

**Применение  
игровых технологий  
в учебно-  
воспитательном  
процессе**

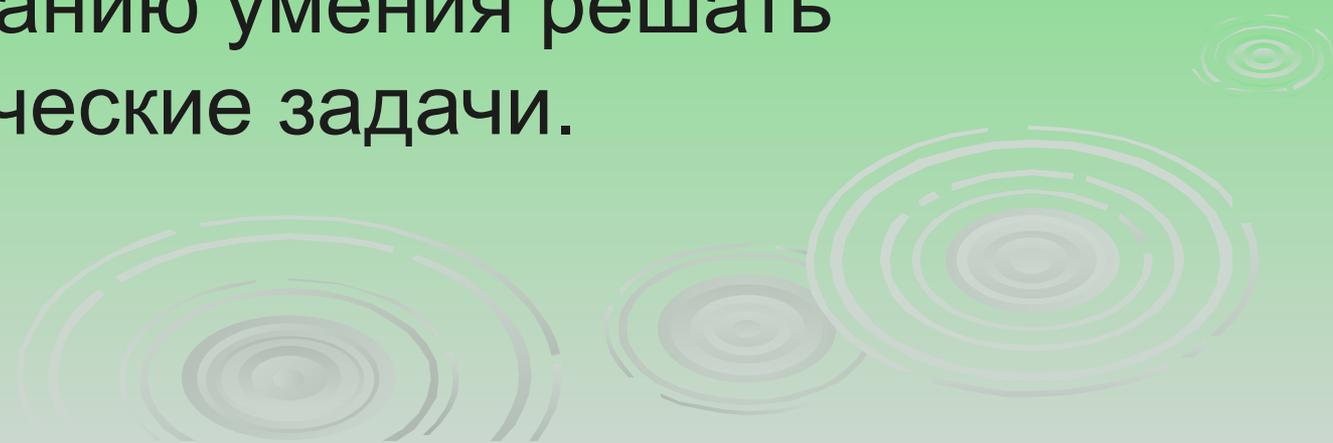


## Игровая деятельность используется

- как самостоятельная технология;
- как элемент более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его этапа;
- как технологии внеклассной работы

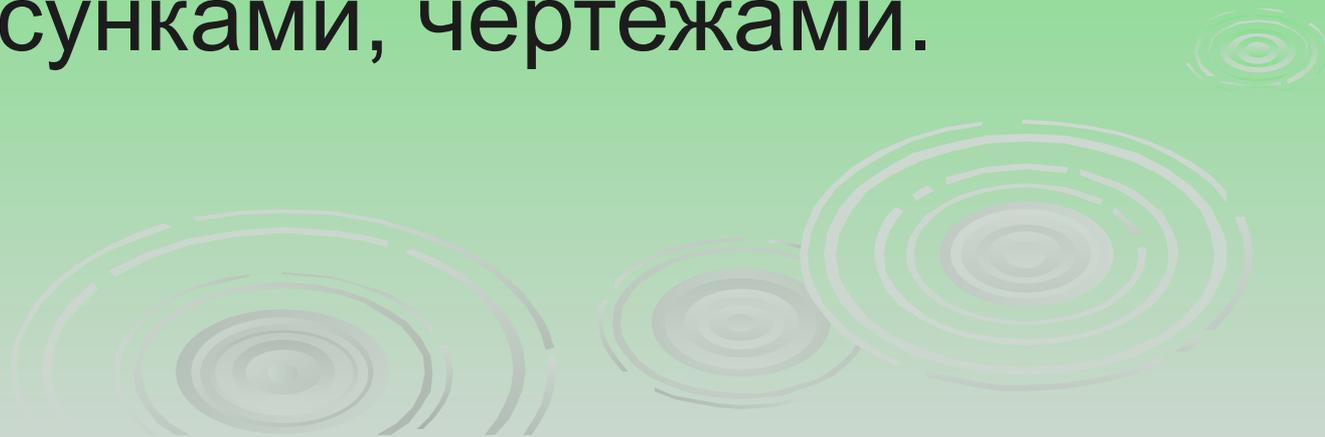


## Задачи:

- 1) систематизировать приёмы работы по обучению решению задач учащихся младших классов;
  - 2) изготовить дидактические пособия для уроков математики, способствующие формированию умения решать арифметические задачи.
- 
- A decorative graphic consisting of several sets of concentric circles in a light gray color, scattered across the bottom right portion of the slide.

# Моделирование

- это замена действий с реальными предметами действиями с их уменьшенными образцами, моделями, графическими заменителями: рисунками, чертежами.



