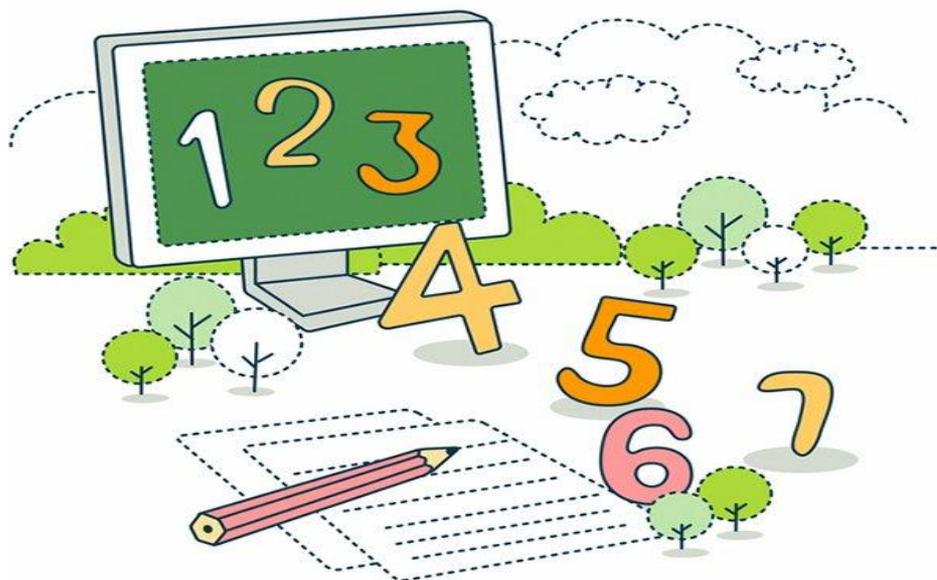


ИГРОВЫЕ ФОРМЫ НА УРОКАХ АТИКИ



Иванова Эльвира Николаевна,
учитель математики

Игра – спутник человеческой жизни. От колыбели до глубокой старости сопутствует человеку игра.

В играх развиваются и укрепляются чувства товарищества, солидарности, честности, правдивости и другие качества необходимые для коллективной работы и воспитания сознательной дисциплины.

Игра является хорошей союзницей не только в воспитании детей, но и в обучении их, поэтому учителю математики необходимо периодически пользоваться играми или вводить элементы игры и на уроках и во внеурочное время.



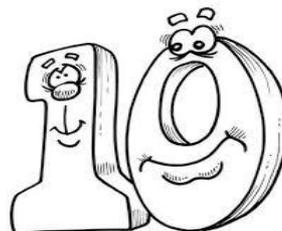
Основные структурные компоненты дидактической игры:

- Игровой замысел (выражен, как правило, в названии игры).
- Правила игры (определяют порядок действий и поведения учащихся).
- Игровые действия (регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры).
- Познавательное содержание (заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой).
- Оборудование (включает в себя оборудование урока, а также различные средства наглядности и дидактические раздаточные материалы).
- Результат (выступает в форме решения учебной задачи и даёт школьникам моральное удовлетворение).



Вопросы методики:

- Цель игры. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры?
- Количество играющих.
- Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?
- Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?
- На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней ещё раз?
- Как обеспечить участие всех школьников в игре?
- Как организовать наблюдение за детьми?
- Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?
- Какие выводы следует сообщить учащимся в заключение после игры?



Дидактические задачи урока:

- Обучающей будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения, навыки.
- Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний
- Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей.

«КАКОЕ ЧИСЛО ЛИШНЕЕ?»

1. ; ; 2; ; (Лишним является число 2, т.к. оно натуральное, а все остальные – дробные).

; ; ; ; ; (Лишнее число , т.к это неправильная дробь, и оно больше 1)



«СМОТРИ, НЕ ОШИБИСЬ!».

