

Выступление на методическом семинаре в рамках конкурса «Учитель года-2021»

«Применение игровых технологий на уроках математики в 5 классе»

Хочу начать своё выступление с вопроса. Уважаемые коллеги, что такое биссектриса?

Не нужно быть волшебником, чтобы утверждать с вероятностью в 95%, что если среди вас нет математиков, вряд ли у кого-то возникла мысль о том, что это луч, который делит угол пополам. Но практически у каждого в голове возникла навязчива запоминалка, про крысу, которая бегаёт по углам и делит его пополам.

Я считаю, что французский математик Блез Паскаль был абсолютно прав, когда говорил, что «Предмет математика настолько серьёзен, что полезно не упускать случая, делать его немного занимательным». Особенно это актуально на уроках математики в 5 классе.

Конечно, математика очень серьёзный и сложный предмет. Объём новых знаний, которые получают пятиклассники, не предполагает постоянного использования способов, связанных с подачей в игровой форме.

Но, с другой стороны, однообразность, сухость изложения и однотипное содержание заданий на уроках могут привести к потере интереса к предмету.

Я считаю, что одним из эффективных путей воспитания у школьников интереса к моему предмету является организация их игровой деятельности.

Известно, что дети проявляют большой интерес к проводимым играм. Даже самые пассивные из них включаются в игру с огромным желанием, прилагая все свои силы, чтобы не подвести напарника по игре. Непоседливые и озорные, они буквально замирают на уроке и следят за игрой, переживая все неудачи своей команды, и приходят в восторг от удач. В процессе игры замечательный мир детства соединяется с прекрасным миром науки, в который вступают ученики.

На уроках математики игра приобретает особое значение не столько для ребят, которые уже дружат с математикой, сколько для тех, кто ещё к ней «присматривается». Именно этих ребят важно не «приневолить», а «приохотить к учению». Не всегда победителями игры становятся хорошо успевающие учащиеся. Часто много терпения и настойчивости проявляют в игре те ученики, у которых этого не хватает для систематического приготовления уроков.

Дидактические игры на уроках математики — это современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Проведение игрового урока не всегда возможно по разным причинам и не в последнюю очередь из-за малого количества учебных часов, отведённых на предмет, а элементы игры удобно использовать на практически любом уроке.

Целесообразность использования дидактических игр и игровых моментов на различных этапах урока различна. Так, например, при усвоении новых знаний возможности дидактических игр значительно уступают более традиционным формам обучения. Поэтому игровые формы занятий чаще

применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

“Сделать учебную работу насколько возможно интересной для ребёнка и не превратить её в забаву – это одна из труднейших задач дидактики” – говорил К. Д. Ушинский.

Поэтому очень часто на своих уроках я использую игры-упражнения. Они занимают обычно немного времени 5-7 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей обучающихся, осмысления и закрепления учебного материала. Это прежде всего разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, шарады, загадки.

К арифметическим головоломкам я так же отношу различные арифметические лабиринты, математические цепочки, занимательные и магические квадраты, дидактические игры «Иностранец», «Расшифруй пароль» и т.д. Можно сказать, что все эти игры в той или иной степени – это занимательная форма тренировки в сложении, вычитании, размещении чисел.

Для меня это в этом году наиболее актуально, так как первый раздел учебника под авторством Мерзляка, Палонского, Якира по которому мы с ребятами работаем, посвящен «Натуральным числам и арифметическим действиям над ними».

В основном подобные игры я использую на этапе актуализации знаний. Применение этих игр позволяет выработать у обучающихся быстроту арифметических вычислений, тем самым повышается уровень вычислительной культуры, а, следовательно, и уровень обученности.

На этапе закрепления теоретического материала я применяю дидактические игры: «Математическая мельница», «Молчанка» или «Обучающиеся против учителя» .

Такие задания позволяют обучающимся самостоятельно проверить свои теоретические знания по любой изученной теме, а учителю – дисциплинировать обучающихся и отметить уровень их обученности.

Игры можно применять и в качестве физкультминуток. Например, при изучении темы «Многоугольники» можно провести игру «Буратино»:

Цель контролирующей игры, заключается в повторении, закреплении и контроле ранее полученных знаний и умений. Для участия в такой игре каждому обучающемуся необходима определённая математическая подготовка. Для таких целей можно использовать игры- поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предположении, какого-то действия: «Помоги Дюймовочке расставить знаки в примерах», «Проверь домашнее задание у Буратино».

Так же в своей работе я применяю различные виды геометрических головоломок. Они заключают в себе довольно трудные задачи, для решения которых учащимся необходимо проявить смекалку и сообразительность.

Геометрические головоломки, помогают закрепить и развить геометрические представления о величине, форме, положении предметов и их частей в пространстве, наглядно рассказывают о равенстве и неравенстве геометрических фигур.

Например: интеллектуальные игры с палочками, спичками, лучинками или даже цветными карандашами являются хорошим материалом для пространственно-комбинационных упражнений и развития представлений о ряде свойств геометрических фигур.

В этих играх даются задачи, например: составление рисунков из определённого числа спичек (из 9 спичек составить квадрат и 5 треугольников) или решение задач на перестановку спичек для получения новой фигуры, есть задачи - шутки (из восьми спичек сделать три или из трёх спичек, не ломая их, сделать четыре).

Задачи на перегибание и складывание листа бумаги развивают комбинационно - конструктивные способности детей и знакомят со свойствами ряда геометрических фигур - квадрата, прямоугольника, треугольника и так далее. (оригами)

Большой интерес вызывают у учащихся 5 класса при изучении темы о «Многоугольниках» задания, которые связаны с древней китайской головоломкой «Танграм».

Игры-путешествия конечно же требуют гораздо большего времени и подготовки. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала.

(Путешествие в страну дробей, Незабываемое путешествие, Занимательный математический поезд). Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но раскрывает эти факты по «волшебному» и необычному. В такой подаче то, что было простым – стало загадочным, трудное – стало преодолимым, необходимое – интересным.

(идея о математическом путешествии по родному селу!?)

В заключении хочется отметить, что как показывает практика, использование на уроках элементов занимательного и игрового характера позволяет повысить интерес ребят к математике, снизить утомляемость, развивает творческие способности и логическое мышление учеников, улучшает психологический климат на уроке и межличностные отношения в коллективе.

Сама математика как учебный предмет-это интеллектуальная игра, в которой математические знания являются её правилами, и успех в этой игре определяется совместными усилиями учителя и учащихся.

Разнообразие форм и объемов занимательных элементов дает возможность построить каждое занятие таким образом, чтобы при сохранении серьезности подхода к изучению предмета создать положительную эмоциональную обстановку в классе, повысить мотивацию изучения математики.

Задача, конечно, не слишком простая:

Играя учить и учиться играя.

Но если с учёбой сложить развлечение,

То праздником станет любое ученье.