

**МКОУ «Симбирская средняя общеобразовательная школа»**

**Методический семинар**  
**«Применение игровых технологий на уроках**  
**математики как средство активизации**  
**познавательной деятельности обучающихся»**

**Платонова Анна Васильевна,**  
**учитель математики**



«Урок – это зеркало общей и педагогической культуры учителя, мерило его интеллектуального богатства, показатель его кругозора, эрудиции»

В.А.Сухомлинский.



## Изменение роли выпускника



# Изменение роли учителя





## Системно-деятельностный подход -

это организация учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности школьника



Одно из необходимых условий ФГОС:

Внедрение современных образовательных технологий, ориентированных на индивидуализацию, дистанционность и вариативность образовательного процесса, академическую мобильность обучаемых, независимо от возраста и уровня образования и принципов организации образовательного процесса.



## **Активные методы обучения —**

**это способы активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только учитель, но активны и обучающиеся.**

**А.М. Смолкин**



## **Игровая деятельность используется:**


- в качестве самостоятельных технологий;**
- как элементы более обширной технологии;**
- в качестве технологии урока или его фрагмента;**
- как технология внеклассной работы и внеурочной деятельности.**





## Во время игры у ученика

- вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно;
- развивается внимание, стремление к знаниям, фантазия;
- пополняется запас представлений, понятий;
- формируется способность ориентироваться в необычных ситуациях.



**Развитие высокой мотивированности,  
интерес и желание заниматься**



## Направления реализации игровых приёмов и ситуаций:

1

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

2

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3

- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

# Условия использования игровых технологий



1

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2

- доступность для учащихся данного возраста;

3

- умеренность в использовании игр на уроках.



## **Виды уроков с использованием игровых технологий**

- ролевые игры;
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий;
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- использование игры на определённом этапе урока;
- различные виды внеклассной работы и внеурочной работы



# Дидактическая игра «Испорченный телефон»

*Темы, при изучении которых можно использовать игру:*

- 1) «Числовой луч», «Координатная прямая», «Координатная плоскость» в 5–6 классах.
- 2) «Измерение углов» в 5-ом классе.
- 3) «Формулы сокращённого умножения» в курсе алгебры 7-ого класса.
- 4) «Приведенные квадратные уравнения и теорема Виета» в курсе алгебры 8-ого класса.
- 5) «Прогрессии», алгебра, 9-ый класс.



# Дидактическая игра «Математическое лото»

*Темы, при изучении которых можно использовать игру:*

- 1) Для совершенствования вычислительных навыков в любом классе (для устных упражнений).
- 2) «Начальные геометрические сведения, смежные и вертикальные углы», геометрия, 7 класс.
- 3) «Четырёхугольники», геометрия, 8 класс.
- 4) «Уравнение окружности и прямой на координатной плоскости», геометрия 9 класс.
- 5) «Свойства функций», алгебра 9 класс.



