУН ӨЗГӨЧӨЛҮКТӨРҮ

Спонтандык активдүүлүк – ойноого мажбурлоо же үйрөтүү мүмкүн эмес

ОЮН

ТАМАША

экспрессивдүү жана же чалгындоочу ЭРКИНДИК

6. Активдүүлүктүн зарылдыгы

Бул эмнени билдирет? Ал тургай эң мотивациялуу студент партасында отура берсе, кыймылдабай, көңүлүн башкага бурса, “соолуп” баштайт. Башкача айтканда, биз окуучуга кыймылга көбүрөөк мүмкүнчүлүк берип, “мээсин чайпалтууга” шарт түзүп берсек, ага үйрөнүүгө жардам бере алабыз.

7. ОКУТУУ ЭМЕС, ОКУУ МАКСАТТАРЫН ПЛАНДОО

Блумдун таксономиясы окуу максаттарын кыйынчылык деңгээли боюнча классификациялайт (окуучулардын окуусу жана түшүнүүсү үчүн)

Кантип жардам берет бутанын аракет этиши бар экенин текшерүүгө мажбурлайт. этиш аркылуу ал угуучудан так эмне экендигин аныктоого жардам берет, талап кылынат жана ал үчүн канчалык кыйын болушу мүмкүн.

Биз эмнени үйрөткөнүбүздү текшерип жатканыбызды жана угуучудан чындап эмнени каалап жатканыбызды текшерип чыгууга мүмкүндүк берет мугалим. СИНТЕЗ. АНАЛИЗ. БИЛДИРУУ. ТҮШҮНҮҮ. БИЛИМ

8. ОКУТУУ ЭМЕС, ОКУУ МАКСАТТАРЫН ПЛАНДОО

Жаңы оригиналдуу иштерди жаратыңыз иштеп чыгуу, формулировка болуу экинчи изилдөө

Позицияны же чечимди негиздөө Идеялардын ортосунда байланыш түзүңүз изилдөө эксперимент тест айырмалоо иш планын чечмелөө

Идеяларды жана түшүнүктөрдү түшүндүрүңүз

Кайталанма кайталанган ырастоону аныктаңыз

9. Салттуу мамиле

► Теманы изилдөө бүтүндүн бөлүктөрү менен башталат - кичинесинен чоңуна чейин,

Окуу планын катуу сактоо жогору бааланат,

Негизги материалдар – окуу китептери жана иш китептери;

Окуу кайталоого курулат, Мугалим окуучуларга маалымат берет дегендей аны таңуулоо:

Мугалим – авторитет, ал монолог түрүндө сүйлөп, окуучуларды жетелейт

Мугалимдин милдети – окуучуларды сыйлык жана жазалоонун жардамы менен материалды кайталоого кызыктыруу;

Билим тест аркылуу бааланат: туура / туура эмес

билим туруктуу нерсе катары каралат:

Студенттер жалгыз иштөөгө көбүрөөк жакын.

Конструктивисттик мамиле

Теманы изилдөө жалпы идеялардан башталат - көптөн азга чейин,

Сабакты суроолордун жана кызыкчылыктардын тегерегинде куруу бааланат студенттер.

► Окуучулар баштапкы булактарды жана практикалык колдонмону үйрөнүшөт иш.

Окуу интерактивдүү, студенттер билген нерселерге негизделген,

Мугалим окуучулар менен диалог жүргүзөт, аларга курууга жардам берет өз билиминин негизинде курууга,

► Мугалим маектешүүчү, талкуунун модератору, ал дем берет диалог түрүндө жардам берет, окуучулардын жанында жүрөт.

