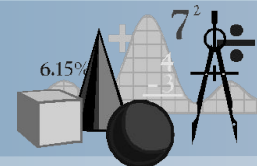


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Шолоховская гимназия, станица Вёшенская»

ИГРА – ТВОРЧЕСТВО, ИГРА - ТРУД

*Мастер-класс
учителя математики
Овчаровой Любови Михайловны*

5-6 классы – “критический возраст” в математическом развитии

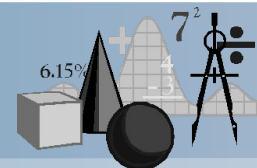


«Каждый нормальный ребенок идет в школу с горячим желанием учиться, с огоньком любознательности и интереса. Очень важно сохранить этот интерес и пронести его через все школьные годы.»
В.А. Сухомлинский

Среди различных путей воспитания у школьников интереса к учению одним из наиболее эффективных является организация их игровой деятельности на уроке.



Основные виды деятельности школьника



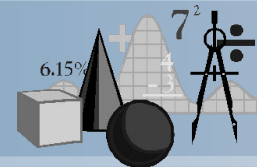
ИГРА

УЧЕНИЕ

ТРУД



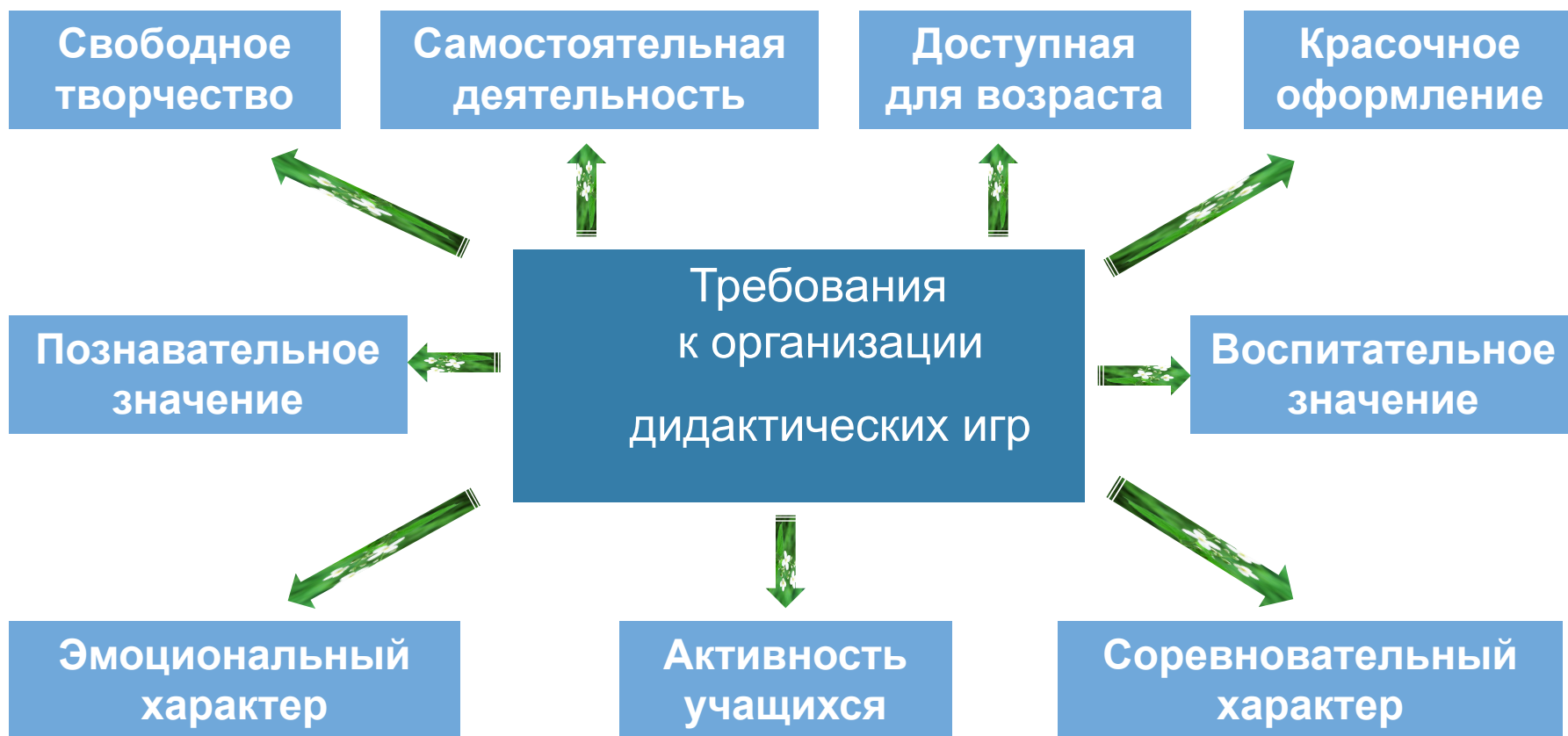
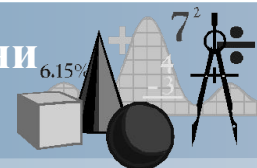
Задачи игры создавать условия для :



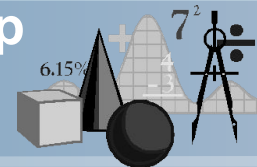
- приобретения математических знаний;
- формирования умения мыслить самостоятельно, ориентироваться в необычных ситуациях;
- развития внимания, памяти, логики, речи;
- воспитания сообразительности, находчивости, коллективизма и т.д.



