

Тема работы:
«Технология игрового
обучения на уроках
математики основной
школы»

Объект исследования – учебный процесс на уроках математики

Предмет исследования – технология игрового обучения на уроках математики основной школы

Цель исследования – изучить реализацию технологии игрового обучения на уроках математики основной школы.

Задачи исследования

-  Обоснование факта
-  Определение места дидактических игр и игровых ситуаций в системе других видов деятельности на уроке
-  Выделение целесообразности использования их на разных этапах изучения различного по характеру математического материала
-  Разработка методики проведения дидактических игр с учетом дидактической цели урока и уровня подготовленности учащихся
-  Выделение требований к содержанию игровой деятельности в свете идей развивающего обучения

Методы исследования

Теоретический анализ проблемы
применения дидактических игр.

Изучение положительного опыта
учителей-математики, наблюдение.

Анализ продуктов учебной деятельности
школьников, опытная работа в классе

«Технология обучения» как педагогическая категория

- 1) Процедурное воплощение компонентов педагогического процесса в виде системы действий
- 2) Педагогическая система, представленная в виде наборов педагогических приемов
- 3) Проектирование и реализация проекта обучения и воспитания на практике.

Задачи педагогических технологий

- 1) Отработка глубины и прочности знаний, закрепление умений и навыков в различных областях деятельности
- 2) Отработка и закрепление социально ценных форм и привычек поведения
- 3) Развитие технологического мышления, умений самостоятельно планировать, стандартизировать свою учебную, самообразовательную деятельность
- 4) Воспитание привычки четкого следования требованиям технологической дисциплины в организации учебных занятий и общественно полезного труда

Признаки педагогических технологий

- 1) Диагностичное целеобразование и результативность
- 2) Экономичность
- 3) Алгоритмируемость, проектируемость, целостность и управляемость
- 4) Корректируемость
- 5) Визуализация.

Технологии обучения

Исследовательские

Технология организации самостоятельной работы

Балльно-рейтинговая технология

Технология модульного обучения

Кейс-технология

Проектные технологии

Дистанционные технологии

ТРКМ

Игровые технологии

Технология игрового обучения

Игра – свободное от контроля и оценки со стороны учителя деятельность, регулируемая правилами. В ней происходит включение теоретического материала в деятельность, обеспечивается наиболее легкое и быстрое его осознание.

Признаки игровой технологии

Наличие игровой модели, сценария игры, ролевых позиций, возможности альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериев их оценки, наличие управляемого эмоционального напряжения.

Виды игр по характеру педагогического процесса

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие
- 2) Познавательные, воспитательные, развивающие
- 3) Репродуктивные, продуктивные, творческие
- 4) Коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Урок как реализация игровых технологий

Тема урока: «Прямоугольник и его свойства»

Цель урока: усвоение учащимися понятия «прямоугольник», доказательство теоремы о свойствах прямоугольника.

I этап. Актуализация опорных знаний (10 минут)

Содержание деятельности учащихся	Содержание деятельности учителя
Ученики обеих команд должны воспроизвести в тетрадях опорный конспект по материалам предыдущего урока	Ученики разбиваются на 2 команды
Капитан следит за работой команд и дает консультации, за которые снимаются очки команд	Выбор капитана (по готовности конспектов)

Тип игры

Контролирующая игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний.

II этап. Консультация (6 минут)

Содержание деятельности учащихся	Содержание деятельности учителя
Консультирование. От каждой команды выбираются 1-2 консультанта, которые переходят в другую команду и консультируют в случае необходимости	Просматривает тетради во время консультаций и самостоятельной работы. Учитель задает вопросы на актуализацию знаний (или проецирует их на доску)
Проведение. Капитаны поочередно вызывают учеников из другой команды для ответов на вопросы	Учитель проецирует рисунки и вопросы на экран. Записывает результаты на доске

Тип игры

Контролирующая игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний.

III этап. Изучение нового материала (12 минут)

Содержание деятельности учащихся	Содержание деятельности учителя
Команды вместе с капитанами составляют опорный конспект (8 минут)	Учитель предлагает прочесть рассмотренный материал по учебнику. Далее учебники закрываются

Тип игры

Обучающая дидактическая игра.

Учащиеся приобретают новые знания,
умения, навыки.

IV этап. Самостоятельная работа обучающего характера (8 минут)

Содержание деятельности учащихся	Содержание деятельности учителя
Учащиеся работают в командах. К доске выходит самый слабый ученик и решает задачу	Предлагает задачи командам для самостоятельного решения

Тип игры

Контролирующая игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний.

V этап. Подведение итогов (5 минут)

Домашнее задание

Заключение.

Достигнутые результаты игровой технологии на уроке:

- 1) результативности, эффективности процесса обучения
- 2) Экономичности, т.е. достижения запланированных результатов обучения в сжатые сроки
- 3) Корректируемость, предполагающая возможность обратной связи, постоянно ориентируемой на четко определенные цели
- 4) Визуализация, затрагивающая вопросы применения различной аудиальной мультимедийной техники