

«Развитие познавательной активности детей, через систему внеурочной деятельности, с применением игровых технологий на занятиях «Шахматы»

Содержание:

| | |
|--|--------|
| 1.Актуальность и перспектива опыта | стр. 1 |
| 2.Условия формирования опыта | стр. 2 |
| 3.Теоретическая база опыта | стр. 2 |
| 4.Технология опыта | стр. 3 |
| Анкетирование, наблюдение | стр.4 |
| Игровая деятельность, игровые технологии | стр.5 |
| Создание нестандартных ситуаций | стр.8 |
| Парно- групповая работа | стр.9 |
| Проблемное обучение | стр.9 |
| Использование ИКТ | стр.9 |
| Исследовательская и проектная деятельность | стр.10 |
| 5.Анализ результативности опыта | стр.11 |
| 6.Участие в вебинарах и семинарах | стр.12 |

*Ученик – это не сосуд,
который надо заполнить, а
факел, который надо зажечь.*

Л.Г. Петерсон

1. Актуальность и перспективность опыта

Процесс модернизации современного начального образования ориентирован, прежде всего, на принципиальное изменение в понимании его целей. Сегодня на первый план выдвигается его развивающая функция, становление и развитие личности младшего школьника. Одним из наиболее важных качеств современного человека является активная мыслительная деятельность, критичность мышления, поиск нового, желание и умение приобретать знания самостоятельно. Сформировать у школьников потребность и способность к самостоятельному приобретению знаний, к непрерывному образованию и самообразованию — одна из стратегических задач современной российской школы. Ее решение невозможно без формирования у каждого учащегося стойких познавательных мотивов учения, познавательного интереса, постоянного стремления углубляться в область познания. Именно от этого в дальнейшем будут зависеть успехи подрастающего поколения не только в годы школьного обучения, но и их возможности реализовать свой внутренний потенциал в дальнейшем профессиональном образовании.

Согласно стандартам второго поколения учитель должен развивать у младших школьников умение учиться, т. е. формировать универсальные учебные действия, создавать такие условия, которые позволят развивать у учащихся разные стороны активности: интеллектуальную, личностную, социальную.

Современное общество поставило перед образованием ряд проблем. Важной проблемой организации обучения в современной школе является активизация познавательной деятельности учащихся. Одним из путей решения этой проблемы является применение в образовательном процессе современных педагогических технологий, позволяющих не только активизировать познавательную деятельность, но и разнообразить формы и средства обучения, повысить творческую активность учащихся, развивать познавательные способности младших школьников. К таким технологиям относятся игровые технологии. Для младшего школьника игра имеет исключительное значение: игра для них – и учёба, и труд, и серьёзная форма воспитания. Занимательность условного мира игры эмоционально окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации на уроке, а эмоциональные действия игры активизируют психические процессы младшего школьника. Положительным моментом использования игровых технологий также является то, что они способствуют применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, привносит интерес и разнообразие в учебный процесс.

И чрезвычайно значимым является познавательный интерес, познавательная активность через систему внеурочной деятельности, с применением игровых технологий на занятиях «Шахматы».

2. Условия формирования опыта

На идею формирования опыта оказали влияние следующие факторы:

- требования ФГОС НОО
- изучение методической литературы
- изучение опыта коллег
- вебинары
- участие в семинарах, методических объединениях

Полученные эмпирические данные последних лет показывают, что у учащихся, проявляющих интерес к учебной деятельности, уменьшается по мере их взросления с первого по четвертый класс, включительно, с 81% до 62%, что затрудняет успешное решение приоритетных задач, стоящих перед школой.

Это наталкивает на поиск путей и средств повышения эффективности формирования познавательного интереса у младших школьников, в данном случае через внеурочную деятельность в кружке «Шахматы».

Напомню, что Зауральские единороссы поддержали обращение о введении шахмат в программу школы.

Проект «Интеллектуал Зауралья» (шахматный всеобуч) реализуется по инициативе регионального отделения Партии «Единая Россия» в Курганской области.

Цель проекта: используя потенциал шахмат, максимально содействовать интеллектуальному развитию и социализации детей и подростков.