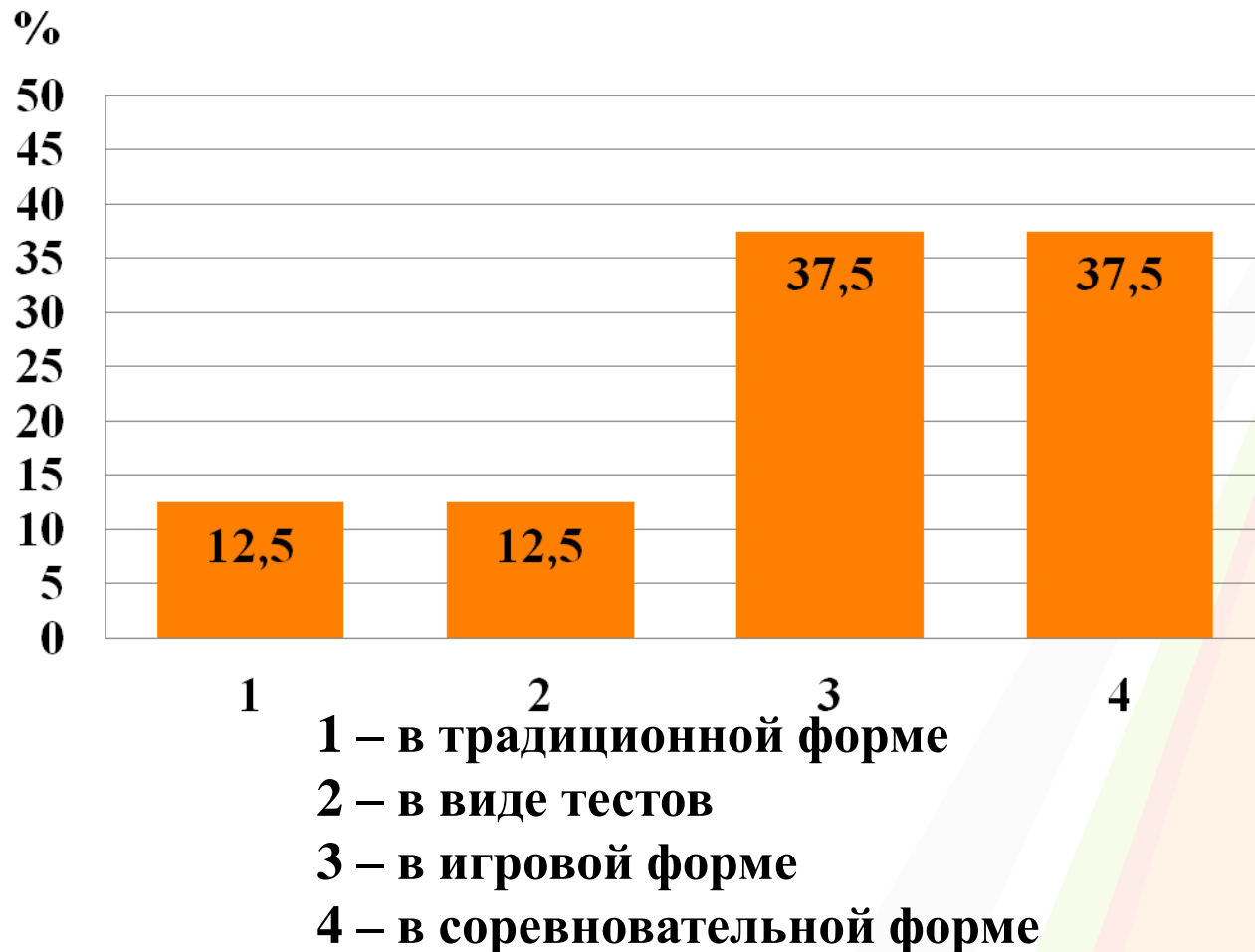
# Дидактическая игра «Лучший счётчик»

*Темы, при изучении которых можно использовать игру:*

- 1) «Сложение и вычитание десятичных дробей»
- 2) «Умножение и деление десятичных дробей»
- 3) «Сложение и вычитание отрицательных чисел»
- 4) «Арифметические действия с обыкновенными дробями»

