



Использование игровых технологий на уроках математики



Нельзя человека научить на всю жизнь, надо научить учиться всю жизнь.

Перед игрой учитель должен доступно изложить её сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске.

В игре в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса.

Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные должны выполнять роли контролёров, судей, учителей и т. д. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на уроке, от её места в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока и на уроке каждого типа. Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунков.

В системе уроков по теме важно подбирать игры на разные виды деятельности — исполнительную, воспроизводящую, контролирующую и поисковую. В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организованную сторону, характер управления игрой. С этой целью следует использовать такие простейшие средства обратной связи, как сигнальные карточки (кружок зелёного цвета с одной стороны и кружок красного — с другой), или разрезные цифры, или математические диски. Всё это служит средством активизации детей в игре.

В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения математике.

На каждом уроке необходимо создать такую учебную ситуацию, которая позволила бы каждому ребёнку проявить себя. Такую ситуацию помогает создать игра, которая способствует развитию познавательной деятельности и воспитанию нравственных начал. Игры или несколько игровых моментов, подобранных на одну тему, тесно связанных с материалом учебника, дают большой результат. У ребёнка в начальной школе

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги в изучении математики. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т. е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Дидактические игры на уроке

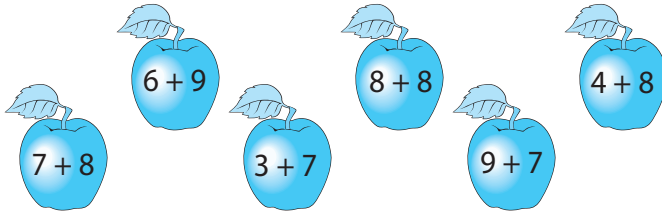
Одной из основных и первоначальных задач при обучении математике является выработка у ребят навыков хорошего счёта. Однако однообразие заданий в виде примеров на вычисление притупляет интерес как к счёту, так и к урокам вообще. Для того чтобы возбудить интерес к счёту, активизировать мыслительную деятельность, необходимо использовать дидактические игры.

фантазия развита настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру.

Приводим пример некоторых дидактических игр.

Яблонька

Дети получают задание — выбрать те яблоки, на которых записаны примеры, например с ответом 15.



Наряди ёлочку

Учитель вывешивает два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров (от 8 до 10 в каждом). К доске выходят два ученика. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, ученик вешает игрушку на свою ёлочку. Кто первым повесит последнюю игрушку, тот получает приз — рисунок с новогодней игрушкой.



Кто больше примеров составит?

Учитель ставит песочные часы на видное место и задаёт задание придумать примеры на сложение двух чисел, одно из которых однозначное, другое двузначное, сумма их равна 60, и записать в тетрадь. По истечении времени (3 мин) работа прекращается. Побеждает тот, кто составит больше примеров.

Кто считает лучше?

Учитель делит класс на три команды. Каждый член команды получает карточку с числом от 1 до 10. Учитель читает пример. Ученик, у которого на карточке соответствующий результат, встаёт. Тот, кто первым даёт правильный ответ, приносит своей команде очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

3	7	12	14	8
Ж	Р	И	А	Ф

9 - 6 =

16 - 9 =

7 + 5 =

6 + 8 =

9 + 9 =

Узнай слово

На доске записаны примеры. Дети решают их. Каждому числу в ответе соответствует определённая буква. Ученики ставят буквы по порядку и разгадывают слово.

Особый интерес у детей вызывают задания, в которых принимают участие любимые герои сказок или мультфильмов.

Задачи с любимыми героями

1) Когда Карлсон украл у домомучительницы 9 плюшек, то у неё осталось ещё 14 плюшек. Сколько плюшек было у домомучительницы?



2) Один гном нашёл в своей подземной пещере 15 изумрудов, а другой — на 4 изумруда меньше. Сколько всего изумрудов получит в подарок Белоснежка?

Урок-игра

Особенно ребята любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Это такие уроки, как:

- урок-сказка;
- урок-КВН;
- урок-путешествие;
- урок-кроссворд;
- урок-смотр знаний.

Для создания игровых ситуаций учитель может использовать исторические экскурсии, жизненные факты, занимательные задачи, научно-популярные рассказы, отрывки из литературных произведений и т. п. Ребята любят выступать в качестве историков, фокусников, сказочных героев, экскурсоводов, почтальонов и т. п. При подготовке таких уроков можно заранее поручить детям подготовить сообщение из истории математики, занимательную задачу, математический фокус и т. д.



Помоги Золушке (игра, которая длится целый урок)

Злая мачеха закрыла Золушку на чердаке и на каждом этаже дома повесила по огромному замку. Но

мы сможем освободить бедную Золушку, если будем выполнять задания, записанные на замках (задания разного вида: задачи, примеры, неравенства, геометрические задания и т. д.).

Очень интересны игры-путешествия. В них ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия и воспитываются нравственные качества. И самое главное — на уроке никто не скучает! Всем интересно, дети играют, а игры непроизвольно закрепляют и доводят до автоматизированного навыка математические знания.

Для развития творческого потенциала обладают деловые игры, в процессе которых на основе игрового замысла моделируется реальная обстановка, в которой выполняются конкретные действия, выбирается оптимальный вариант решения задачи и имитируется его реализация в практической жизни. Такие игры способствуют не только привитию интереса к урокам математики, но и развивают деловые и практические качества учащихся.

Деловые (имитационные) игры на уроках математики в 3–4 классах

Дидактическая игра	Тема урока
«Строитель»	«Площадь многоугольников», «Периметр многоугольников»
«Конструктор»	«Преобразование фигур на плоскости»
«Проектировщик»	Решение задач с помощью движений (симметрия, параллельный перенос)
«Магазин»	Решение задач на нахождение цены, количества, стоимости

Использование дидактических игр даёт наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой.

Создание игровых ситуаций на уроках математики повышает интерес к математике, активизирует мыслительную деятельность младших школьников, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.

Ожидаемые результаты использования игры на уроке

- игры активизируют мыслительную деятельность на всех стадиях изучения материала;
- игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения материала;
- игры расширяют кругозор, повышают учебную мотивацию;
- с помощью игры легче устанавливать эмоциональный контакт с учащимися.

В заключение можно сделать вывод, что использование игровых технологий в период обучения в начальной школе является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся по предмету. Поэтому творчески работать следует каждому учителю. Учитель должен прежде всего обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать данное средство, способствуя активизации мыслительной деятельности.

Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Часто в результате таких занятий неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься, у них развивается интерес к математике, что очень важно. У многих детей обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.

Литература

1. *Актуальные вопросы формирования интереса в обучении* / под ред. Г. И. Щукиной. — М. : Просвещение, 1984. — С. 34.
2. *Газман О. С. В школу — с игрой* [Текст] / О. С. Газман. — М. : Просвещение, 1991. — 334 с.
3. *Минкин Е. М. От игры к знаниям* [Текст] / Е. М. Минкин. — М. : Просвещение, 1983. — С. 254.
4. *Есыреева А. П. Учите играя* // Начальная школа, 1988. — № 10. — С. 10–12.
5. *Диагностика учебной деятельности и интеллектуального развития детей* / Истомина Н. Б. Активизация учащихся на уроках математики в начальных классах. — М., 1985.
6. *Кларин М. В. Игра в учебном процессе* // Сов. Пед., 1985. — № 6. — С. 57–61.