

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА  
КАК СРЕДСТВО  
РАЗВИТИЯ

ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО  
ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ  
НА УРОКАХ  
МАТЕМАТИКИ

Если ученик в школе не научился сам ничего творить, то в жизни он всегда будет только подражать, копировать, так как мало таких которые бы, научившись копировать, умели сделать самостоятельное приложение этих сведений.

Л. Н. Толстой.

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

*Формирование и развитие  
познавательных  
интересов учащихся*

# МАТЕМАТИКА- НЕОТЕМЛЕННАЯ ЧАСТЬ КУЛЬТУРЫ ЧЕЛОВЕКА

Математика является ключом к познанию окружающего мира, необходима для интеллектуального развития личности.

На каждом этапе математического образования дети учатся:

наблюдать,

сравнивать,

замечать закономерность,

формулировать гипотезу,

доказывать или отказываться от гипотезы.

# ЗАДАЧИ ШКОЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ

- формирование человеческого сознания, взглядов, мировоззрения, убеждения,
- развитие творческих способностей учащихся.

*Для этого полезно использовать нестандартные математические задачи, а также исторический и иллюстрированный материалы.*

# ФОРМЫ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

- математические сочинения (сказки), рефераты,
- курсовые работы,
- лабораторные работы
- составление учащимися заданий для своих товарищей

# Дидактические игры

*Средство обучения, воспитания и развития творческой деятельности учащихся.*

## **Основное обучающее воздействие**

- интересный материал
- игровые действия

# ВИДЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

- **Обучающая**  
учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре.
- **Контролирующая**  
дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний.
- **Обобщающая**  
интеграции знаний, установление межпредметных связей, направлена на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.



# СТРУКТУРА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

- игровой замысел
- правила
- игровые действия
- познавательное содержание (дидактические задачи)
- оборудование
- результат игры

# ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ

*При подготовке к уроку необходимо:*

- составить сценарий,
- указать временные рамки игры,
- учесть уровень знаний и возрастные особенности учащихся,
- реализовать межпредметные связи.

# ЦЕННОСТЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

*В процессе игры дети в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этом.*

# ВАЖНО ПОМНИТЬ

- *Забавность и обучение надо сочетать так, чтобы они не мешали, а, наоборот, помогали друг другу*
- *Математическая сторона содержания игры всегда должна отчетливо выдвигаться на первый план.*

# РЕЗУЛЬТАТ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

- Вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно
- Развивается внимание, стремление к знаниям
- Учатся познавать, запоминать новое ориентироваться в необычных ситуациях
- Пополняется запас представлений, понятий
- Развивают навыки, фантазию
- Включение в учебный процесс пассивных учеников

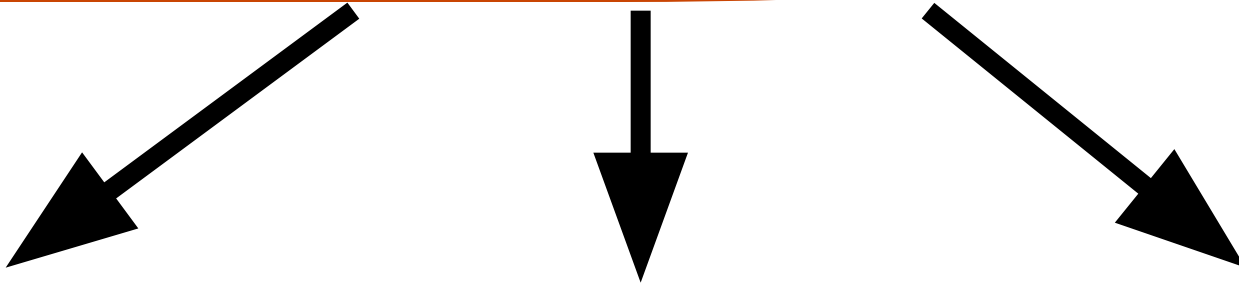
ПРИ ВКЛЮЧЕНИИ В УРОК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ  
МОМЕНТЫ:

- а) место дидактических игр и игровых ситуаций в системе других видов деятельности на уроке;
- б) целесообразность использования их на разных этапах урока;
- в) разработку новых методик проведения дидактических игр с учетом цели урока и уровня подготовленности учащихся;
- г) требования к содержанию игровой деятельности в свете идей развивающего обучения;
- д) разнообразие игр;
- е) применение воспитательных игр.

# При организации дидактических игр необходимо учитывать

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала доступно пониманию школьников.
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности
3. Дидактический материал должен быть удобен в использовании
4. При проведении игры в форме командных соревнований должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учет должен быть открытым, ясным и справедливым.
5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес к этой игре.
6. Если на уроке проводится несколько игр, то легкие и более трудные по математическому содержанию должны чередоваться.
7. По содержанию математического материала игра должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.
8. Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определенную меру. Превышение ее может привести к тому, что дети во всем будут видеть только игру.
9. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой.
10. Игру нужно закончить на уроке, получить результат.

# ВИДЫ ИГР



**ДЕЛОВЫЕ** ИГРОВЫЕ  
СИТУАЦИИ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



# ДЕЛОВАЯ ИГРА

## ***Отличительные свойства***

- моделирование жизненных ситуаций;
- поэтапное развитие игры
- наличие конфликтных ситуаций;
- совместная деятельность участников игры
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила системы оценок хода и результатов игры.

