

**ПО ТЕМЕ:**

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
НА УРОКАХ  
МАТЕМАТИКИ ( I  
СТУПЕНЬ  
ОБРАЗОВАНИЯ)»**

**Выполнила: Канайкина Евгения Петровна,  
учитель начальных классов  
ГБОУ ООШ №18 г. Новокуйбышевска  
Самарской области**

# АКТУАЛЬНОСТЬ

- Важное место в комплексе задач обучения математике занимает проблема активизации мыслительной деятельности обучаемых. Современная концепция обучения сегодня состоит в том, что учащийся должен учиться сам, а учитель – осуществлять мотивационное управление его учением, т.е. мотивировать, организовывать, координировать, консультировать его деятельность.
- Вопросы активизации учения учащихся относятся к числу наиболее актуальных проблем современной педагогической науки и практики. Реализация принципа активности в обучении имеет определенное значение, т.к. обучение и развитие носят деятельностный характер, и от качества учения как деятельности зависит результат обучения, развития и воспитания учащихся. Стратегическим направлением активизации обучения является не увеличение объёма передаваемой информации, не усиление и увеличение числа контрольных мероприятий, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включения в него учащегося на уровне не только интеллектуальной, но личностной и социальной активности.
- Таким видом деятельности для младших школьников является – игра.



# ПРОТИВОРЕЧИЯ

- - с одной стороны принцип активности в обучении;
- - с одной стороны необходимость создания условий для использования игровых технологий,
- - с одной стороны у младших школьников ведущей деятельностью является - учение
- - с другой стороны равнодушие к знаниям, нежелание учиться, низкий уровень развития познавательных интересов;
- - с другой стороны не созданы условия для использования игровых технологий;
- - с другой стороны во время адаптации ребенка к школе, игра остается наиболее доступным видом деятельности.



- **Проблема:** Как создать условия, которые позволят активизировать познавательную деятельность обучающихся?
- **Цель:** создание на уроках математики условий для активизации познавательной деятельности учащихся через игровые технологии.
- **Задачи:**
  - - изучить научно – методическую литературу по данному вопросу;
  - - создать систему игровых технологий;
  - - создать условия для игровых технологий;
  - - формирование мотивации и познавательного интереса к математике.
- **Ожидаемый результат:** Если в системе использовать игровые технологии на уроках математики, то это приведет к формированию и развитию активной познавательной деятельности учащихся, а далее – к повышению качества обучаемости.



# ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

- С приходом ребёнка в школу меняется его социальная позиция, ведущая деятельность из игровой превращается в учебную и основным видом деятельности становится учение. Именно игра призвана помочь ребёнку пережить период адаптации. Игра формирует устойчивый интерес к учению, снимает напряжение. В процессе игры ребёнок приобретает определённые учебные универсальные действия, обогащает свой внутренний мир, овладевает речью в общении с другими людьми. Поэтому в начальной школе я считаю наиболее приемлемым использование именно игровой технологии.



# ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
- В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.
- Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.



# НАПРАВЛЕНИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ

- дидактическая цель ставится перед детьми 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.



# КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.





# ФУНКЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР:

- Обучающая функция;
- Функция самовыражения и самореализации человека:
- Коммуникативная функция;
- Диагностическая функция;
- Релаксационная функция;
- Функция коррекции;
- Развлекательная и мотивирующая функции игры.



# МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА

- Игровые формы занятий или математические игры – это занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации.
- **Цели применения математических игр:**
- Развитие мышления;
- Углубление теоретических знаний;
- Самоопределение в мире увлечений и профессий;
- Организация свободного времени;
- Общение со сверстниками;
- Воспитание сотрудничества и коллективизма;
- Приобретение новых знаний, умений и навыков;
- Формирование адекватной самооценки;
- Развитие волевых качеств;
- Контроль знаний;
- Мотивация учебной деятельности и др.



# ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВЫМ ФОРМАМ ЗАНЯТИЙ:

- К участникам математической игры должны предъявляться определенные требования в отношении знаний. В частности, чтобы играть – надо знать. Это требование придает игре познавательный характер.
- Правила игры должны быть такими, чтобы учащиеся проявили желание поучаствовать в ней. Поэтому игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей детей, проявляемых ими интересов в том или ином возрасте, их развития и имеющихся знаний.
- Математические игры должны разрабатываться с учетом индивидуальных особенностей учащихся, с учетом различных групп учащихся: слабые, сильные; активные, пассивные и др. Они должны быть такими, чтобы каждый тип учащихся смог проявить себя в игре, показать свои способности, возможности, свою самостоятельность, настойчивость, смекалку, испытать чувство удовлетворенности, успеха.
- При разработке игры нужно предусмотреть более легкие варианты игры, задания для слабых учащихся и, наоборот, более сложный вариант для сильных учеников. Для совсем слабых учащихся разрабатываются игры, где не нужно думать, а нужна, лишь смекалка.
- Математические игры должны разрабатываться с учетом предмета и его материала. Они должны быть разнообразны. Многообразие видов математических игр поможет повысить эффективность работы по математике, послужит дополнительным источником систематических и прочных знаний.



# ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.

- Для реализации активного участия на уроке каждого ученика, применяю в своей практике технологию игровых форм обучения. В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.



# ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

- Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках математики, направленной на формирование навыков устного счёта, повышение познавательного интереса к уроку математики при помощи упражнений, включающего в себя различные по содержанию и сложности задания по формированию навыка устного счёта на разных этапах урока математики в 1 классе.



## ▣ **Игра «Наряди ёлочку»**

Учитель вывешивает два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров (от 8 до 10 в каждом). К доске выходят два ученика. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, ученик вешает игрушку на свою ёлочку. Кто первым повесит последнюю игрушку, тот получает приз — рисунок с новогодней игрушкой.

## ▣ **Игра «Помоги Золушке» (игра, которая длится целый урок)**

Злая мачеха закрыла Золушку на чердаке и на каждом этаже дома повесила по огромному замку. Но мы сможем освободить бедную Золушку, если будем выполнять задания, записанные на замках (задания разного вида: задачи, примеры, неравенства, геометрические задания и т. д.).



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Использование игровых технологий на уроках математики повышает интерес к математике, активизирует мыслительную деятельность младших школьников, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь. Систематическое использование игр, создание игровых ситуаций на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.

