

Применение игровых технологий на уроках математики в условиях внедрения ФГОС

*Монгуш Лариса Михайловна,
учитель математики МБОУ Гимназия
г.Шагонар Улуг-Хемского кожууна*

**«Игра –это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребёнка
вливается живительный поток
представлений, понятий об окружающем
мире.**

**Игра –это искра, зажигающая огонёк
пытливости и любознательности.»**

(В.А.Сухомлинский.)

Актуальность применения игровых технологий на уроках математики:

- ❖ игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;
- ❖ в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
- ❖ в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;

- ❖ *игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;*
- ❖ *игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;*
- ❖ *включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;*
- ❖ *разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету;*
- ❖ *игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое*

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как вызвать интерес к изучению математики, поддержать его и обеспечить активную деятельность учащихся в течении всего урока.

В связи с этим становится актуальным применение нестандартных форм и методов обучения.

**•Нетрадиционные формы,
методы и средства
обучения.**

**•Дидактиче
ские игры**

**•Экскурсы в
историю
предмета**

**•Практикум
ы**

**•Нестандар
тные уроки**

Дидактическая игра -
современный и признанный
метод обучения и воспитания,
обладающий органическим
единством функций:

- ✓ образовательной,***
- ✓ развивающей,***
- ✓ воспитывающей***

Игровые технологии способствуют достижению следующих целей:

- активизации мыслительной деятельности, развитию познавательных способностей;
- развитию логического мышления;
- углублению знаний по математике;
- восприятию межпредметных связей;
- привитию математической культуры;
- сплочению коллектива, формированию деловых взаимоотношений;
- развитию индивидуальности и коммуникативных способностей.

**компонентах, которые я применяю
чаще других и которые дают
положительный эффект в обучении.**

Это уроки-игры (урок-путешествие, урок-экскурсия), использование игровых ситуаций на уроках (лото, эстафеты), отгадывание ребусов, кроссвордов, решение занимательных задач.

Требования к игровым формам занятий:

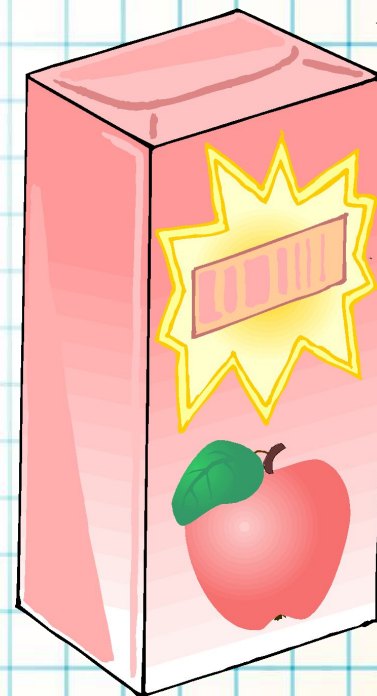
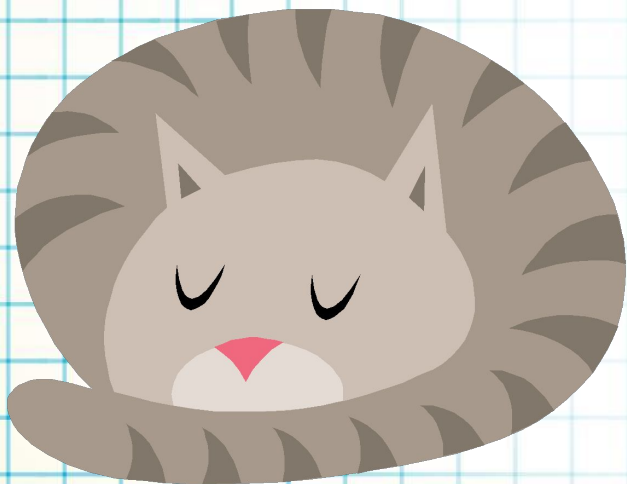
- ❖ *игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей детей;*
- ❖ *нужно предусмотреть более легкие варианты игры;*
- ❖ *математические игры должны разрабатываться с учетом предмета и его материала.*

В начале урока можно предложить ребятам, разгадав ребус или кроссворд, самим назвать тему занятия.