## *Структура*

- знакомство с ситуацией
- построение модели
- постановка задачи
- создание проблемной ситуации
- решение проблемы
- обсуждение и проверка результатов
- коррекция
- реализация принятого решения
- анализ итогов ( рефлексия)
- оценка результатов работы

# *РОЛЕВАЯ ИГРА*

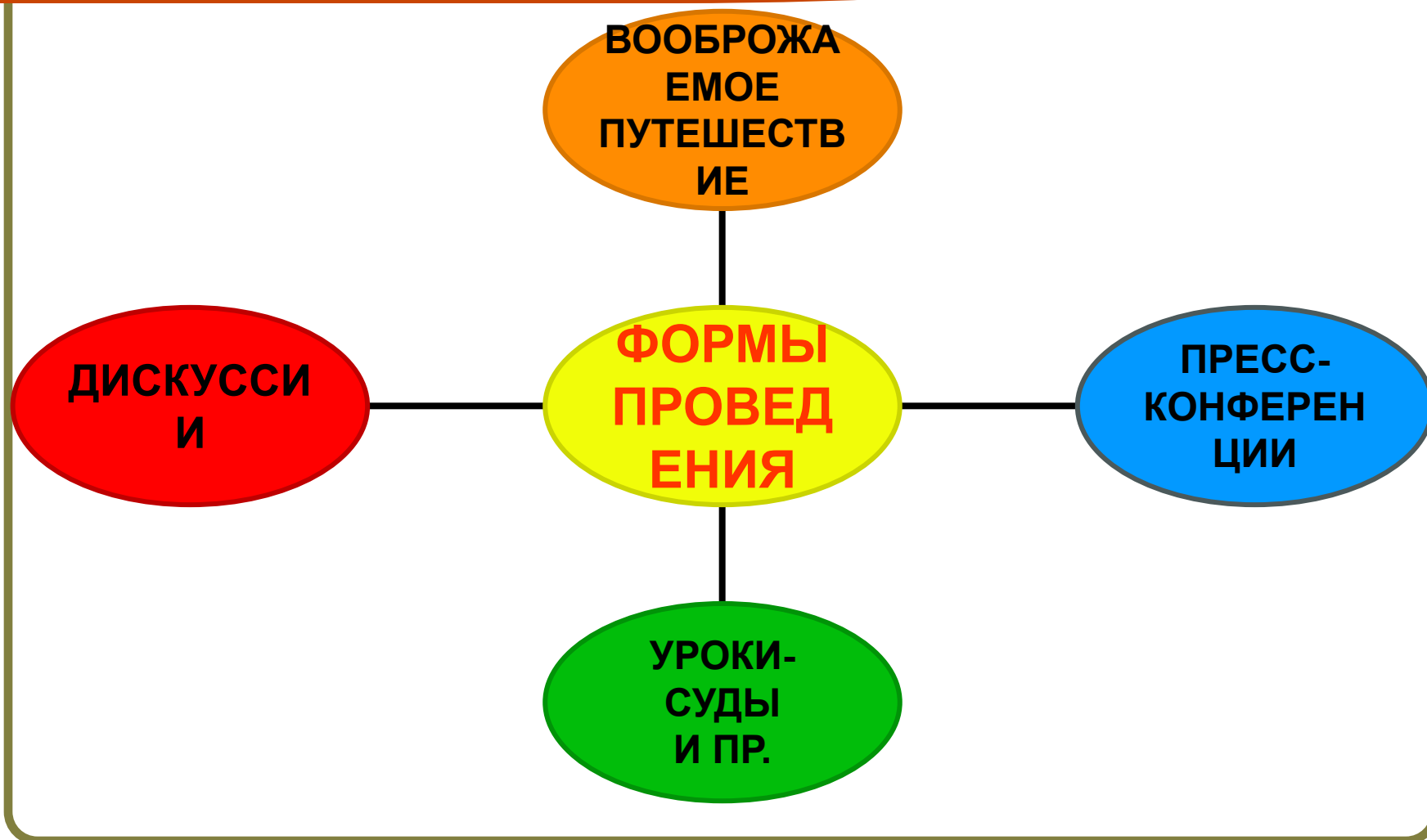
## **ВИДЫ**

*имитационные*

*ситуационные*

*условные*

# РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



# РОЛЕВАЯ ИГРА

## Этапы проведения:

### *подготовительный:*

организационные вопросы (выбор жюри, сбор материала, изготовление наглядных пособий, консультации)

*игровой:* включение в проблему, создание проблемной ситуации в группах, дискуссия в группе, принятие решения, заслушивание позиций групп, оценка решения.

*заключительный:* вырабатывается решение о проблеме, заслушивается сообщение экспертной группы, выбирается наиболее удачное решение.

*анализ результатов:* определяется степень активности участников, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

# ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

**Используются как вспомогательное средство для возбуждения познавательного интереса и создания проблемной ситуации.**

***ЭТО МОГУТ БЫТЬ***

- исторические экскурсии,
- жизненные факты,
- занимательные задачи,
- научно-популярные рассказы,
- отрывки из литературных произведений и т. д.
- при выполнении практических заданий.

*(Ребята выступают в качестве фокусников, историков, экспертов, сказочных героев, экскурсоводов.)*