

МОУ «Дегтяренская средняя общеобразовательная школа
Вейделевского района Белгородской области»

Доклад

*«Применение игровых технологий
на уроках математики как
средство развития
познавательных компетенций
обучающихся»*

Подготовила: учитель математики

Шулева Елена Алексеевна



0011 0010 1010 1101 0001 0100 1011

Игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей.

Огромное значение игре,
как воспитательному
средству придавал
А.С. Макаренко:



«Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего в игре».

В последнее десятилетие в педагогической литературе появилось много определений игры.

У Г.К.Селевко определение игры таково: «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Игра с позиции психологов имеет несколько другие концепции. Особый вклад в изучение игры в конце XIX – начале XX века внёс выдающийся русский психолог П.Ф. Коптерев. Автор отмечал, что в обучении ребёнку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать своё внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме».

По мнению многих современных исследователей (С.Н. Карпова, Л.Г. Лысюк, С.А Шмаков, Н.Я. Михайленко, Н. А. Короткова и др.), игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она даёт возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отдых от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание всего класса.

Активизировать деятельность учащихся по овладению математическими знаниями можно путём умелого применения занимательных задач, игр с математическим содержанием.

Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценить свои знания в активном действии, привести эти знания в систему.

Занимательная задача – это та, которая вызывает у учащихся непроизвольный интерес, являющийся следствием необычности сюжета задачи, необычности формы её подачи. Решение таких задач вызывает у учащихся внутренний положительный отклик, развивает их любознательность.

Одним из путей решения проблемы развития познавательного интереса является использование дидактических игр, в процессе которых у учащихся формируется представление о математике как о компоненте человеческой культуры.

Современный урок можно сделать радостным и интересным, активизировать творческие и познавательные силы ученика. Важным условием активизации познавательной деятельности обучающихся, развития их самостоятельности и мышления является игра.

Очень важно интересно начать урок, быстро вовлечь детей в работу. Чтобы заинтересовать ребёнка с первых минут урока, используют такие приёмы: введение в урок с помощью сказочного сюжета, рифмованное начало урока с элементами театрализации, с эпиграфа к уроку; создание мотивации: включение в содержание элементов новизны, необычности, занимательности, противоречивости; эмоциональное вхождение в урок: поделись улыбкой своей, музыка в подарок, развиваем эмоции, посмотри в окно, цвет и настроение, моменты радости.

Дидактические игры на уроках математики – современный и признанный метод обучения и воспитания. Дидактическая игра – это одна или несколько математических задач, предлагаемых в занимательной форме с элементами соревнования, которая способствует развитию внимания, сообразительности, активизирует чувство соревнования, взаимопомощи.

«Игра не должна исчезнуть из жизни ребёнка, имея своё продолжение в дальнейшем школьном обучении и в труде», - подчёркивал А.С.Выготский. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни, они выступают как специфическая детская форма познания, труда, общения, искусства и спорта.

Игры на уроке математики отличаются от обычной игры тем, что в ней должны участвовать все учащиеся. Правила игры, её содержание и методика должны быть таковы, чтобы пробудить интерес даже у тех учеников, которым математика не интересна. Важно, чтобы игра помогла достичь цели. Количество игр на уроке должно быть разумным. Применяемый на уроках игровой приём должен находиться в тесной взаимосвязи с наглядными пособиями, с темой урока, его задачами. На любом этапе урока игра должна быть интересной, доступной. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть обучающихся, то все остальные должны выполнять роль судей, контролёров.

Характер деятельности учащихся в игре зависит от места её на уроке или в системе уроков. Дети, увлечённые игрою, незаметно для себя приобретают определённые знания, умения и навыки по математике.

Дидактические игры заслуживают право дополнить традиционные формы обучения и воспитания. Игра – это форма познавательной деятельности, способствующая развитию и укреплению интереса к математике. При этом в школе никуда не деться от необходимости решения большого количества учебно-тренировочных задач. Поэтому, с учениками 5-6 классов необходимо играть, как только возникает такая возможность.

На этапе формирования и отработки вычислительных навыков применяются игры: «Математическое лото», «Дешифровщик», «Поле чудес», «Инопланетянин». При проверке результатов обучения целесообразно использовать математические лабиринты, которые рассчитаны на самостоятельное решение примеров и задач, отличающихся от обычных форм самостоятельной работы. Для слабых учеников можно составить более простые варианты задач. А для сильных такие головоломки, которые заставят их работать в полную силу.

Игровые ситуации способствуют развитию у детей смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют от учеников строить суждения, высказывания, своё умозаключение. На таких уроках дети воспитывают в себе умственные и волевые усилия –

выдержку, умение соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива, организованность.

Уроки-игры, которые длятся 45 минут желательно проводить 4 -5 раз в год на уроках обобщения, систематизации и коррекции знаний. Это может быть урок-путешествие «Найди клад», «Математические гонки», «Математическое ралли», уроки-соревнования и «Брейн-ринг» и другие.

Однако, не следует использовать одни и те же игровые ситуации постоянно, чтобы избежать привыкания и снижения интереса. Намного продуктивнее будут уроки, в которых ограниченно вкрапляется занимательный материал и игровые моменты, придавая ему дидактические, развивающие и познавательные функции. Разнообразие форм и объёмов занимательных элементов даёт возможность построить каждое занятие таким образом, чтобы при сохранении серьёзности подхода к изучению предмета создать положительную эмоциональную обстановку в классе, повысить мотивацию изучения математики.

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их

классификации. Коллективные игры в классе разделяются на обучающие, контролирующие и обобщающие.

В контролирующей игре дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима математическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Дидактические игры становятся эффективным средством активации учебной деятельности школьников при их систематическом использовании, этим обусловлена необходимость их накопления и классификации по содержанию с использованием методических журналов и пособий.

Однако, игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету. Поэтому, при её организации следует придерживаться следующих требований:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированы;
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной

деятельности, иначе не будет развивать математическую зоркость и внимание;

3. Дидактический материал должен быть удобен в использовании, в противном случае игра не даст должного эффекта;

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за её результатами. Учёт должен быть открытым, ясным, справедливым;

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди снижает интерес детей;

6. Если на уроке проводится несколько игр, то необходимо чередовать лёгкие и более трудные. Следовать принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному;

7. Игровой характер должен иметь определённую меру. Превышение её может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру;

8. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

При таких условиях проведения игры у детей формируются необходимые качества: положительное отношение к школе, к учебному предмету, умение работать в коллективе, желание

расширять свои возможности, самовыражение, самоутверждение. Только игра умеет делать трудное – лёгким, доступным, а скучное – интересным и весёлым.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в усвоении знаний.

Системная работа по использованию игровых технологий в образовательном процессе повышает успеваемость и качество знаний по математике. Обучающиеся принимают активное участие в предметных неделях, олимпиадах. У слабых учащихся снижается порог тревожности.

Конфуций сказал: *«Учитель и ученики растут вместе»*.

Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю!