



методическая разработка по самообразованию

«Применение игровых методов на уроках математики» (дидактические игры).

Учитель математики МБОУ «Павловская
СОШ» Шохина Н.И.



Эффективное обучение удаётся только тогда, когда у обучающихся сформирована высокая мотивация к обучению.

Моя задача – приведение в систему наиболее эффективных приёмов и методов использования дидактических игр на уроках

Мои цели – в игровой форме проверять знания и владения материалом по изучаемой теме, развивать внимательность, чувство ответственности и взаимоподдержки учащихся

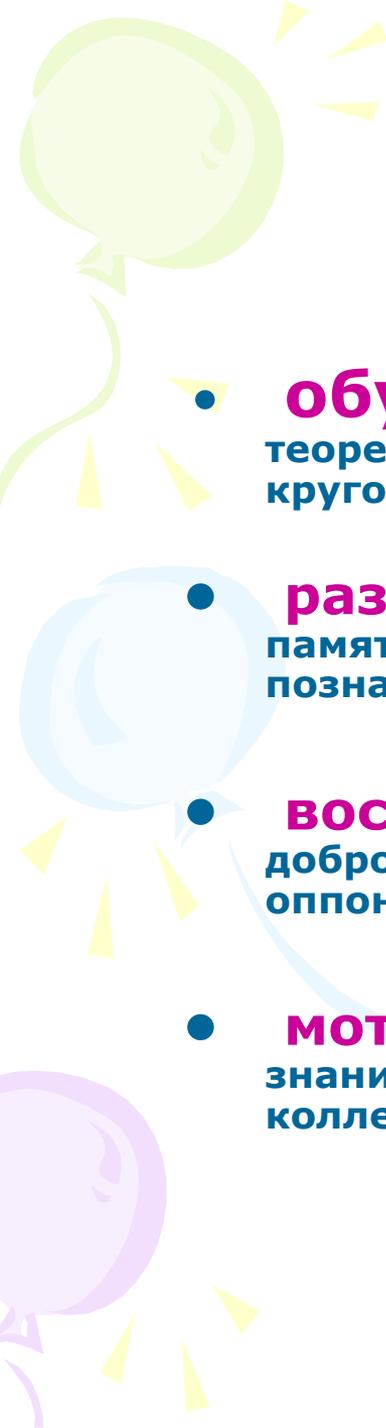


«УЧИТЬСЯ НАДО ВЕСЕЛО»

Урок – игра – это метод обучения, направленный на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой ситуации.

Основная цель игры – поднять интерес учащихся к учёбе, и тем самым повысить эффективность обучения

Игра стимулирует лучшее запоминание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях



Функции дидактической игры

- **обучающая** (способствует формированию мировоззрения, теоретических знаний и практических умений, расширению кругозора, навыков самообразования)
- **развивающая** (происходит развитие мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли, а также развитие познавательного интереса)
- **воспитывающая** (воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к партнёрам и оппонентам по игре)
- **мотивационная** (побуждение к применению полученных знаний, умений, проявление инициативы, самостоятельности, коллективного сотрудничества)

Подготовка и проведение дидактической игры

- Замысел (выбор класса, определение типа и темы урока, определение временных рамок, выбор форм и видов игры)
- Организация (написание сценария, отбор заданий, распределение обязанностей, критерии оценки)
- Проведение
- Анализ