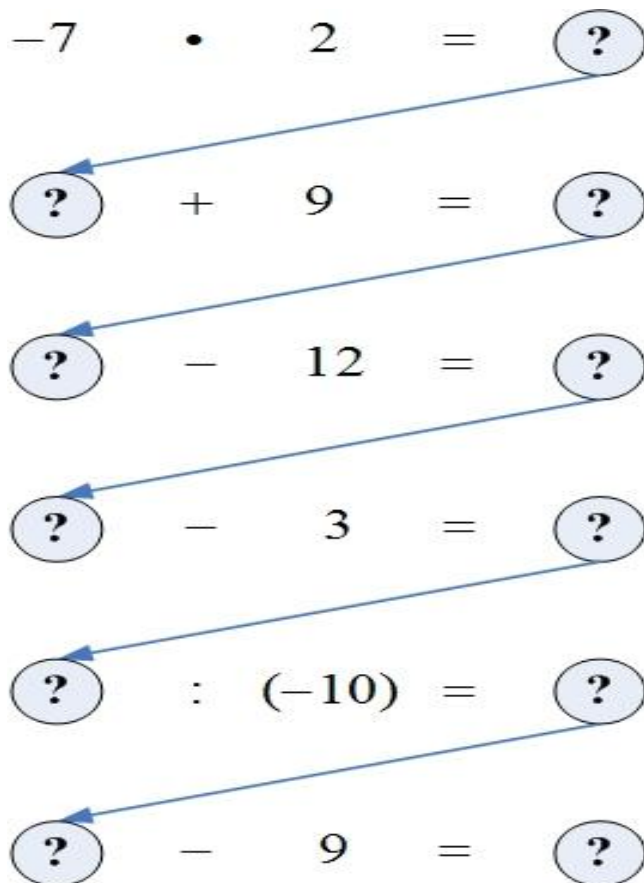
Дидактические игры хорошо уживаются с серьезным учением, т.к. они облегчают преодоление трудностей в усвоении учебного материала.



Некоторые примеры использования дидактических игр на уроках математики в 5-6 классах



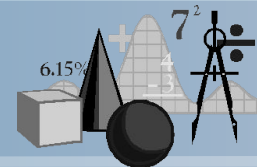
Игра «Забег по кругу»



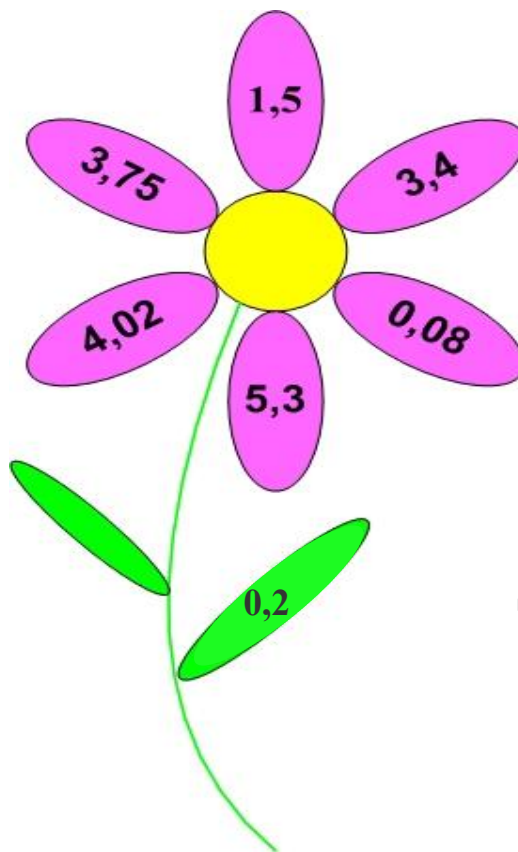
- На доске записана цепочка примеров, которые нужно выполнить строго по указанию стрелки. При правильном выполнении заданий получают первое число цепочки.
- Эти игры помогают усвоить все действия с целыми числами, вычислительные навыки, сообразительность, внимательность.



Игра «Цветочек»



В листе цветка помещается дробь, которую нужно сложить, умножить, разделить, вычесть. Дробь, с которыми нужно произвести эти действия, записаны на лепестках цветка.

