Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

Колодежанская основная общеобразовательная школа

Подгоренского района Воронежской области

**Доклад**

**Игра на уроках математики как один из эффективных путей воспитания у школьников интереса к предмету**

Подготовила учитель

математики и информатики

Изюмова Ирина Николаевна

с. Колодежное, 2012

Урок – это живой творческий процесс, а всякому живому чужды статичность и однообразие. Урок должен рождаться каждый раз как маленькое чудо, вызывать удивление, открытие, удовлетворение.  
 Проблема образования в настоящее время сводится не только к передаче учащимся определенной суммы знаний и навыков по предмету, но и реализации возможностей каждого предмета в развитии личности ребенка. “Отношение учащихся к математике характеризуется в основном снижением ее популярности… Вообще, 5-6 классы – “критический возраст” в математическом развитии. Стремление добиваться владения учащимися необходимыми вычислительными навыками, делает учебу однообразной, а курс математики не интересным. Требуются сейчас иные, не традиционные подходы к формированию знаний, выработке умения усваивать их как можно эффективнее в одну и ту же единицу времени.  
 Немаловажная роль здесь отводится играм на уроках математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Д.Б. Эльконин говорит что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;

- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

- правила игры, которым играющие подчиняются.

В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недостижимым, во время игры легко усваивается. Здесь интерес и удовольствие – важные психологические показатели игры.   
Игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.   
 В процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира.   
 Игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.   
Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой ученого. В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоленного препятствия. Именно поэтому всех людей, независимо от возраста, привлекает игра.   
Назначение игр на уроках математики – развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.   
Характерным для каждой игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о числе или в целом о математическом понятии и его существенных особенностях, развитие способности замечать сходство и различие между ними и т.д. В этом смысле игра носит обучающий характер.   
С другой стороны, неотъемлемым элементом игры является игровое действие. Внимание ученика направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет обучающую задачу.   
В настоящее время наука педагогика внесла большой вклад в развитие и разработку проблемы игры в школе, по-новому подошла к решению многих вопросов: придала исключительное значение содержанию игры, признала настоятельной необходимостью использование игровых технологий при изучении всех предметов в школе, что дает возможность учителям использовать новые методы преподавания и нетрадиционные формы уроков, повышающие интерес учащихся к учебе и эффективность учебных занятий.   
 Дидактическая игра– не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. В конечном итоге игра должна привести к решению следующих задач: учитель должен дать учащимся знания, соответствующие современному уровню развития науки; он должен их научить самостоятельно приобретать знания.   
Виды дидактических игр:   
- игры – упражнения;   
- игры – путешествия;   
- сюжетная (ролевая) игра;   
- игра – соревнование.   
Игры – упражнения. Они занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.   
Игры – путешествия. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах.   
Сюжетная (ролевая) игра отличается тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли.   
 Игра – соревнование может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.   
 В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.   
Требования к организации игры на уроке:

# Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

# Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.

# Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

# При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.

# Каждый ученик должен быть активным участником игры.

# Легкие и более трудные игры должны чередоваться, если на уроке проводится несколько игр.

# Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определенную меру.

# В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой

# Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат.

# Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Этапы игры включают:   
1. Предварительную подготовку: класс разбивается на команды (если нужно), примерно равные по способностям, даются домашние задания командам.   
2. Игру.   
3. Заключение по уроку: выводы о работе участников игры и выставление оценок.   
Привожу некоторые примеры использования дидактических игр на уроках математики в 5-6 классах.

**Игра «Соревнование художников»**

На доске записаны координаты точек: (0;0),(-1;1),(-3;1),(-2;3),(-3;3),(-4;6),(0;8),(2;5),(2;11),(6;10),(3;9),(4;5),(3;0),(2;0),(1;-7),(3;-8),(0;-8),(0;0).

Отметить на координатной плоскости каждую точку и соединить с предыдущей отрезком. Результат – определенный рисунок.

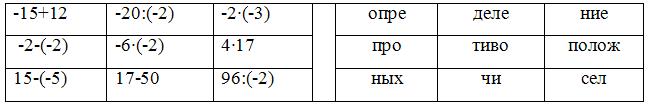
Эту игру можно провести с обратным заданием: нарисовать самим любой рисунок, имеющий конфигурацию ломаной и записать координаты вершин.

Эта игра очень нравится учащимся.

**Игра «Морской бой»**

Эти игры развивают внимание, наблюдательность, сообразительность, ученики быстрее усваивают и убеждаются, что положение точки на плоскости определяется с помощью двух её координат.

**Игра «Математическое лото»**



Каждому ученику выдается конверт, в котором 1 большая карта с заданиями и маленькие, их больше, чем заданий. На маленьких – результаты вычислений. Ученик должен выполнить задание на большой карте и накрыть его ответом (результатом его вычислений). После выполнения всех заданий ученик переворачивает маленькие карточки и получает задание (если верно выполнены все вычисления). Например: определение целых чисел, правило сравнения, правило сложения, вычисление, деление, умножения целых чисел и др. Затем ученики выполняют полученные задания.

ЛИТЕРАТУРА

1.Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М.: Просвещение, 1990.

2.Спиваковская А.С*.* Игра - это серьезно. - М.: Педагогика, 1981.

3.Оникул П.Р. Игры по математике: Учебное пособие. - СПб., 1999 г.

4. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I.  — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

5. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.