# Сочетание методов обучения на уроке математики

Объяснение

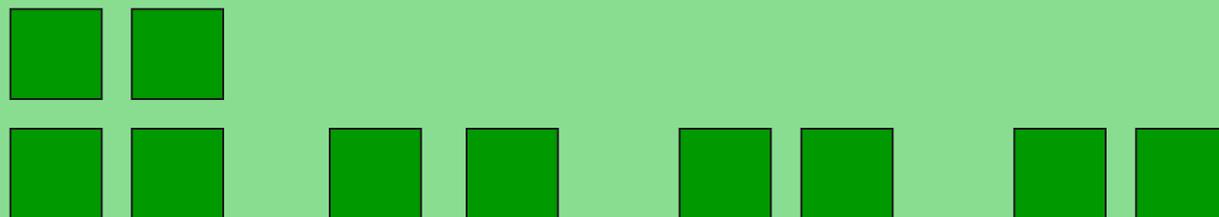
+

Демонстрация наглядных пособий

+

Предметно-практическая деятельность

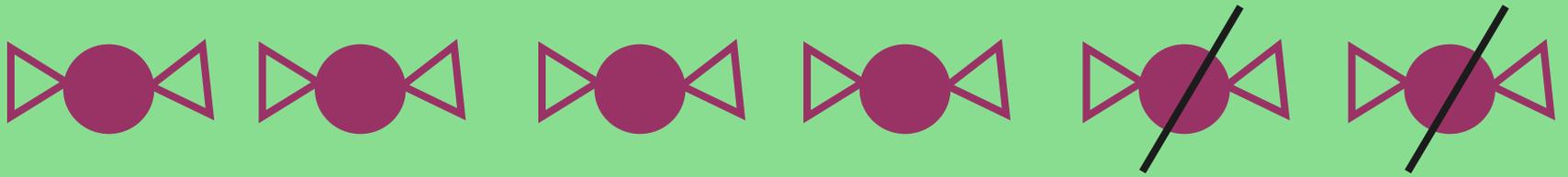




Яблоко – 2 шт.

Слив - ?, в 4 раза больше





Было – 32 м

Потратили – 8 м

Осталось -?, : 8 платьев

На 1 платье - ?



# Индивидуально-дифференцированный подход в обучении решению задач

Для среднего варианта:

1 день – 14 п | ?  
2 день – 22 п | ←  
3 день – ? на 16 п.меньше |

1 день      2 день

1)  и

за 2 дня

2)  -

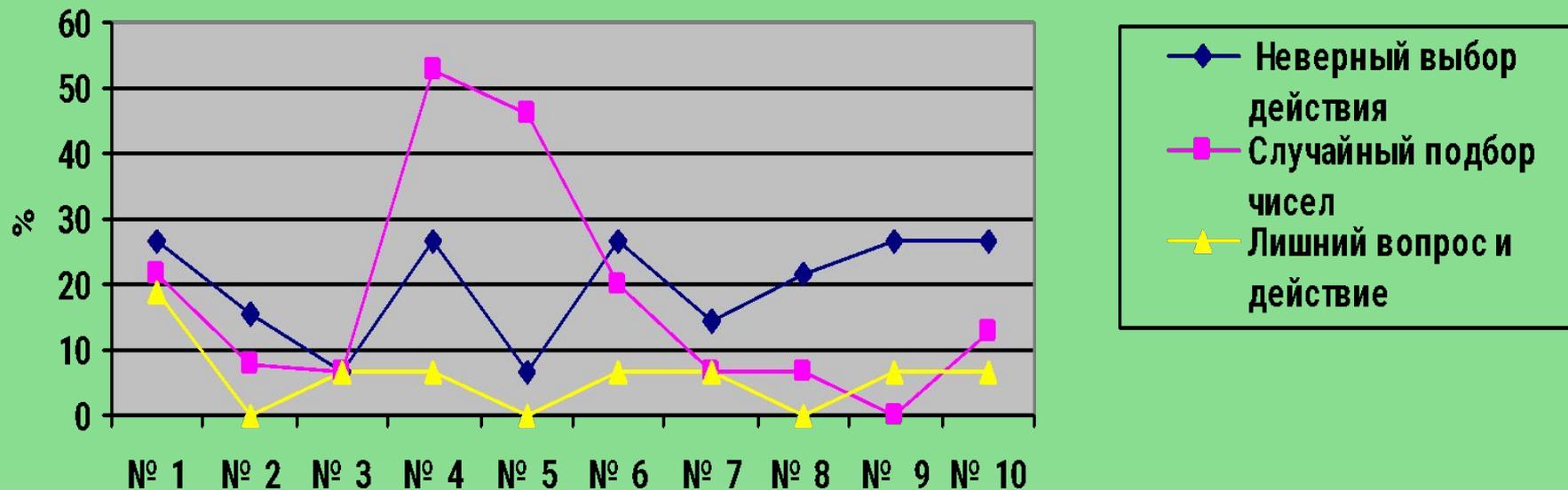
Для слабого варианта:

1 и 2 дни – 36 п. ←  
3 день - ?, на 16 п.меньше

Ответ. ...      разнёс в 3  
день.



# Количество ошибок в 3 классе



**Спасибо за внимание**

