

Игровые технологии на уроках математики



*Обучение – это ремесло,
использующее
бесчисленное количество
маленьких трюков.*

Д. Поля

*Составитель:
воспитатель
Л.А. Тихомирова*

ЦЕЛЬ мастер-класса :

- ***повысить мотивацию педагогов к овладению методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников.***

ЗАДАЧИ :

- воспитание сознательной дисциплины и культуры поведения школьников, без чего немыслима вообще никакая успешная учебная и воспитательная работа;
- организация многообразной учебной и общественно полезной, творческой деятельности учащихся, направленной на всестороннее развитие каждой формирующейся личности;
- формирование гражданских и организаторских качеств школьников, развитие их самостоятельности и инициативы, индивидуальных склонностей и интересов.

Функции игры:

- **Развлекательная** – развлечь, достав удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;
- **Коммуникативная** – освоить виды общения между людьми;
- **Самореализующая** – выразить в игре свой умственный и практический потенциал;
- **Игротерапевтическая** – уметь преодолевать трудности, возникающие в различных видах жизнедеятельности;
- **Диагностическая** – самосознание в игре, «на что способен»;
- **Коррекционная** – что необходимо изменить, чтобы достичь успеха;
- **Социализационная** – включение в систему общественных межличностных отношений; усвоение нормы человеческих отношений.



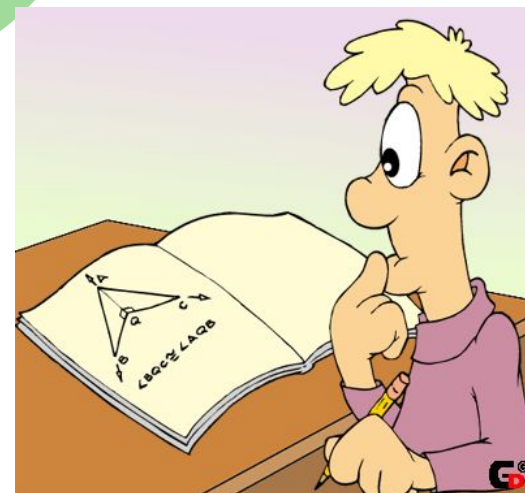
Игры (по характеру педагогического процесса) классифицируются

Обучающие,
тренировочные

Познавательные,
развивающие

Репродуктивные,
продуктивные,
творческие

Коммуникативные,
диагностические



Игровые элементы на различных этапах часа общения:

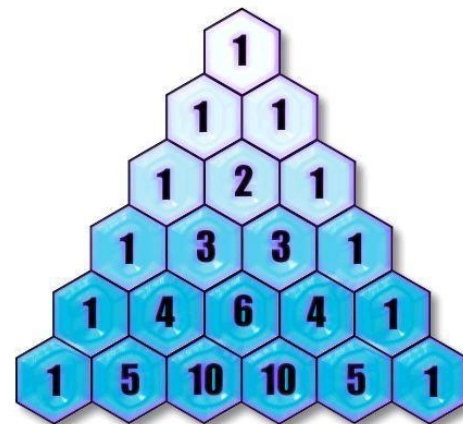
- - актуализации знаний;
- - изучении нового материала;
- - закреплении полученных знаний и умений;
- - контроле знаний.

Игры-упражнения

- **Решение занимательных, логических задач**
- *Викторины*
- *Кроссворды, ребусы, филворды;*
- *Чайнворды, шарады*
- *Головоломки*

Задания:

- исправить преднамеренно сделанные ошибки;
- восстановить частично стертые записи;
- задания на внимание;
- с занимательным сюжетом
- ...



$$\begin{array}{r} \text{ЕНЕ} - \text{ИШ} = \text{ЕЛИ} \\ \vdots \\ \text{Я} \times \text{ЕВ} = \text{НЕ} \\ \hline \text{ИВ} + \text{ШЕ} = \text{ЛЕШ} \end{array}$$