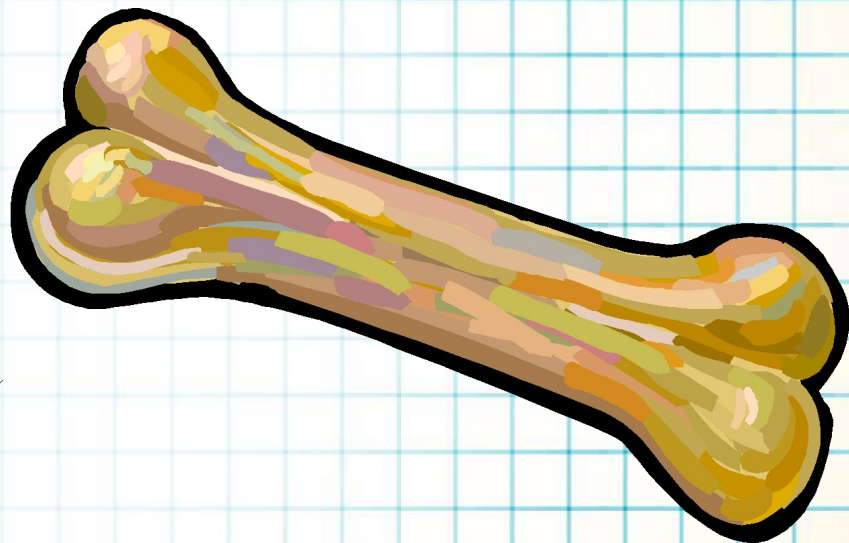
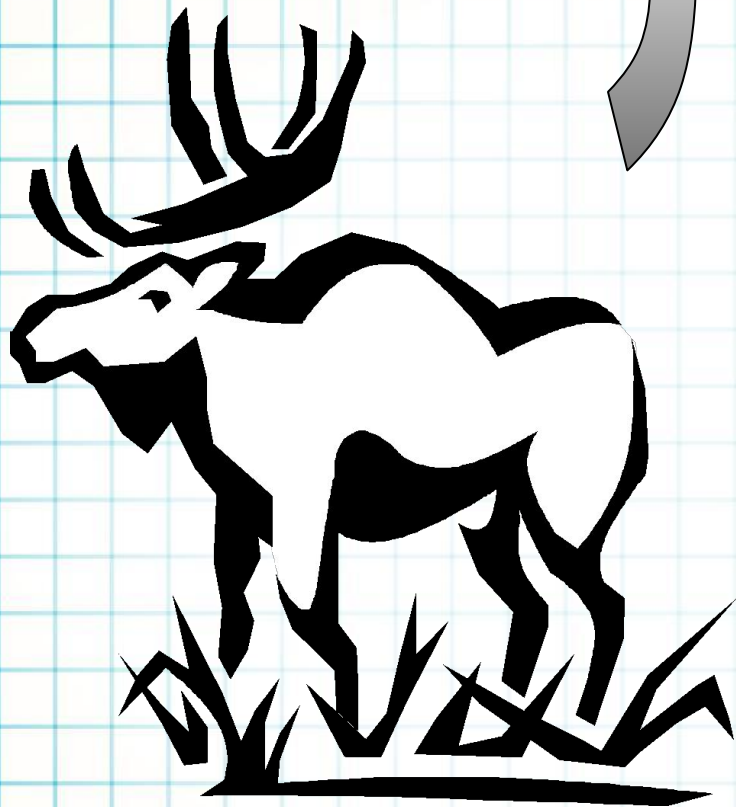
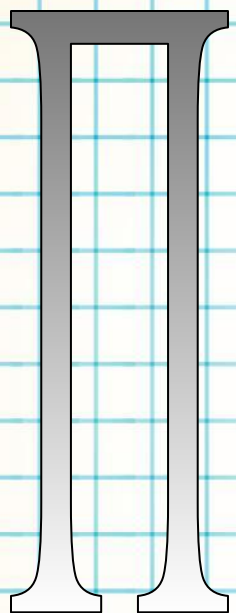
’

’ ’

С=3

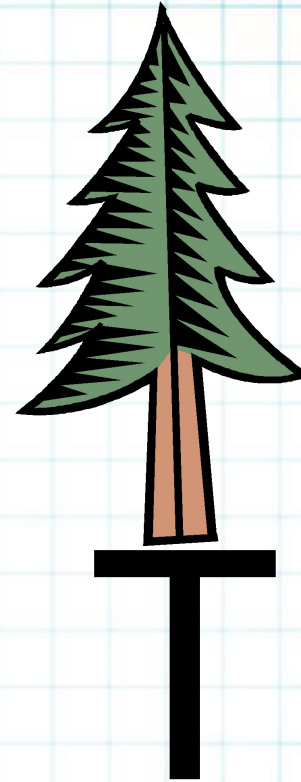
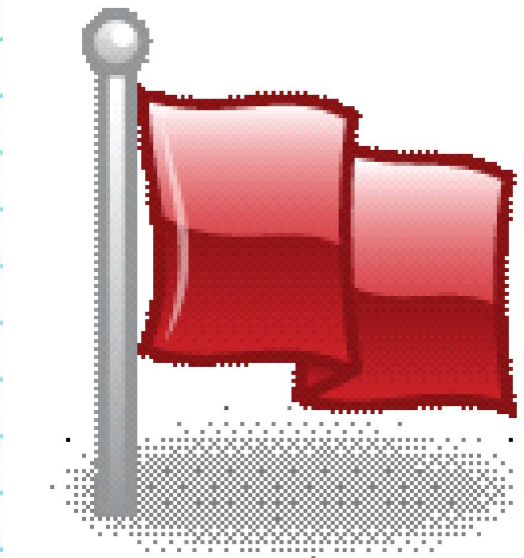


Отрезок



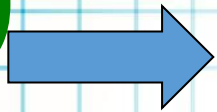
Плоскость

Я=Е



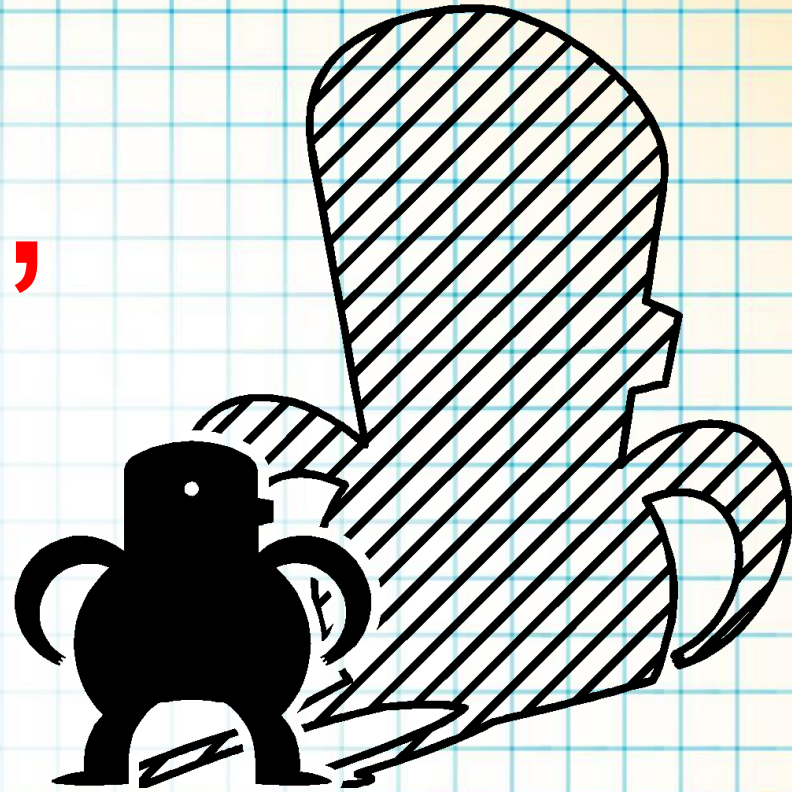
Знаменатель

P



O

,



Корень

*Прежде чем смело
К задачам идти,
Тему урока
В кроссворде найди!*

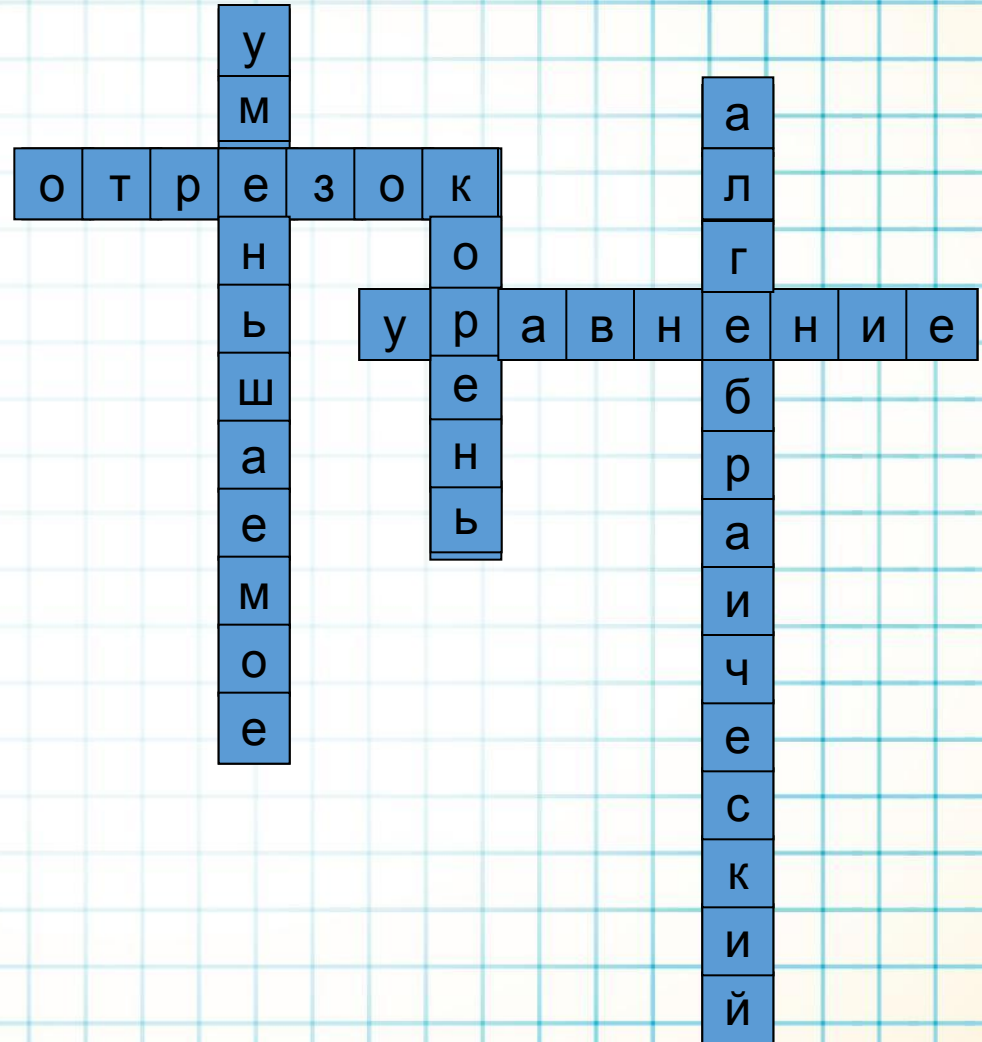
**1. Часть прямой,
ограниченная двумя
точками.**

**2. Это есть у слова,
растения и уравнения.**

**3. Равенство,
содержащее
неизвестное число,
обозначенное буквой.**

**4. Компонент действия
вычитания, который
находят сложением.**

**5. Решение задач
способом составления
уравнений.**



Предложенные дидактические игры можно проводить не только в начале урока, чтобы привлечь внимание детей и подготовить их к усвоению последующего материала, но и в конце урока, подводя итог.

Запишите в клетки квадрата такие числа, чтобы сумма в каждом столбце, строке и каждой диагонали была равна «магическому» числу 3.

1,3	0,6	1,1
0,8	1	1,2
0,9	1,4	0,7

