


# Использование игровых технологий на уроках математики: традиция или инновация?

Шипёнок Марина Леонтьевна  
Учитель математики  
Гимназия №402  
Санкт-Петербург

**«Без игры не может быть  
полноценного  
умственного развития.  
Игра-это искра,  
зажигающая огонёк  
пытливости и  
любопытности».**

**В.А.Сухомлинский**



**Цель технологии:**  
**развитие устойчивого**  
**познавательного**  
**интереса у учащихся через**  
**разнообразие применения**  
**математических игр.**

**Игровые технологии призваны  
решать следующие задачи:**

- ✓ Образовательные**
- ✓ Развивающие**
- ✓ Воспитательные**

# Игровые технологии

- Стимулируют умственную деятельность , развивают внимание и познавательный интерес к предмету;
- Тренируют память, помогают выработать речевые умения, навыки;
- Способствуют преодолению пассивности учеников;
- Соревнования усиливают работоспособность.

# Функции педагогических игр

- социокультурная;
- межнациональной коммуникации;
- самореализации человека в игре;
- коммуникативная;
- диагностическая;
- игротерапевтическая;
- коррекционная;
- развлекательная.

# Основные функции игры на уроках математики:

- доставить удовольствие
- пробудить интерес
- развлечь
- воодушевить

# Коллективные игры

- Обучающие
- Контролирующие
- Обобщающие



- Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

# **Условия использования игровых технологий**


**Соответствие игры учебно-  
воспитательным целям**

**Умеренность в использовании  
игр на уроках математики**

**Доступность для учащихся  
определённого возраста**

## **Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по следующим основным направлениям:**

- **дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;**
- **учебная деятельность подчиняется правилам игры;**
- **учебный материал используется в качестве ее средства;**
- **в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;**
- **успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.**



**Игра отличается тем,  
что человек, обучаясь  
в ходе игры, и не  
подозревает о том, что  
чему-то учится.**

# Применение игровых технологий

**В начале урока:**

**«Отгадай тему урока»**

- Ребусы
- Математический лабиринт
- Кроссворды
- Математическое лото

# Применение игровых технологий

При закреплении изученного материала :

- «Найди ошибку»
- «Угадай-ка»
- «Математическое лото»
- «Смотри не ошибись»
- «Круговые задания»
- «Математическая эстафета»

# **Разнообразие игровых уроков**

**Урок – сказка.**

**Урок – путешествие.**

**Урок – улей.**

**Урок – смотр знаний.**

**Урок -КВН**

**«Математическое ралли»**

**«Поле чудес»**

**«Геометрический аукцион»**

# Задачи при работе над данной технологией:

- ❖ создание банка разных видов игр по математике для использования в учебном процессе, на примере которых можно было бы создавать подобные игры по различным темам курса математики и в разных классах;
- ❖ обучение учащихся самостоятельному приобретению знаний в процессе игры;
- ❖ обучение учащихся самостоятельно разрабатывать математические игры , презентации.