# Исследование мнения учащихся 5-6-х классов о формах работы на уроках

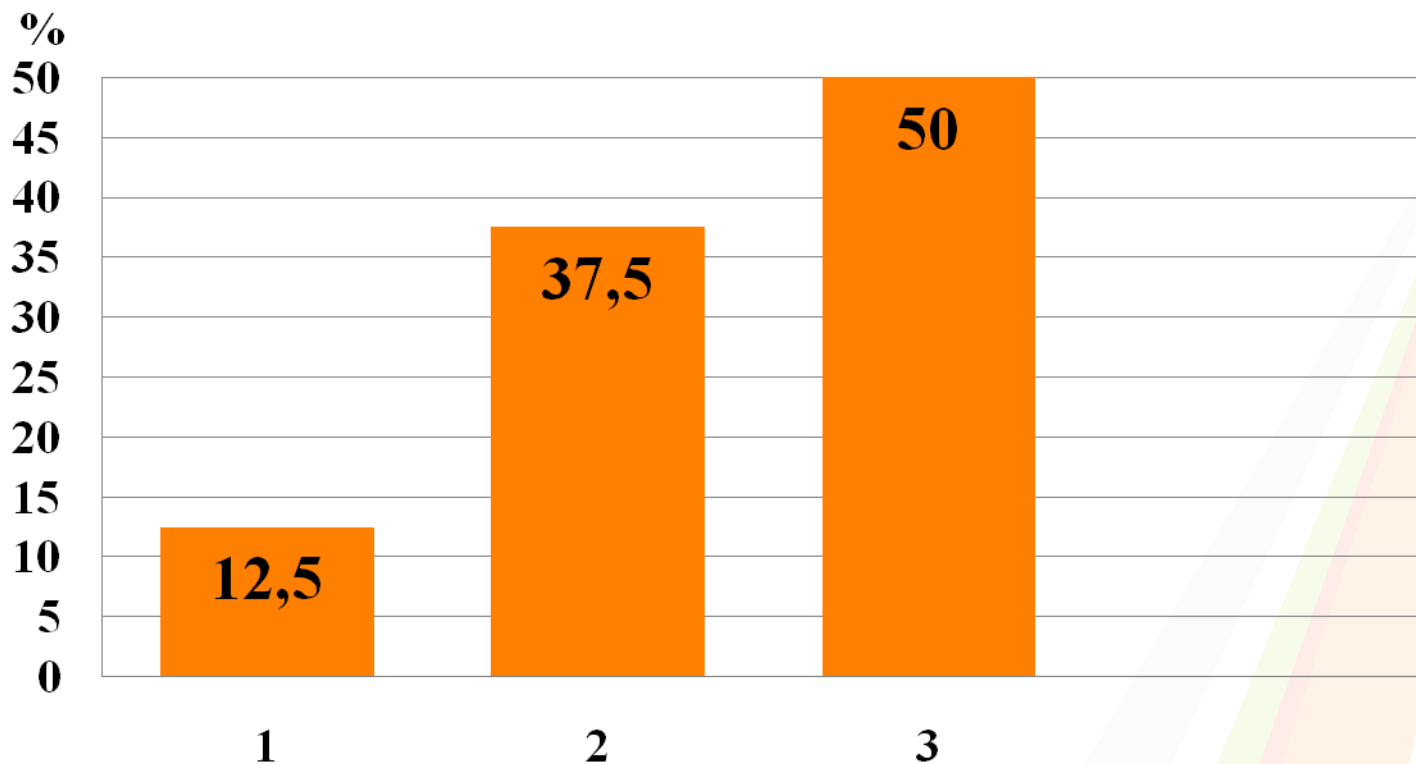
В какой форме вы предпочитаете работать на уроке?