Что должен делать педагог, чтобы познавательная активность детей стала выше? Как пробудить у ребёнка интерес к познанию нового и сделать так, чтобы он не погас на протяжении всей его жизни?

3. Теоретическая база опыта

Проблема активизации познавательной деятельности волновала великих педагогов и психологов в различные времена. Еще Сократ учил своих слушателей умению логически мыслить, искать истину, размышляя. Ж.-Ж. Руссо, чтобы ученик захотел узнать и найти новое знание, создавал для него специальные ситуации, вынуждающие к познавательному поиску. Песталоцци, Дистервег и другие педагоги учили так, чтобы школьник не только получал, но и искал знание. Однако в полной мере эта проблема получила разработку в педагогике Д.Дьюи и ученых XX века. Дьюи выступал с критикой словесной, книжной школы, которая дает ребенку готовые знания, пренебрегая его способности к деятельности и познанию. Он предлагал обучение, когда учитель организует деятельность детей, в ходе которой они решают возникающие у них

проблемы и получают необходимые им знания, учатся ставить задачи, находить решения, применять полученные знания.

В своей работе, при ведении занятий «Шахматы», я придерживаюсь нескольких условий, соблюдение которых способствует формированию, развитию и укреплению познавательной активности младших школьников.

Первое условие - осуществить максимальную опору на активную мыслительную деятельность учащихся (ситуации решения познавательных задач, ситуации активного поиска, догадок, размышления, ситуации мыслительного напряжения, ситуации противоречивости суждений, столкновений различных позиций).

Второе условие - обеспечить формирование познавательной активности и личности в целом (вести учебный процесс на оптимальном уровне развития учащихся).

Изучив теоретические источники, пришла к выводу, что процесс обучения должен быть направлен на успех. **Успех** – важнейший стимул активной деятельности человека. Этот психологический феномен особенно ярко проявляется в детском возрасте, когда другие мотивы и стимулы еще неустойчивы или слабо выражены. Ребенок, слабоуспевающий, отстающий от своих сверстников, быстро теряет интерес к учению и его познавательная активность на уроке приближается к нулевому уровню.

Данные теоретические положения стали основой моей шахматной технологии «На пути к успеху»

(Приложение №1)

4. Технология опыта

К. Д. Ушинский писал: «Главная задача учителя – не просто излагать материал, а пробудить способности детей, привлечь их активное внимание». Активизировать деятельность учащихся невозможно без пробуждения интереса к этой деятельности. Познавательный интерес должен стать мотивом обучения и стойкой чертой характера ученика. Педагогический опыт накопил богатый и ценный арсенал **методов** такого побуждающего обучения: словесные — наглядные — практические – репродуктивные – поисковые – индуктивные – дедуктивные — самостоятельная работа.

Изучив ряд источников, я определила следующие цели и задачи.

Цель моего опыта: решение проблемы по активизации познавательных интересов младших школьников по предмету «Шахматы» через внеурочную деятельность, с применением игровых технологий.

Задачи:

- 1) формировать положительную мотивацию учения;
- 2) обеспечить интеллектуальное развитие ребёнка;
- 3) развивать личностный потенциал учащихся;

- 4) формировать умение самостоятельно добывать знания;
- 5) создать условия для реализации творческого потенциала учеников.

Мною разработана и составлена рабочая программа по предмету «Шахматы» для учащихся 1 классов, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы - школе». Программа ориентирована на использование УМК:

- Учебники для учеников
- Пособие для учителя
- Рабочие тетради

В процессе обучения игре «Шахматы» у учащихся будут сформированы предметные, познавательные, регулятивные, коммуникативные и личностные универсальные учебные действия.

(Приложение № 2)

Одним из важнейших факторов **развития интереса** к учению является понимание детьми необходимости того или иного изучаемого материала. Для развития познавательного интереса к изучаемому материалу большое значение имеет методика преподавания данного курса. Поэтому перед тем как приступить к изучению какой-нибудь темы, много времени уделяю поискам **активных форм и методов обучения**, продумывая каждое занятие, ибо урок, по словам В. А. Сухомлинского, первая искра, зажигающая факел любознательности.

Заставить учиться нельзя, учебой надо увлечь. Чтобы активизировать познавательную деятельность детей, надо привнести элемент занимательности как в содержание, так и в форму работы, придать материалу увлекательный характер, делать его живым и интересным.

