# Доклад на методическом объединении учителей математики на тему «Игры, в которые можно играть на уроках»

Проблемы методов обучения сегодня приобретают всё большее значение. Этой проблеме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. учение- ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время дидакты пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения. В связи с этим много вопросов связано с использованием на уроках и во внеклассной работе занимательного материала. И среди них особое значение уделяется дидактическим играм. Основная цель игры- поднять интерес учащихся к учёбе, и тем самым повысить эффективность обучения. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук. Для учителя урок-игра, с одной стороны- возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, обучения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей. Таким образом, игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях.

Одним из эффективных средств активизации познавательной деятельности учащихся являются дидактические игры, разработанные с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Дидактическая игра – это одна или несколько математических задач, предлагаемых в занимательной форме и, как правило, с элементами соревнования. Они не только позволяют проверить умения учащихся выполнять математические действия, анализировать, сравнивать, подмечать закономерности, но и значительно повысить интерес к математике, снять усталость, а также способствует развитию внимания, сообразительности, активизирует чувство соревнования, взаимопомощи. Наиболее целесообразно использовать дидактические игры и игровые ситуации при проверке результатов обучения, выработке навыков, формирование умений.

 Игры отбираются с учетом разнообразных видов деятельности ученика. По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам:

- игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу;

- игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводительную деятельность;

- игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся;

- игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность;

- игры, включающие элементы пmоисковой деятельности.

 Проведение игры требует большого мастерства от учителя. Перед игрой необходимо доступно изложить ее сюжет, распределить роли, поставить познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать необходимые записи.

 В игре, в той или иной роли, участвует каждый ученик класса. Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные выполняют роли контролеров, судей, учителя. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на уроке, от ее места в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока и на уроке каждого типа.

 Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение свойств действий.

 В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью используются такие простейшие средства обратной связи, как сигнальные карточки и разрезные цифры. Сигнальные карточки служат средством активизации детей. В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей. Чтобы не нарушать впечатление от игры, ошибки анализируются в конце игры.

 Дидактические игры я часто использую при формировании умения решать задачи. Игры активизируют, заинтересовывают детей. Отработка умения решать задачи идет в живой, увлекательной, захватывающей, интересной для детей форме. Интерес к постижению трудного делает детей по-настоящему творческими личностями, дает им возможность испытывать удовлетворение от интеллектуальных занятий и облегчает усвоение трудного материала.

**Требования к игре и условия ее проведения.**

При выборе игры следует соблюдать необходимые условия:

- игра не должна быть скучной и надоедливой;

-игра не должна слишком возбуждать детей, т.к. последующее объяснение не будет воспринято должным образом;

- игра должна соответствовать цели урока;

-инструкции должны быть четкими;

-характер деятельности всех детей должен быть продуман до мелочей;

- в конце игры должен быть подведен итог;

-  необходимо обеспечить детей оборудованием для проведения игры;

- игра должна быть развивающей.

Можно провести условную классификацию этих игр, взяв за главный отличительный признак основную цель игры:

Игры, направленные на формирование и совершенствование навыков устного счета.

Игры, направленные на актуализацию теоретических знаний («Поле Чудес», «Счастливый случай»).

Игры по формированию вычислительных навыков и умений («Домино»).

Контрольно-обобщающие игры.

Игры, направленные на составление задач по рисункам, таблицам, символическим записям.

Игры, направленные на самостоятельное формулирование условий и требований задачи, закодированные в данных схемах или знаках.

В процессе проведения дидактических игр нужно определить требование к организации:

Любая дидактическая игра должна иметь четкую структуру, все элементы которой взаимосвязаны между собой. Без игрового замысла и игровых действий, без правил дидактическая игра невозможна, иначе она превращается в выполнение указаний, упражнений. Определенный результат, являющийся финалом игры, придает ей законченность, является показателем уровня достижений учащихся.

Правила игры должны быть простыми, а математическое содержание доступным пониманию учащихся.

Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в применении, иначе игра не даст должного результата.

Необходимо следить за сохранением интереса учащихся к игре, добиваться того, чтобы каждый ученик был ее активным участником, иначе игра теряет свое развивающее значение.

Игровой момент на уроке математики должен иметь определенную меру.

Математическая сторона содержания игры должна быть на первом плане. Только тогда игра будет выполнять свою роль в математическом развитии детей и воспитании интереса их к математике.

Игровые формы занятий наиболее эффективны при проверке результатов обучения, выработке навыков, формированию умений.

Дидактическая игра реализует обучающую, развивающую функции.

Обучающий характер достигается за счёт проблемного содержания игры.

Достоинством дидактической игры является экономия времени обучения. Игровое обучение вызывает усиление познавательного интереса к предмету.