Мугалимдин милдети – көмөкчү болуу, башкача айтканда, көмөк көрсөтүү, студенттердин өз алдынча ачылыштар үчүн шарттарды түзүү. Мугалим сүйлөйт - фасилитатор суроолорду берет. Сынактын упайларынан тышкары студенттердин пикири да маанилүү. Процесс натыйжасы сыяктуу эле маанилүү:

Билим дайыма динамикалуу нерсе катары каралат, биздин тажрыйба менен өзгөрөт. Окуучулар топ менен иштөөгө көбүрөөк ыктайт. Окуучулар клетканын түзүлүшү жөнүндө видеотасма көрүшөт. Анда суроо туулат, клетканын ички дүйнөсүн театралдаштырылган спектакль катары кайра жаратуу мүмкүнбү? Андан кийин окуучулар инструкциялардан (фотосүрөттөр жана кыскача мембрана белоктору менен, цитоскеЭТИТ, МИТОХОНДРИЯ, ж.б.. Voebnas менен жана клетканын бөлүктөрүн үйрөнүшөт - алар кандай көрүнөт жана өздөрүн ар кандай алып жүрүшөт. Окуучулар гипотеза түзөт.

Мугалим окуучулардын тажрыйбасынын негизинде цитологиялык составын, функциянын түзүлүшүн, клетканын бөлүнүшүн түшүндүрөт. 20 мүнөттөн кийин мугалим ар ким менен терминдердин лексикасын кайталайт. Клеткадагы зат алмашуу жана энергиянын трансформациясы. Иммундук реакциялар.

(Kahoot-тест аркылуу калыптандыруучу баалоо.)

Студенттер капастын функционалдык бөлүктөрүн кайра иштетилген материалдардан костюм түрүндө жасашып, аларды сырткы көрүнүшкө айландырышат жана капастын структуралык бөлүктөрүнүн өзгөчөлүктөрүн эске алышат.

Органеллодон кийинки 5 шахтабы? Теманын эң башаламан бөлүгү?

Машыгуу учурунда жаңы жагдайлар пайда болот. Клеткага вирус кол салат. Клетканын ички жашоосу кантип өзгөрөт? Эмне дароо өзгөрөт? Неге?

Корутунду баалоо (концептуалдык, гносетикалык, социалдык, биз Dreams форматында студенттердин ар кандай пикирлерин карап жыйынтык баалар чыгарылат.

Геймификация

Геймификация начинается не с игровых элементов, а с того, как она воздействует на ключевые стимулы поведения человека.