Я, как и многие учителя, ищу способы, «оживляющие» уроки, привлекающие учеников к активной работе. Сохраняя основную форму урока, применяю оригинальные, нестандартные приемы, повышая этим интерес школьников к учебному процессу. Обычно на таких уроках дети увлечены, работоспособны, и, конечно же, результативность в классе возрастает.

Я попытаюсь проанализировать то, что дало положительный результат, насколько эффективными оказались методы и приёмы, используемые мною для повышения уровня познавательной активности учащихся, при успешном применении на занятиях игровых технологий.

1. Анкетирование, наблюдение.

Зная мотивы учения, легче организовать формирование познавательного интереса учащихся. Для того, чтобы выявить уровень интереса у учащихся я провожу анкетирование детей и использую метод наблюдения. В процессе наблюдения выясняется, что более интересуется младших школьников – сам ли процесс учебной работы или содержание учебного материала; какие виды

учебной деятельности наиболее интересуют учащихся и какова роль каждого из них в формировании учебных интересов; при каких условиях учащиеся проявляют наибольшую активность на уроке; каким предметам отдают приоритет. Это помогает мне наметить образовательный маршрут. Ведь главная задача учителя, формирующего познавательную активность:

- быть внимательным к каждому ребенку;
- уметь увидеть, подметить у ученика малейшую искру интереса к какой-либо стороне учебной работы;
- создавать все условия для того, чтобы разжечь ее и превратить в подлинный интерес к науке, к знаниям.

2. Игровая деятельность, игровые технологии.

Игра для младших школьников — любимая форма деятельности. В игре, осваивая игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых условиях. Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче. Как показала многолетняя практика, дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание. При использовании игры ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества. И главное – нет «зеваящих» на уроке.

Дидактические игры и другой занимательный материал (загадки, пословицы, ребусы, кроссворды, головоломки) применяю на разных уроках. Это даёт положительный результат. Дети играют и непроизвольно закрепляют, совершенствуют и доводят до уровня автоматизированного навыка знания по предмету.

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально-экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи.

Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая технология.

Актуальность дидактических игр состоит в том, что они помогают привить детям технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению.

Включение ребёнка в процесс игры служит реализации той поисковой активности, от которой зависит развитие человека, его адаптационный потенциал, способствует достижению цели работы школы - развитию личности учащегося, но и снижает утомление.

Любая личностно-ориентированная технология вправе называться здоровьесберегающей. Игровая технология является таковой потому, что педагог имеет возможность индивидуального подхода к каждому ученику. Игровая ситуация создает возможность школьнику осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию эти условия важны для укрепления психического здоровья.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Игра, *вид непродуктивной деятельности*, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др.

Игра в учебно-воспитательном процессе призвана решать отдельные сиюминутные задачи, но главное - способствовать при этом развитию личности и сохранению здоровья школьника.

В своей работе Коджаспирова Г.М. и Коджаспиров А.Ю. дают классификацию игры:

«Игра предметная – детская игра с окружающими предметами, в которой ребёнок учится использовать их по прямому назначению.

Игра ролевая – совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Игра символическая – игра, в которой реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а действия выполняются в абстрактной, символической форме.

Игра сюжетная – игра, в которой ребёнок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, рассказов, сказок и т.п.

Игры компьютерные дидактические и развивающие – игровые программы представленные в нескольких видах (абстрактно-логические, сюжетные, ролевые) расширяют кругозор учащихся, стимулируют их познавательный интерес, формируют различные умения и навыки, способствуют психофизическому развитию. Однако излишнее увлечение играми может нанести вред ребёнку».

В настоящее время деловая игра, как не традиционная педагогическая технология вызывает все больше интереса потому, что игра позволяет активизировать учащихся, поднять их мотивацию к обучению. Игровая технология позволяет учащимся быть полноправными активными субъектами

образовательного процесса. В игре учебный материал можно представить в наглядной предметной форме, что способствует лучшему пониманию. В игре изменяются взаимоотношения между педагогом и учащимися, они поднимаются на уровень творческого сотрудничества, сам учитель совершенствует своё мастерство.