Для проведения игры необходимы кодоскоп или предварительные записи на доске. На доску проецируются 6-10 формул и примеров по данной теме. Например:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Правила игры. Учитель вызывает поочередно по одному ученику из каждой команды и просит вместо * написать букву или число так, чтобы выполнялось равенство. После окончания этой работы предлагается всем внимательно просмотреть и проверить записи. Далее закрывается вначале правая часть тождеств и требуется воспроизвести левую, затем наоборот. Далее игру можно усложнить: закрыть все записи и требуется по памяти воспроизвести их. Для воспроизведения одной-двух записей вызывается один ученик. Желательно, чтобы записи выполнялись в той же последовательности, в которой они предлагались вначале.

ИГРА «СОСТАВЬ СЛОВО»

В каждом из примеров найдите сумму, а потом расположите ответы в порядке убывания. Если вы сделаете всё правильно, получите слово, которое является названием самого высокого в мире вулкана.

Л $746+354$

А $27+72$

Б $104+46$

К $36+64$

Ю $540+360$

Л $146+44$

Й $171+29$

Б $276+724$

Б $140+260$

Я $188+112$

Я $117+3$

Л $169+331$



Ответ. Льюльяйльяка

Игра «Лучший счетчик»

Класс делится на три команды. Каждая выбирает «счетчика», который будет защищать свою команду. Примеры «счетчику» задают члены других команд до тех пор, пока он не собьется. Затем его сменяет «счетчик» другой команды. За каждый правильный ответ 1 очко. Побеждает команда, которая набрала больше очков. Условие игры – отвечать на вопросы быстро.



Молчанка

Сигнальные карточки (красная, зелёная) очень помогают учителю дисциплинировать учеников и одновременно получать информацию об усвоении материала. Например, при устном опросе: если ученик за партой согласен с отвечающим, то он поднимает зелёную карточку, а если нет – красную. Таким образом, каждый ученик имеет возм



ИГРА «РЕСТАВРАТОР»

Как можно быстрее поставьте вместо “снежинки” один из знаков: “=”, “+”, “-”, “<”, “>”, чтобы решение задачи было верным.

$$36*5*21$$

$$3x4*17=29$$

$$23+8*31- 9$$

$$14*4=10$$

$$6*8*4=10$$

$$100+13*96*17$$

$$136*54+236$$

$$81*13=81*13$$

$$400*313+87$$

$$72=144*72$$

$$9x8*16:4$$

$$96:6*4x4$$



Значение дидактических игр на уроках математики.

Наиболее трудным, а для некоторых детей нелюбимым предметом становится математика. Это объясняется тем, что овладение математическими знаниями связано, с достаточно развитыми способностями к отвлечению, анализу, синтезу, обобщениям, умению сравнивать, классифицировать, дифференцировать, в то время как вышеназванные функции мыслительной деятельности у части детей ещё недостаточно развиты. Для успешного обучения и воспитания детей необходимо пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, мобилизовать внимание, активизировать их деятельность.



Итог о значении дидактических игр в процессе обучения:

1. Игры способствуют общему развитию ребёнка , формируют его способности.
2. Игры являются средством эстетического и нравственного воспитания.
3. Игра- средство развития речи, формирования знаний, умений и навыков.
4. Игра способствует развитию внешних и высших чувств ребёнка.
5. Игра- это действенное средство формирования самостоятельности в поиске знаний.
6. Игра является путём познания, способствующим ускорению интеллектуального развития.
7. Игра- это учение без принуждения.
8. Игра- общение ребёнка со взрослыми и с другими детьми.
9. Игра- «школа морального поведения».
10. Игра помогает организовать индивидуальный подход к каждому ребёнку.
11. Игра осуществляет преемственность между детским садом и школой, снижающей психические и физические перегрузки.
12. Игра позволяет отойти от традиционного построения урока, т.е может являться методом обучения и воспитания.
13. Игра знакомит детей с общими элементами исследования.
14. Игра порождает переход от игровых мотивов к познавательным.
15. Игра является средством коррекционно- воспитательной работы и вовлечения ребёнка в серьёзную учебную деятельность.