Развивающий потенциал игры заключается в том, что игра позволяет избавиться от стереотипа, служит для активизации резервных возможностей.

Наряду с обучающей и развивающей функциями дидактическая игра реализует функцию воспитания, снимает напряжённость, страх, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

**Дидактическая игра «Угадайка»**

Игровой замысел. Учащиеся должны разгадать загаданное слово или фразу, используя для этого математические задания.

Правила игры:

Учащимся предлагается отгадать закодированное высказывание. Для этого необходимо поэтапно выполнять задания.

**Дидактическая игра «Лабиринт»**

Ход игры:

Начните ходить с первой строки, результат отыскивайте в первом столбце и выполняйте действия по строке. При правильном выходе из лабиринта вы попадаете в гости к Нулику.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | a-b+c | + | 3a+b |
| 2 | a2+1/4ac | - | a2+0.5bc |
| 3 | 4a+c | \* | 0.25a |
| 4 | 2c(a-2b) | + | 3ac+4bc |
| 5 | 5ac | - | 5a |
| 6 | 2с(8а-16b) | \* | 0.3a2b2 |
| 7 | а | - | a |
| 8 | 0.25с(а-2b) | \* | 8 |
| 9 | 5a(c-1) | + | 6a-5ac |

**Игра «Дикторы»**От грамотного чтения, правильной постановки логического ударения, громкости, четкости, внятности произношения, зависит восприятие прочтенной задачи в целом. Плохое прочтение задачи понижает и интерес к ней. Поэтому используется игра «Дикторы». Каждый ребенок может быть диктором на разном канале (музыкальном, детском, взрослом) и в разных программах ("Новости", "Звездный час", "Ток - шоу" и т.д.). От характера передачи зависит и способ прочтения. К каждому способу имеется своя схема: В ходе такой игры, дети «входят в образ», уделяют чтению задачи должное внимание, у них развивается речь. Исчезает монотонность, появляется желание читать задачу самому и несколько раз. Появляется логичность, учатся правильно выделять опорные слова, делают паузы, постигая шаг за шагом логику задачи.

**Игра «Любопытный»**

 При решении любой задачи одному из учеников дается роль "любопытного". Его задача заключается в том, чтобы он смог задать как можно больше вопросов по ходу решения: "Зачем?", "Почему?", "Каким образом?" и т.д. Развивается умение анализировать, рассуждать.

**Игра «Полетный опрос»**

 Ребенок читает задачу и тут же устно приступает к ее решению. Работает смекалка, тренируется память, мышление, отрабатываются навыки устного счета.

 **Игра «Хранитель времени**»

Один из учеников отмечает сколько времени потребовалось для каждого этапа (чтения, анализа, краткой записи, объяснения, записи и т.д.). Анализируя, делаем вывод, на каком этапе застряли, а какой прошли успешно, что можно убрать в целях экономии времени или что, наоборот, добавить, т.к. осталось еще свободное место. «Хранитель времени» пользуется песочными часами.

 **Игра «Математическое табло»**

 На плакате написаны разным цветом, шрифтом, под разным наклоном, разным размером математические термины.

 Проводится разминка для глаз. Развитие угла зрения способствует расширению поля зрения, коррекции восприятия цвета, формы, объема. Развивается внимание, зрительная память. Одновременно идет орфографическая работа, т.к. многие слова записываются в краткую запись. Из опорных слов можно составлять свои задачи с последующим устным объяснением. Это хорошая минутка.

 **Игра «Сигнальщики»**

Обыкновенные карточки, на которые наклеиваются математические значки ("+", "-", " \* ", ":") и знаки препинания ("?" и "!") являются очень хорошим средством обратной связи. Каждый принимает участие в коллективной работе, т.к. все трудятся, а не выкрикивают с места. Учитель видит работу каждого, при этом своевременно может оказать помощь в правильном выборе действия. Ученики также могут попросить помощи и оказать ее другим. Для этого на кубиках используют знаки:

|  |
| --- |
|  "!" - Мне легко. Я понял. Могу помочь другому. Все правильно. |
| "?" - Мне трудно. Много вопросов по решению. Есть ошибки. |

С помощью математических кубиков можно показать порядок выполнения действий при решении задачи. Это экономит время при проведении устного счета, при закреплении.

 **Игра «Защита»**

 Ребенок получает задачу и три дня готовит ее защиту. Ученик выступает в роли учителя, т.к. должен объяснить всем задачу. Для этого он использует все, что считает нужным (рисунки, схемы, краткую запись, практическую работу, а могут быть направлены на отработку определенного вида задачи. Задачи оформляются с выдумкой, дети используют перфокарты, сюжетные рисунки, ребусы, шутки, схемы, таблицы.