Игровая технология – это способ деятельности направленный на изучение предмета посредством делового моделирования ситуации и имитационного моделирования изучаемых явлений. Характеристика учебно-деловой игры включает определённые роли, задачи и структурные элементы.

Учитывая специфику предмета можно выделить несколько типов игровых технологий на уроке.

Первый тип: «игры- заигрывания»- они не затрагивают формирование знаний, умений и навыков напрямую, дети воспринимают эти игры как развлечения, а педагог делает выводы. Трудовое обучение данный тип игр затрагивает напрямую тогда, когда решаются вопросы теории и практики.

Второй тип: игры моделируют технологию изготовления того или иного изделия. Игры этого типа делятся на 2 группы:

- Ознакомительные игры дают теоретические знания по материаловедению, машиноведению, охране труда, эргономике...
- Пробные тренинговые направлены на практическое применение знаний и умений, т.е. составление технологических карт и непосредственное их применение при изготовлении изделия и демонстрацию навыков рабочих приёмов.

Третий тип: игры разминки – для их проведения необходимы конкретные знания учащихся по предмету. Разминки служат хорошим индикатором усвоения школьниками учебного материала, поэтому их целесообразно применять для повторения и закрепления.

Четвёртый тип: профориентационные игры моделируют процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана и жизненных перспектив. В качестве моделей служит система основных факторов выбора профессии, где ЛПП намечается с учётом профессиональных склонностей, притязаний информированности о мире профессий, позиции окружающих.

Данный тип включает в себя ценностно-ориентационные игры, которые отражают ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. Построить модель этих игр сложно, так как включают понятие счастье, смысл жизни, самореализация личности...

Схема организации и проведения игр любого типа в общем виде

Каждая игра включает в себя 4 этапа (при проведении игр этапы реализуются по-разному)

1. Подготовительный: может включать изучение программного материала (если игра имеет цель систематизации и закрепления), подготовку сценария игры и необходимого оборудования.
2. Процессуальный: ход игры.
3. Этап группового обсуждения: анализ игры и выводы.

4. После игровой этап реализуется через повышение мотивации к обучению, психологическую реабилитацию участников игры.

Основные требования к ведущему учебно-деловой игры

1. От ведущего игры требуется свободная ориентация в материале по данному предмету

2. Необходимо наличие профессионального такта: ведущий должен стремиться к ограничению своего вмешательства в игру (подсказки...) и к максимальной активизации школьников. Он должен использовать любую возможность для поддержки участников игры не столько словами, сколько мимикой, жестами, взглядом.

3. Важно умение поддерживать дисциплину, т.е. контролировать ход игры.

4. Нужна смелость и решительность.

5. Каждый ведущий должен вырабатывать индивидуальный стиль ведения игры, который включает в себя творческое осмысление чужого опыта и поиск собственных резервов.

Не желательны две крайности в ходе игры:

1. Потеря контроля – эта та ситуация когда ведущий игры идёт на поводу у участников.

2. Слишком строгая дисциплина мешает самораскрытию школьников, препятствует полноценному развитию игры.

Приёмы, способствующие поддержанию игровой дисциплины

1. Необходимо вести игру динамично не давая участникам отвлекаться.

2. Подключение к игре с помощью вопросов, ролей, заданий для тех, кто слишком пассивен и наоборот проявляет не игровую активность

3. По отношению к нарушителям дисциплины нужно использовать не вербальные средства (взгляд, жест...). Ведущий не должен разбирать поведение нарушителей во время игры.

4. Не следует путать нарушения дисциплины с отсутствием интереса. Если попытки активизировать школьников не будут удачными, то лучше их оставить в покое потому, что насильно играть не заставишь.

5. В случае чрезмерной активности (трудно сдерживаемые восторги, затянувшиеся споры, желания высказаться всем сразу...), ведущий должен напомнить об ограниченном времени, о других условиях конкретной игры, может ввести новые условия во время игры.

Нет необходимости убеждать вас в том, что игра для младших школьников – это частица их жизни и, причём очень значимая. Каждый учитель начальной школы имеет в своём арсенале набор игр по различным предметам.

(Приложение № 3)

3. Создание нестандартных ситуаций.

