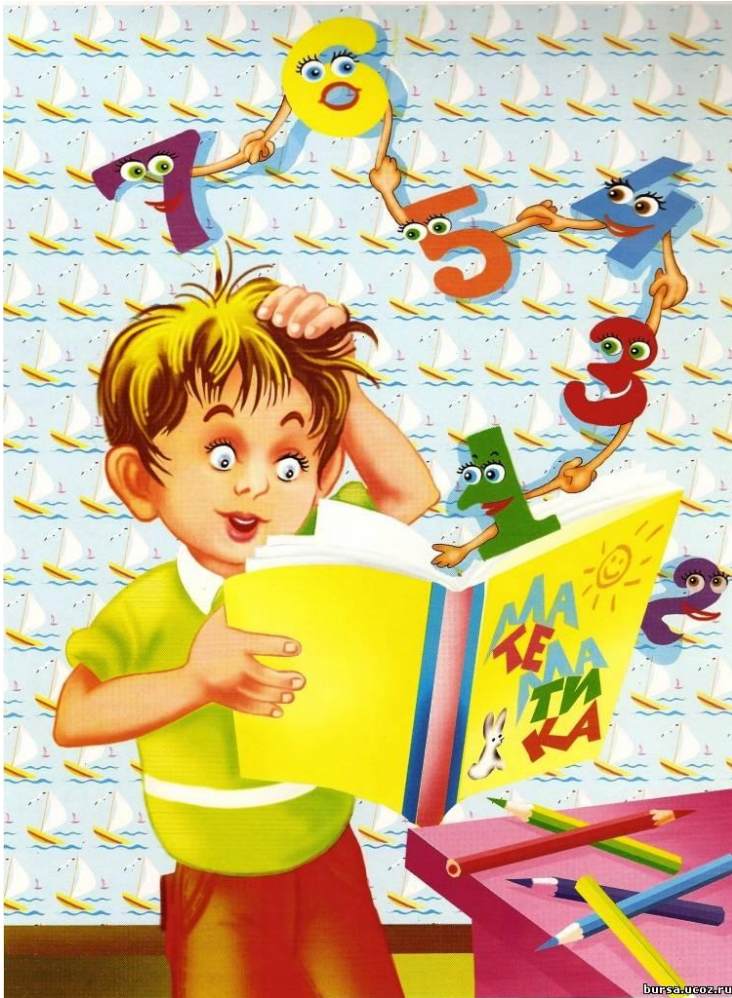


МБОУ СОШ № 19 г.о. Красногорск



**Особенности
использования игровых
технологий на уроках
математики как
средство реализации
системно-
деятельностного
подхода**

**Презентацию подготовила:
учитель начальных классов
Медкова Л. И.**

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский



Дидактическая игра:

- Один из лучших способов мотивации.
- Развивает творческие способности учащихся.
- Способствует выполнять действия по алгоритму.
- Вырабатывает механизм обучения работе в малых и больших группах
- Определения рейтинг учащихся.
- Осуществляет контроль учащихся и т. д.

Игра - инструмент, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования;
- развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и т.д.

Принципы проведения игры:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Игра «Фотограф»

Учитель показывает детям полоску с цифрами, числами, знаками, словами.

Ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.



Игра «Детектив»

Один из игроков будет свидетелем: он отвечает на вопросы.

Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может ответить «ДА» и «НЕТ».



Аукцион знаний

На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата).

Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).



Игра «Эхо»



- 1) Учитель говорит фразу, строку из стихотворения, строку из правила, делая хлопки в определённом темпе.
- 2) Дети по рядам или всем классом повторяют в том же темпе, с той же интонацией, с теми же логическими ударениями

Интернет-ресурсы:

- http://ic.pics.livejournal.com/letopisec_dn/31937300/147594/original.jpg
- <http://static.headline.kz/assets/images/2014/01/b78ff602667e0d8a7bec0d2cb19ba262.jpg>
- http://great-income.ru/wp-content/uploads/2012/05/2012-05-01_205041.jpg