

**Применение
игровых технологий
в учебно-
воспитательном
процессе**

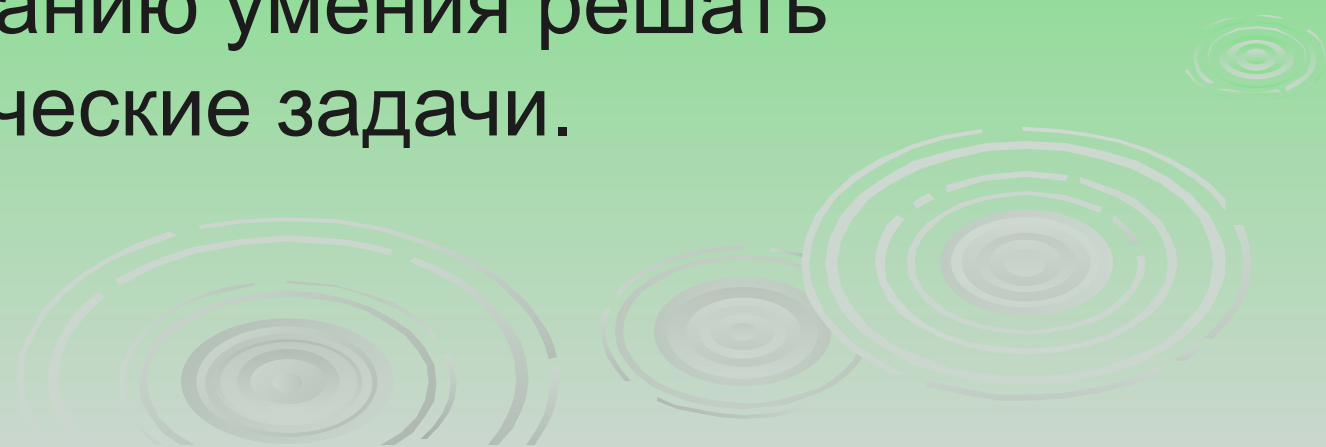


Игровая деятельность используется

- как самостоятельная технология;
- как элемент более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его этапа;
- как технологии внеклассной работы

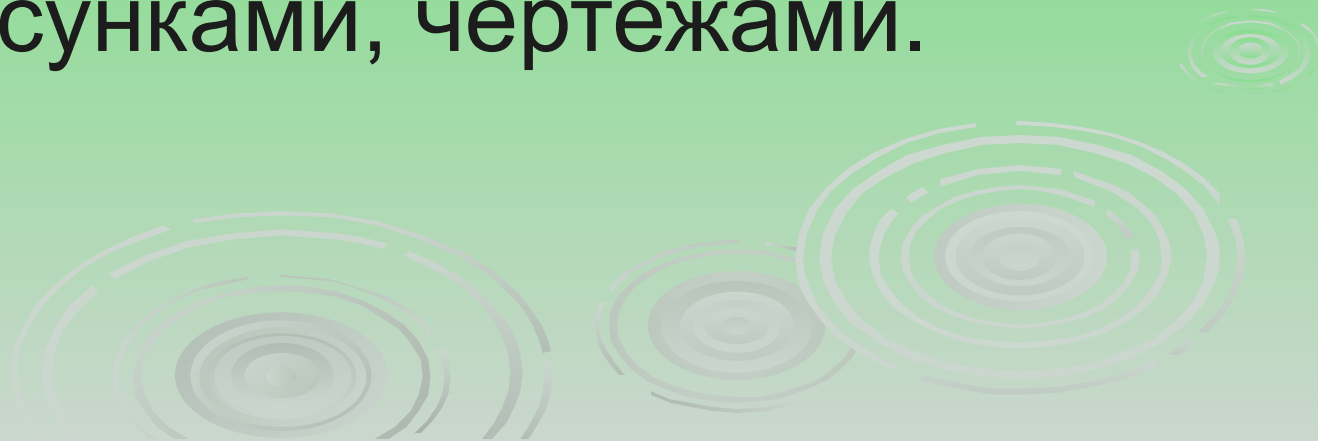


Задачи:

- 1) систематизировать приёмы работы по обучению решению задач учащихся младших классов;
 - 2) изготовить дидактические пособия для уроков математики, способствующие формированию умения решать арифметические задачи.
- 
- A decorative graphic consisting of several sets of concentric circles in a light gray color, located in the bottom right corner of the slide.

Моделирование

- это замена действий с реальными предметами действиями с их уменьшенными образцами, моделями, графическими заменителями: рисунками, чертежами.