Развитию познавательной активности учащихся способствует разнообразие форм обучения. Так наряду с традиционными формами обучения я провожу и нетрадиционные уроки. Создание нестандартных ситуаций на уроке способствует развитию познавательного интереса и внимания к учебному

материалу, активности учащихся и снятию усталости. В своей практике часто использую такие приёмы, как урок-сказка, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-игра. Каждый из этих уроков имеет ряд своих особенностей, но все они позволяют создать атмосферу доброжелательности, зажечь огонек пытливости и любознательности, что, в конечном счете, облегчает процесс усвоения знаний.

4. Парно-групповая работа.

Создать благоприятные условия для включения каждого ученика в активную работу на занятии помогают мне групповые формы работы. При организации работы в парах и группах каждый ученик мыслит, предлагает своё мнение, пусть оно и неверное; в группах рождаются споры, обсуждаются разные варианты решения, идёт взаимное обучение детей в процессе дискуссии, учебного диалога. И что особенно важно, групповая форма работы позволяет решить задачу индивидуального подхода в условиях массового обучения, где у каждого ребенка есть возможность проявить умственную самостоятельность и инициативность. Ученики учатся обсуждать задачу, намечать пути ее решения, реализовать на практике и представлять найденный совместно результат.

5. Проблемное обучение.

Отличительными чертами познавательной активности на занятиях «Шахматы» является оригинальность мышления, умение находить нестандартные, непохожие на другие решения. А это возможно, если обучение приобретёт проблемный характер.

Проблемное обучение не только активизирует мыслительные процессы учащихся, но и посредством поисковых задач порождает у них интерес и тем самым необходимую учебную мотивацию. Проблемный подход включает в себя логические операции, необходимые для выбора целесообразного решения. Данный метод включает в себя: выдвижение проблемного вопроса, создание проблемной ситуации на основе высказывания, создание проблемной ситуации на основе приведенных противоположных точек зрения по одному и тому же вопросу, решение задач познавательного характера.

Задача учителя - учить думать, рассуждать, анализировать, сравнивать, делать сопоставления и выводы, поэтому стараюсь создавать на занятиях какую-то трудность, проблему, которую дети должны разрешить в процессе урока.

(Приложение № 4)

6. Использование ИКТ.

Развитие познавательной активности учеников в начальной школе зависит от множества факторов, в том числе и от того, насколько наглядным и удобным для их восприятия является учебный материал. Известно, что у младших школьников лучше развито произвольное внимание, которое становится особенно концентрированным тогда, когда учебный материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает у школьников эмоциональное отношение.

Компьютерные технологии дают учителю такие возможности, стирая грань между учебой и игрой и превращая изучение самых трудных тем в увлекательное путешествие по стране знаний.

Применение ИКТ позволяет:

- повысить уровень мотивации учащихся;
- повысить эффективность урока;
- вовлечь учащихся в самостоятельный процесс обучения;
- использовать большое количество наглядного материала;
- успешно осуществлять контроль знаний;
- развивать поисковую деятельность, инициативность, творчество

В своей практике использую мультимедийные презентации для объяснения новой темы, контроля знаний и как средство подачи информации

С большим интересом и азартом дети играют в компьютерную игру по обучению игре в шахматы «Динозавры спешат на помощь».

Усилить интерес к предмету «Шахматы» помогают познавательные экскурсии, театрализованные представления, праздники, КВНы, викторины, конкурсы, олимпиады. Все это способствует развитию интеллекта, словарного запаса, творческих и художественных способностей, вносит в процесс обучения радость и удовлетворённость собой.

(Приложение №5)

7. Исследовательская и проектная деятельность.

Учащимся начальных классов свойственна тяга ко всему новому, к «тайнам» и открытиям. В современной школе значимость исследовательской и проектной деятельности возрастает. Она ориентирована на углубление и закрепление имеющихся у них знаний, умений и навыков.

Основа данного метода – решение какой-либо проблемы при использовании самых разнообразных информационных средств. Исследовательская работа делает ребят участниками творческого процесса, а не пассивными потребителями готовой информации.