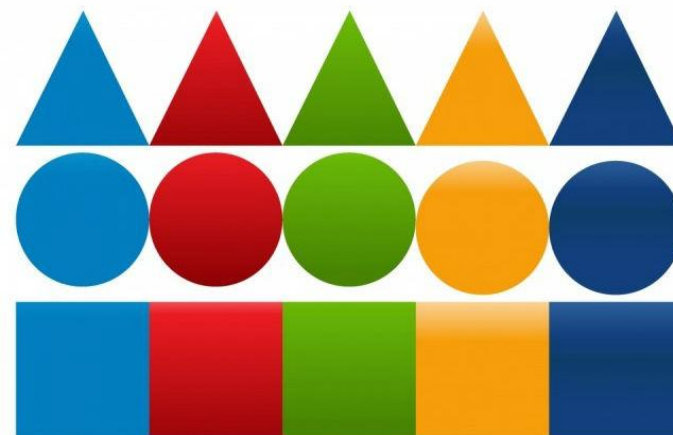


ЦВЕТОПИСЬ

Круг – выбирают более готовые к работе люди, легко перестраивающиеся, мобильные, обладающие повышенной эмоциональностью.

Квадрат – выбирают прямолинейные, твердые настойчивые натуры, требующие четких целей.

Треугольник – выбирают те, кто отличается порывистостью, целеустремленностью, упорность, остро реагирующие на все происходящее.



Красный – высший уровень активности, интереса;

Желтый – явное любопытство;

Зеленый – сдержанное спокойствие;

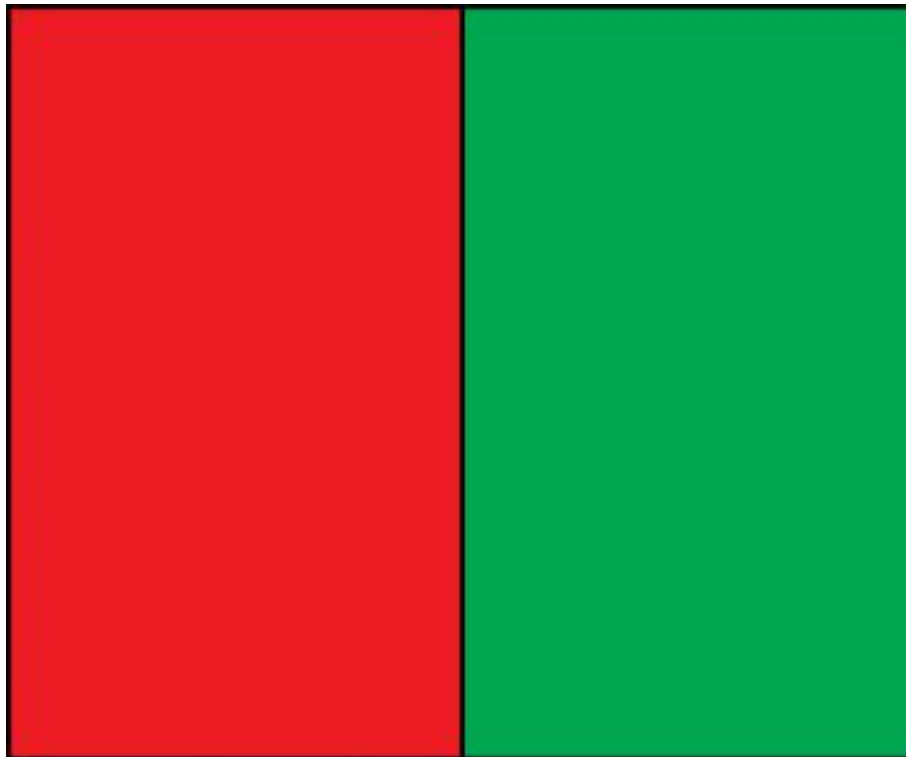
Синий – скрытая осторожность;

Коричневый – явное нежелание включаться в работу.



Ч	П	У	Ш	К	И	Н
Ё	Р	У	С	Л	А	Н
Р	К	О	М	А	Р	О
Т	Р	Ы	Б	К	А	Й

КОЛЕСО ФАРТУНЫ



Крестики - нолики



<p>1. Через</p> <p>1</p>	<p>4. Очень</p> <p>4</p>	<p>7. Приеду ночью, днём сильно месяц под косою блестит, да во лбу звезда горит</p>
<p>1. Ско</p> <p>2</p>	<p>5. Приехать никак не могу, пуще прежнего старуха вздурилась.</p>	<p>8. Приехать не могу, идёт стройка большая, я же теперь столбовая дворянка.</p>
<p>1. Не могу прибыть к</p> <p>3</p>	<p>6. Спасибо за приглашение, вижу, что тут люди добрые живут, знать, не будет мне обидно!</p>	<p>9. Опаздываем, свободных мест было 32, а нам необходимо 33..</p>

Спасибо за внимание!