Сочетание методов обучения на уроке математики

Объяснение

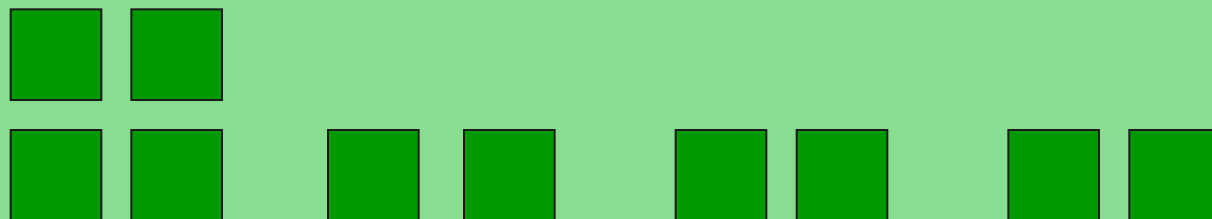
+

Демонстрация наглядных пособий

+

Предметно-практическая деятельность

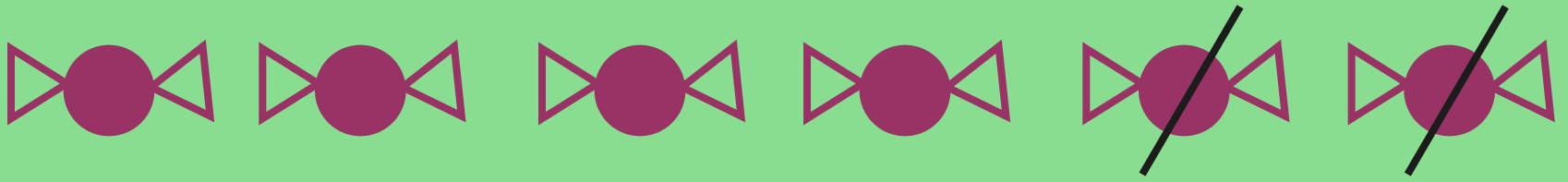




Яблоко – 2 шт.

Слив - ?, в 4 раза больше





Было – 32 м

Потратили – 8 м

Осталось -?, : 8 платьев

На 1 платье - ?



Индивидуально-дифференцированный подход в обучении решению задач

Для среднего варианта:

1 день – 14 п | ?
2 день – 22 п | ←
3 день – ? на 16 п.меньше |

1 день 2 день

1) и

за 2 дня

2) -

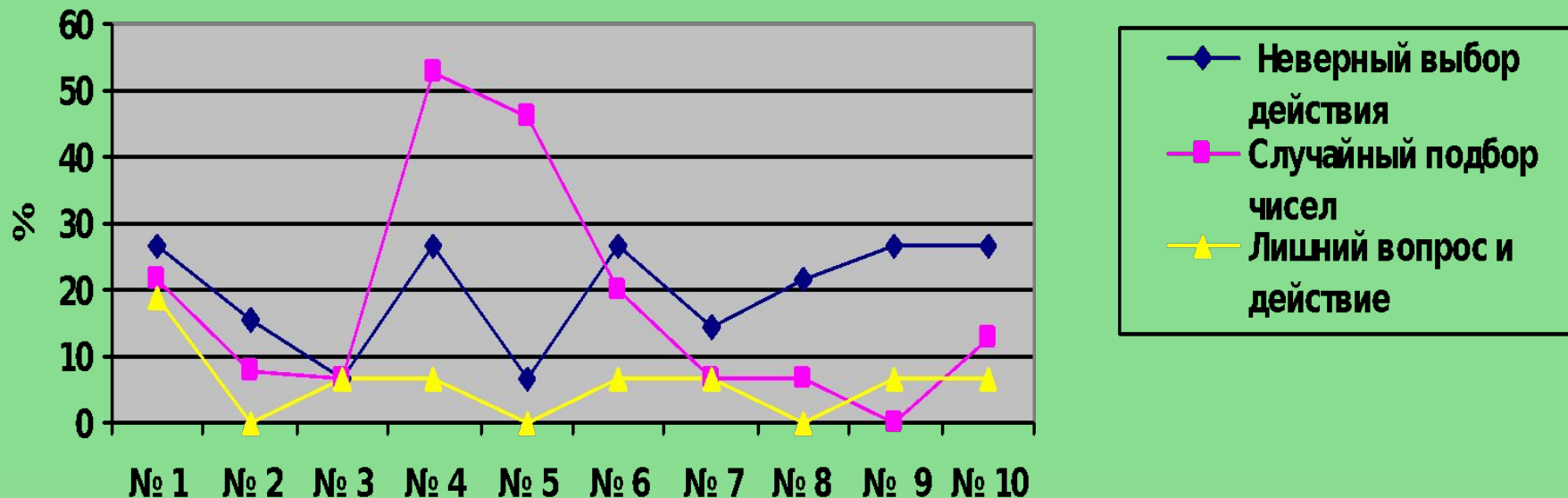
Для слабого варианта:

1 и 2 дни – 36 п. ←
3 день - ?, на 16 п.меньше

Ответ. ... разнёс в 3
день.



Количество ошибок в 3 классе



Спасибо за внимание

