



# *"Использование игровых технологий на уроках математики в начальной школе"*

**Презентацию подготовила:  
учитель начальных классов  
Зангиева Кристина**

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».*

*В.А.Сухомлинский*



- **Актуальность.** Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
- **Цель работы:** выявить, теоретически обосновать использование игровых технологий младших школьников в обучении на уроках математики.
- **Задачи:**
  - 1) Выявить и раскрыть принципы и особенности проведения игровых технологий на уроках математики в начальных классах.
  - 2) изучить литературу по применению игровых технологий на уроках математики в начальной школе.
  - 3) Рассмотреть методику проведения игровых технологий на уроках математики.

# **Принципы и особенности проведения игровых технологий на уроках математики в начальных классах**

- Дидактическая игра - это игра только для ребенка. Для взрослого она - метод обучения. В игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель дидактических игр и игровых приемов обучения - облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным
- Рассмотрим принципы организации игровой деятельности, сформулированные И.А. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым Авторы обозначили достаточно обширный перечень принципов игры. Остановимся на наиболее значимых и актуальных для педагогов:
- -активность -- основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения её результатов;
- -открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;
- -динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игре.

# *Урок с дидактической игрой.*

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;
- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

## *Выделяют следующие виды дидактических игр:*

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.



# Основные принципы организации игры:

отсутствие  
принуждения

развитие  
игровой динамики

поддержание  
игровой атмосферы



стимулирование  
содержания  
заданий

переход от  
простейших игр к  
сложным

от неигровой  
деятельности

от подражания - к  
игровой инициативе



## *Дидактическая игра:*

- Один из лучших способов мотивации.
- Развивает творческие способности учащихся.
- Способствует выполнять действия по алгоритму.
- Вырабатывает механизм обучения работе в малых и больших группах
- Определения рейтинг учащихся.
- Осуществляет контроль учащихся и т. д.

## *Игра - инструмент, который комплексно обеспечивает:*

- успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования;
- развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и т.д.

## *Принципы проведения игры:*

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

# Игра «Фотограф»

Учитель показывает детям полоску с цифрами, числами, знаками, словами.

Ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.



# Игра «Детектив»

Один из игроков будет свидетелем: он отвечает на вопросы.

Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может ответить «ДА» и «НЕТ».



# *Аукцион знаний*

На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата).

**Задача учащихся** – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).



# Игра «Эхо»



- 1) Учитель говорит фразу, строку из стихотворения, строку из правила, делая хлопki в определённом темпе.
- 2) Дети по рядам или всем классом повторяют в том же темпе, с той же интонацией, с теми же логическими ударениями



# *Применение игровых технологий на уроках математики в начальной школе*

- Целью обучения в начальной школе является не только удержание интереса к учению, но и повышение мотивации детей к учебному процессу.
- В педагогике в качестве основных видов деятельности выделяют игровую, учебную и трудовую деятельность.
- Игру, как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности.
- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
- В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

## *Цели применения математических игр:*

- Развитие мышления;
- Углубление теоретических знаний;
- Общение со сверстниками;
- Воспитание сотрудничества и коллективизма;
- Приобретение новых знаний, умений и навыков;
- Формирование адекватной самооценки;
- Развитие волевых качеств;
- Контроль знаний;
- Мотивация учебной деятельности и др.

# Методика проведения игровых технологий на уроках математики

- Школьная практика подтверждает, что при создании необходимых условий дидактическая игра в начальной школе в значительной степени содействует эмоциональной и познавательной активизации младших школьников .
- Технология проведения игры состоит из следующих этапов:
- 1.Подготовка игры (тема, учебные цели);
- 2.Предложение основы для составления модели;
- 3.Определение состава участников игры, распределение ролей, проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участников в аудитории, определение временных границ проведения игры.
- Проведение игры: разыгрывание учебной ситуации (действия участников направлены на взаимодействие в изучении и обсуждении проблемной ситуации, в принятии решений).
- Подведение итогов игры:
- -время;
- -общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;
- -рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности) .

## *Заключение*

- Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.
- Поэтому игровая технология – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-ым и 2-ым классами.