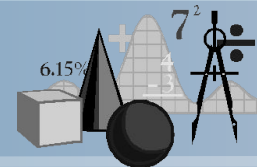


- 1) $1,5 \cdot 0,2$
- 2) $3,75 \cdot 0,2$
- 3) $3,4 : 0,2$
- 4) $0,08 + 0,2$
- 5) $4,02 + 0,2$
- 6) $5,3 - 0,2$

После того, когда ученики выполняют указанные действия, рисует на доске такой же цветок тот, кто первым выполняет все вычисления, только в лепестках пишет результаты вычислений.



Викторина

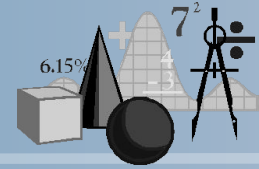


Это занимательный элемент на уроке когда остается время или если дети выполнили план урока.

- Все числа 2,5; 2,6; 2,7; 2,8; 2,9; 3,1; 3,2; 3,3; 3,4 обладают одной особенностью, связанной с округление чисел. Какую?
- Одного человека спросили: «Сколько вам лет?» «Порядочно, - ответил он». – «Я старше некоторых своих родственников в 600 раз». Возможно ли это? *(Да, если родственник - младенец. Пусть, например ему 0,1 года, то есть 1,2 месяца, тогда $0,1 \cdot 600 = 60$ лет, что вполне допустимо.)*
- Разделить 5 ябллок между пятью лицами так, чтобы каждый получил по яблоку и одно яблоко, осталось в корзине. *(Один берет яблоко с корзиной)*
- Сколько будет трижды сорок и пять?
- В комнате четыре угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки по три кошки. На хвосте каждой кошки по одной кошке. Сколько же всего кошек в комнате? *(4 кошки)*
- Когда делимое и частное будут равны?



Игра «Шифровальщик»



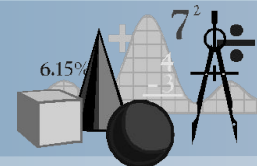
Пример 1.

Тема: «Обозначение натуральных чисел» 5 класс

ВАЗА	3191	Каждая цифра соответствует номеру буквы в алфавите !
ДЕД	565	



Зашифруйте слова:



Тема: «Обозначение натуральных чисел»
5 класс

Зашифруйте слова:

Запишите все числа в одну строчку:

3191, 565, 81851, 936951

ЖАЖДА 81851

Какие цифры не были использованы при
записи данных чисел?

ЗВЕЗДА 936951

0, 2, 4, 7

Допишите в эту же строчку самое большое и самое
маленькое четырехзначное число, записанное этими
цифрами.

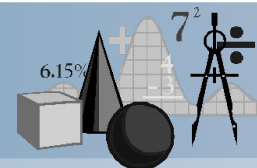
7420, 2047

Все записанные числа расположите в порядке возрастания.

565 , 2047, 3191, 7420, 81851, 936951

Какое из чисел лишнее?



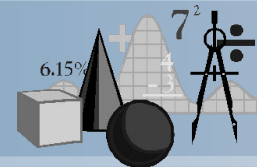


Пример 2. Прежде, чем смело
 К примерам идти,
 Тему из букв
 Ты сумей собери!

ДРОБНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ



Домашнее задание



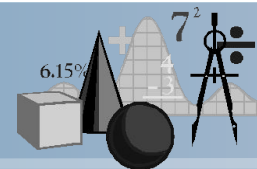
Расшифровать примеры:

ОДИН
+ ОДИН
МНОГО

КНИГА
+ КНИГА
НАУКА

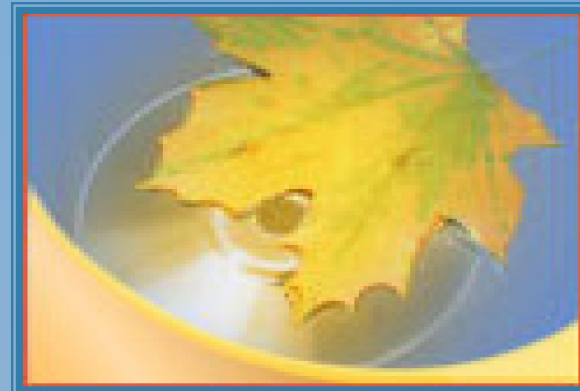
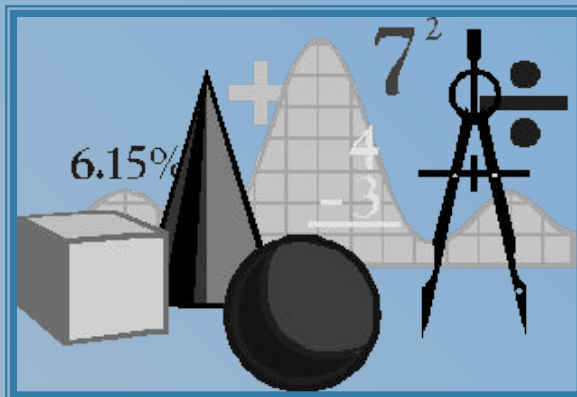


ЧТО НАША ЖИЗНЬ?



ИГРА...





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



*Мастер-класс
учителя математики
Овчаровой Любови
Михайловны*