Примеры математических игр

15

$$10 + 5$$

$$39 : 2 - 9,5$$

$$41 + (-2)$$

$$70 + \left(\frac{-7}{2}\right)$$

$$-8 \cdot 9$$

1 вариант

$$-45 + 60$$

$$66 - 6$$

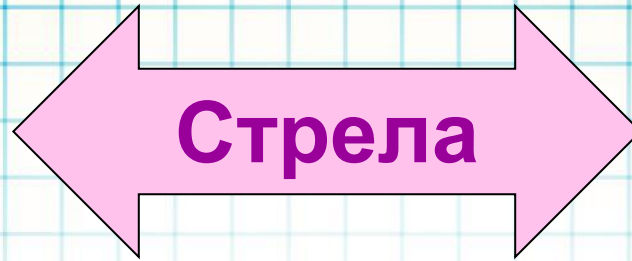
$$-\frac{1}{2} \cdot (-5)$$

$$-10 \cdot 0,12$$

$$-2,5 \cdot 4$$

2 вариант

Проверка



- *Заполните полосу числами, записывая в каждую новую клетку сумму двух предыдущих чисел.*



Геометрический лабиринт.

Заполните пропуски, учитывая, что в одинаковых фигурах записаны равные числа:

$$35 : \text{trapezoid} = 70$$

$$\text{trapezoid} + \frac{1}{3} = \text{oval}$$

$$\text{oval} \cdot 1,2 = \text{triangle}$$

$$\text{triangle} - 3:4 = \text{rectangle}$$

$$\frac{5}{4} : \text{rectangle} = \text{hexagon}$$

$$\text{hexagon} : \text{oval} = \text{heart}$$

“Посредственный учитель излагает.

Хороший учитель объясняет.

Выдающийся учитель показывает.

Великий учитель вдохновляет”

Уильяма Уорда