## **В какой форме вы предпочитаете получать домашнее задание?**

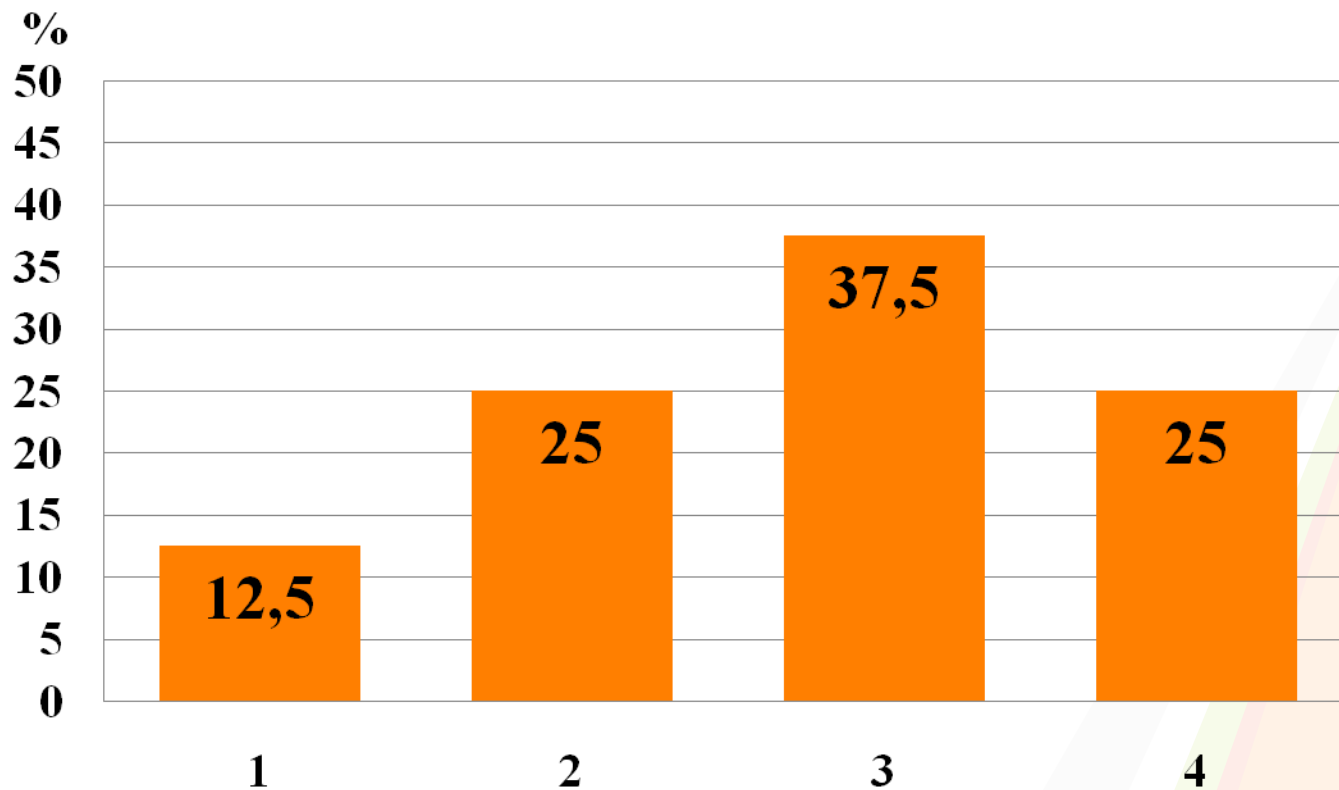


**1 – в стандартной форме (номера из учебника)**

**2 – в виде теста**

**3 – в игровой, необычной форме**

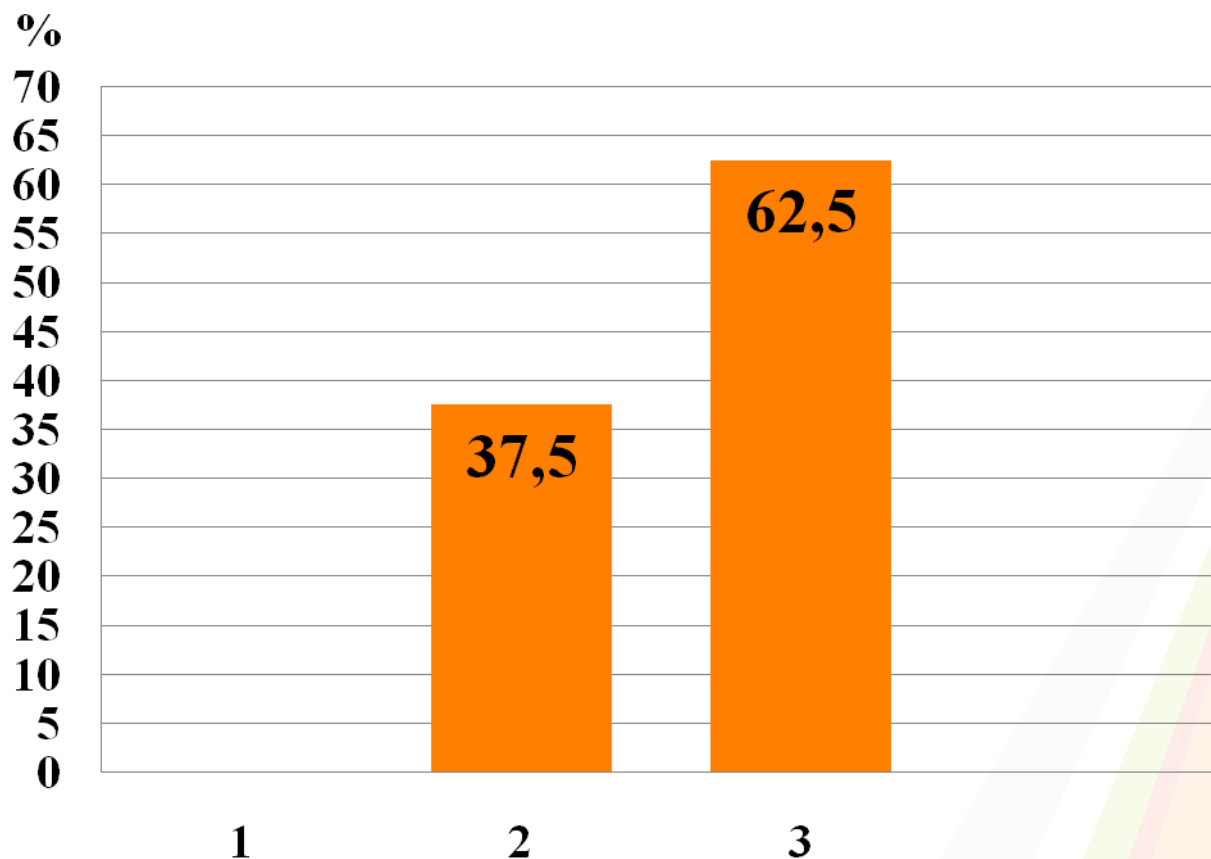
# Как вы предпочитаете работать на уроке?



- 1 – самостоятельно**
- 2 – парой с одноклассником**
- 3 – группой**
- 4 – вместе со всем классом**



## В какой форме вы предпочитаете чтобы проводились уроки?

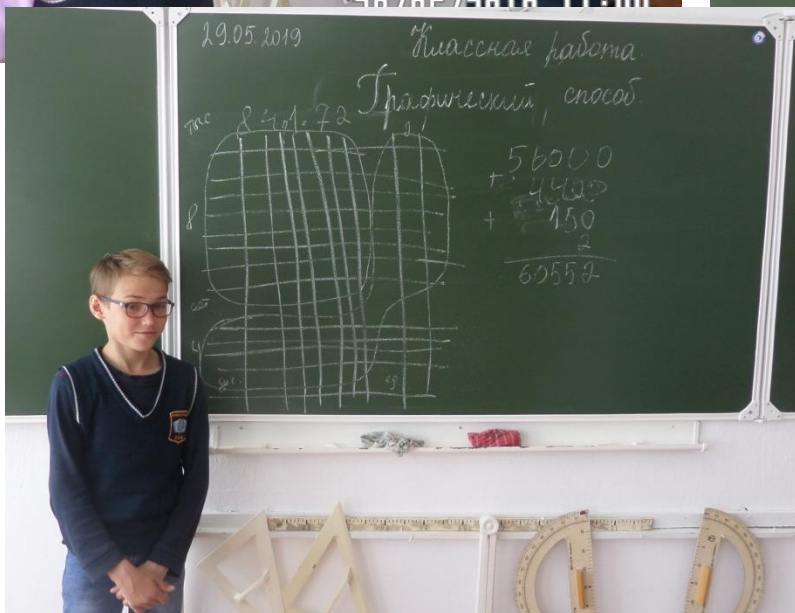


1 – в обычной традиционной форме

2 – с элементами игры на уроке

3 – когда весь урок как игра.

# Считаем играя!





## Результативность применения игровых технологий на уроках математики

Создание игровых ситуаций на уроках математики:

- повышает интерес к математике,
- вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу,
- снимает утомление,
- развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**