

МБОУ школа №3 г. Долгопрудный Московской области

**Учебный проект
«Дидактическая игра
как средство повышения эффективности
урока математики»**

Наимова Татьяна Михайловна
учитель математики

**Ребёнок будет тянуться к урокам, если он
найдет в них условия
для более интересного и стремительного
движения своей жизни.**

Ш.А. Амонашвили

Характеристика проекта:

По содержанию: междисциплинарный

По уровню освоения: текущий

По срокам выполнения: долгосрочный

Причины возникновения проблемы:

- как показывает практика математика как школьный предмет, к сожалению, не у всех пользуется популярностью, так как воспринимается как свод математических правил.
- для большинства настоящих школьников процесс овладения математикой представляет большие трудности.
- следовательно, и я, как учитель, иногда не получаю удовлетворения от уроков.

**Что же необходимо для того,
чтобы уроки математики
были интересными?**

Цель проекта:

Создание условий, необходимых для развития познавательного интереса, любознательности, творческой активности и самостоятельности учащихся.

Задачи:

- Вести постоянную работу по самообразованию и творческому росту.**
- Разнообразить формы и методы работы для повышения эффективности уроков математики.**

Гипотеза:

Использование дидактической игры в процессе обучения приведет к прочному усвоению материала.

Этапы работы:

№№	Этапы работы	Контроль знаний	Ожидаемые результаты
1.	Устный счет.	Сформированность навыков устного счета	Прочность усвоения знаний.
2.	Изучение нового материала		Формулировка учащимися темы
3.	Закрепление изученного материала	Математический диктант, контрольная работа, тестирование	Прочное усвоение знаний (70%), частичное (20%), низкое (10%)

Прогнозируемые результаты:

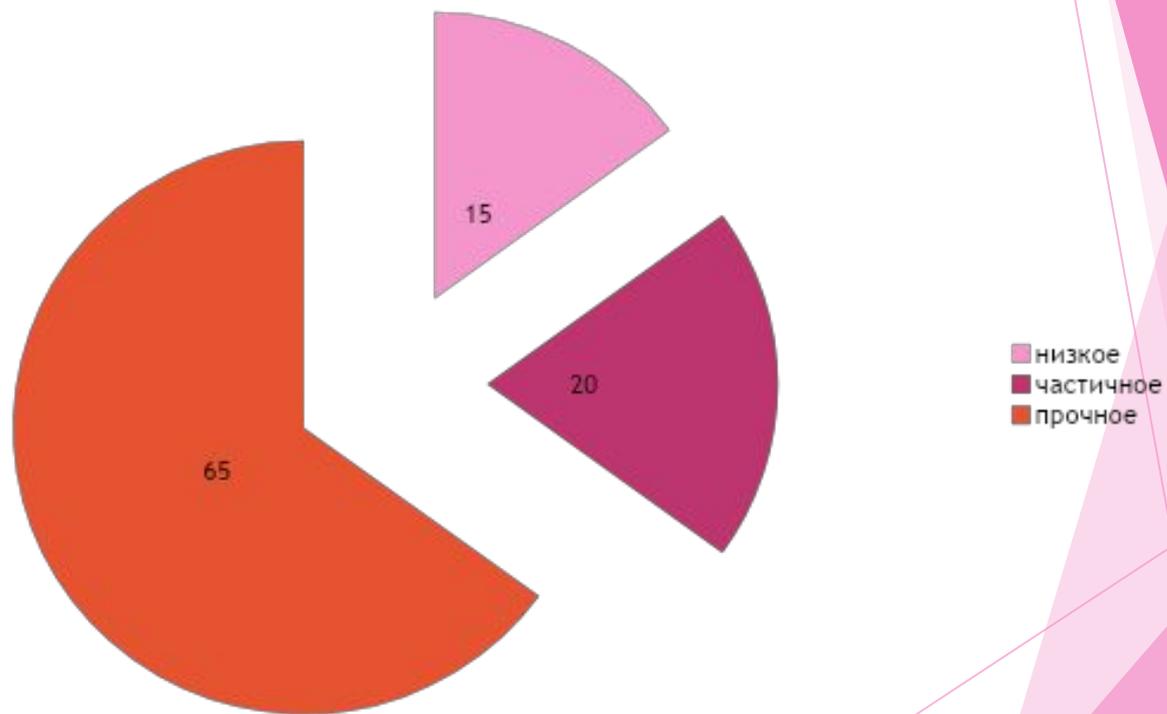
- 1. Учащиеся должны проявить интерес к играм на уроках математики.**
- 2. Научиться применять полученные умения на практике.**
- 3. Приобрести умение работать самостоятельно, проявлять инициативу.**

Все эти результаты дадут мне возможность повысить мотивацию обучения на уроках математики, улучшить качество знаний.

Информационное описание проекта:



Промежуточные результаты:



Выводы:

1. В результате применения дидактических игр у учащихся пробудился интерес к знаниям, возросла потребность в более полном и глубоком их усвоении;
2. Дидактические игры повышают активность учащихся на уроке, вызывают массу положительных эмоций;
3. Используемые на уроках игры обеспечивают успешное проведение работы над развитием математического мышления, самостоятельности, коммуникативных умений учащихся;

**Пусть ждут вас удачи
В достойнейшем деле,
Решаться задачи,
Приблизятся цели!
И чтоб вас при этом
Любили, ценили –
Вы знания светом
Людей одарили!**