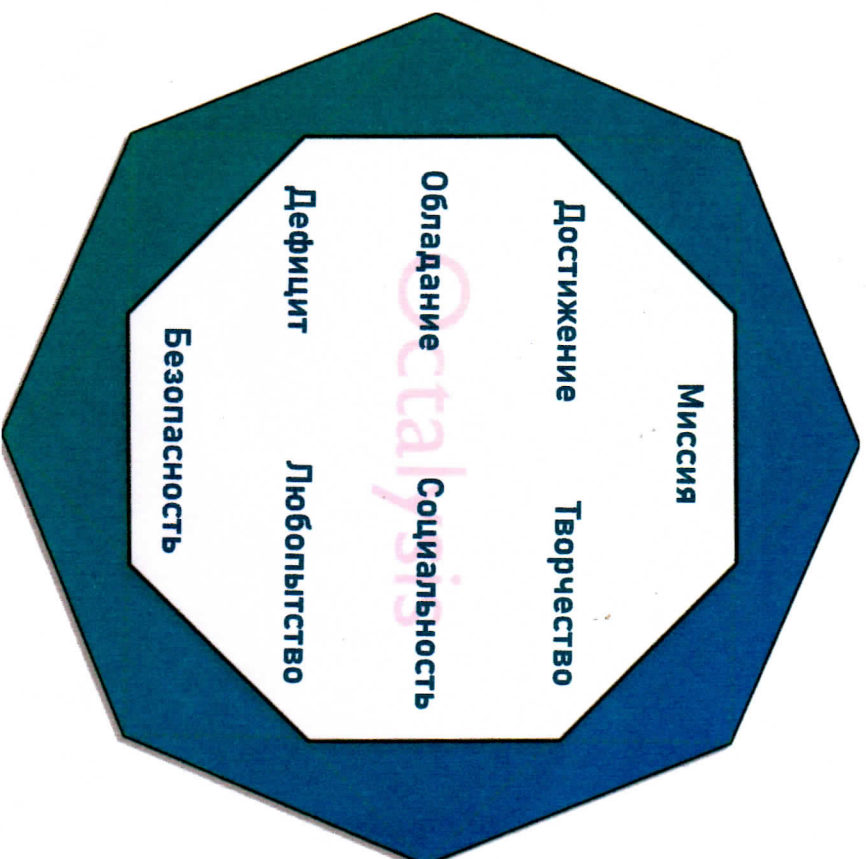
Ю-Кай Чоу

Один из способов помочь ученикам войти в состояние потока — **геймификация**, то есть добавление в учебный процесс игровых элементов.

Это могут быть:

- соревновательные конкурсы;
- ролевые игры;
- задачи-кейсы, направленные на поиск решения некой проблемы.

Октализ – система мотивации, созданная экспертом по геймификации Ю-Кай Чоу, в основе которой лежат восемь ключевых стимулов (поведенческих факторов), а именно – восемь основных мотиваторов поведения человека.





■ **Марк Твен:** «Работа – это то, что человек обязан делать, а Игра – то, чего он делать не обязан».

Почему детям необходимо играть:

- чтобы способствовать развитию и раскрывать свой потенциал;
- чтобы находить и выражать своё истинное «Я»;
- чтобы программировать связи в мозге, ответственные за решение проблем;
- чтобы сохранить психологическое здоровье и благополучие;
- чтобы исследовать свои творческие стороны и развивать чувство ответственности;
- чтобы пробовать жизнь в свободном от последствий пространстве;



4

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИСТИННОЙ ИГРЫ

Спонтанная деятельность – заставить
или научить играть невозможно

БЕЗОПАСНОСТЬ



Адаптированный слайд из курса Ньюфелда «Понимание игры»

5 СПОСОБОВ ПРОБУДИТЬ СОСТОЯЩИЕ ПОТОКА:



ПРИМНИТЕ ВЫБОР УЧЕНИКА
И СВОБОДУ ДЕЙСТВИЯ



5 СПОСОБОВ ПРОБУДИТЬ ВОВЛЕЧЁННОСТЬ У УЧЕНИКА

ТЕОРИЯ ПОТОКА

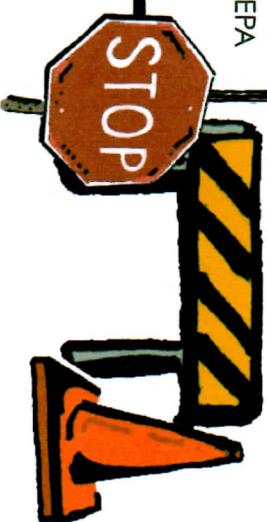
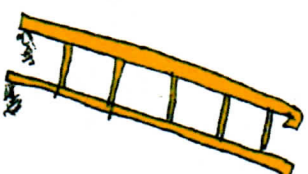
АЖОНА СЛЕНСЕРА



ПОМОГАЙТЕ УЧЕНИКАМ
СДЕЛАТЬ ЗА ПРОГРЕССОМ



НАЧИНАЙТЕ С ВНУТРЕННЕЙ
МОТИВАЦИИ



МИНИМИЗИРОВАТЬ ВЛИЯНИЕ
ОТВАЕКАЮЩИХ ФАКТОРОВ



JOHN SPENCER

5



Потребность в проявлении активности

■ Что это значит?

Даже самый мотивированный ученик начнет «сникать», если засидится за партой, не будет двигаться, переключать внимание. Иными словами – мы можем помочь ученику учиться, если дадим ему больше возможности двигаться и «шевелить мозгами».