Ребята и родители с удовольствием включаются в проектную деятельность. К урокам часто готовят сообщения, добывая информацию из различных источников (справочников, энциклопедий), подбирают картинки, вместе готовят презентации. На уроке каждый старается поделиться знаниями, которые он добыл: « Я вот что ещё узнал, а я хочу добавить...».

Такая деятельность формирует жизненный опыт, стимулирует творчество и самостоятельность, потребность в самовыражении и самореализации, выводит процесс обучения и воспитания за рамки школы в окружающий мир, реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет обеспечивать рост личности ребенка.

(Приложение № 6)

5. Анализ результативности опыта.

Работа по данной проблеме дает определенные позитивные результаты: изменились количественные показатели учебной деятельности учащихся и заметен качественный рост личности ученика.

Я пришла к выводу, что решением проблемы является создание психолого-педагогических условий, в которых каждый обучаемый может занять активную личностную позицию, в наиболее полной мере выразить себя, своё индивидуальное «Я».

Мне очень нравятся слова И. В. Метельского «Познавательная активность – это активная направленность, связанная с положительным эмоционально окрашенным отношением к изучению предмета с радостью познания, преодолению трудностей, созданием успеха, с самовыражением развивающейся личности»

Преподаватель «Шахмат» имеет все возможности, чтобы разбудить в ребенке те скрытые «сокровища», которыми он обладает. У него есть возможность развить возможности детей, чтобы они в дальнейшем в полной мере реализовали себя в современном мире. Для этого ему необходимо выражать детям одобрение по поводу малейшей их удачи и отмечать каждый их успех. И тогда познавательная активность ребенка проявится во всех направлениях учебной деятельности.

С этой целью преподавателю «Шахмат» необходимо:

- создавать на занятиях атмосферу доброжелательности;
- использовать большой арсенал средств для поддержания интереса;
- концентрировать внимание на главном в учебном материале;
- направлять учебно-познавательный процесс на достижение конечного результата;
- осуществлять индивидуализацию и дифференциацию процесса;
- избегать перегрузки учащихся;
- принимать во внимание наследственность и особенности психофизического развития детей;
- контролировать и корректировать усвоение каждого учебного элемента;
- создавать на занятиях условия для развития личности учащихся, усвоения ими способов решения своих проблем.

А трудность опыта в том и состоит, что преподаватель должен учитывать все условия непременно и в комплексе, добавляя ко всему этому большую чашу любви к детям.

(Приложение № 7)

Проведённая мною работа подтвердила актуальность проблемы, её сложность и многоплановость, позволила сделать и сформулировать основные теоретические выводы:

1) Используя игровые технологии при обучении игре в шахматы, мы развиваем познавательную активность детей, воспитываем интерес и

стремление к знаниям, мы развиваем личность маленького человека, умеющего мыслить, сопереживать, творить.

2) Вопросы развития познавательной активности младшего школьника актуальны, **важны для каждого педагога**, которому небезразлична судьба своих учеников.

Своим педагогическим опытом работы я охотно делюсь с коллегами, участвую в работе семинаров и вебинаров муниципального и областного уровня, посещаю уроки коллег.

| Дата | Форма проведения | Тема опыта | Статус мероприятия | Результат |
|------------|--|---|---|-------------|
| 28.02.2020 | Межмуниципальный практико-ориентированный семинар «Теории и практики учителя при изучении курса «Шахматы» в начальной школе» | «Игровые технологии при обучении игре в шахматы» | Межмуниципальный На базе МКОУ «ДНОШ» | Выступление |
| 23.09.2020 | Вебинар ГАОУ ДПО ИРОСТ | «Особенности разработки рабочих программ по предмету (курсу) «Шахматы» в начальной школе» | Областное методическое (научное) мероприятие с использованием видеоконференцсвязи | Участие |

В заключении мне хочется сказать о том, что профессионализм учителя во многом определяется требовательностью к самому себе. Не к ученикам, а именно к себе. Ученики могут иногда казаться и невнимательными, и ленивыми, и агрессивными, и слабыми, и заносчивыми. Но задача состоит в том, чтобы вооружить их знаниями, навыками добывать эти знания, умениями отзывчиво и инициативно сотрудничать с другими и развивать в себе всё то лучшее, что делает человека человеком.

(Приложение № 8)