






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