



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Մաթեմատիկա

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ազիզյան Աննա Լևոնի

Ուսումնական հաստատություն՝ Ռ. Աբաջյանի անվ. թ.147 դպրոց

Երևան 2023

Тема:
“Игровые технологии на уроках математики”.

Содержание:

Введение	4
1. Теоритические аспекты	6
2. Игровые технологии в процессе обучения в процессе обучения математике	7
3. Деловая игра и ее возможности.	9
4. Результат исследований работы по применению игровых технологий.	11
5. Типы дидактических игр	12
6. Игры предположения.	13
7. Дидактический материал	14
8. Математический кроссворд	15
9. Цели применения математических игр	17
10. Заключение	18
Используемая литература	19

Введение

Еще с древних времен игры использовались для воспитания и обучения подрастающего поколения, понимания способностей ребенка и выработки навыков, дети и сейчас естественным образом тянутся к игре, и эту тягу можно использовать в педагогических целях. Согласно теории инстинктивности, игра-это подготовка к будущей деятельности во взрослой жизни. С ее помощью ребенок получает жизненный опыт, постигает мир, развивается и узнает новые социальные роли.

“Сделать учебную работу, насколько возможно, интереснее для ребенка и не превратить эту работу в забаву-это одна из труднейших и важнейших задач дидактики”.

К.Д. Ушинский

В отличие от игр вообще, игровая технология 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.

Игры могут быть:

индивидуальными

парными

общеклассными.

По типу они могут быть познавательными ролевыми комплексными. По форме проведения: Игры-аукционы соревнования на лучшее качество, скорость, количество; путешествия по станциям с чередованием игровых ситуаций;

имитация событий;

пресс-конференции;

игры драматизации;

инсценировки;

игры-исследования, открытия. Коллективные игры в классе можно разделить по дидактическим целям:

обучающие

контролирующие

обобщающие

Обучающие игры способствуют приобретению новых знаний, умений навыков.

Контролирующие игры состоят из повторения, закрепления, проверки полученных знаний.

Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математический материал быть доступным пониманию школьниками, чтобы вызвать интерес и не проводиться формально. Игры должны развивать внимание, быть удобными в использовании, носить характер соревнований (также и командных). Учет результатов должен быть открытым, справедливым, ученики должны быть активными участниками игры. Легкие и трудные игры должны чередоваться. В процессе игры учащиеся должны грамотно рассуждать, речь должна быть четкой, лаконичной, правильной.

В конце урока нужно подвести итог, озвучить результат.

Любая педагогическая технология обладает средствами активизирующими деятельность учащихся. В некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу результатов.

1. Теоритические аспекты.

Современное обучение основано на том, чтобы заинтересовать ребенка. Школьник должен познавать предмет с интересом и удовольствием его изучать. Для этого методика обучения включает в себя занятия, основанные на игровых моментах.

Играя ребенок активно развивается, познает предмет. Игры помогают лучше усваивать материал по всем предметам.

Руководители учебных заведений стараются привлечь к работе специалистов, умеющих разнообразить уроки игровыми технологиями. Благодаря обучающим играм обучение предмету проходит более эффективно.

Я хочу остановиться на обучении математики с использованием игровых технологий. В средствах массовой информации проводят изучение методики обучения в разных странах, рекомендуется использование того или иного материала с игровыми технологиями. Все сводится к тому, чтобы предмет заинтересовал учеников и они с интересом его изучали.

Должна анализироваться философская литература, в основу которой положена выявление сущности игры. Разрабатываются различные игровые технологии.

Изучение нового материала, его закрепление продиктовано целесообразностью игровых технологий для активизации умственного развития и осмысленного усвоения пройденного материала.

Существуют различные методы, используется методическая, научная литература для игровых моментов и эта форма дает возможность лучше познавать, работать. Игровые технологии помогают лучше формировать умения и навыки.

2. Игровые технологии в процессе обучения математике.

В своей работе я стараюсь использовать теоретический и практический материалы, рекомендуемые современными научными исследованиями. на уроках используются дидактические и деловые игры. Игровые формы обучения включают в себя информационную систему.

Потребность участия в играх наблюдается у людей любого возраста. Это чаще всего можно наблюдать у детей. Играя, дети с интересом усваивают материал изучаемого предмета.

В различных научных педагогических институтах ученые создают новые методы преподавания с целью более продуктивного изучения предмета.

Младшими школьниками издавна использовались игровые моменты, они давали хорошие результаты, особенно в устном счете.

В среднем звене наблюдается дефицит игровых моментов. Сейчас разрабатываются, и рекомендуется учителям использовать игровую технологию и с ее помощью добиваться хороших результатов. У детей этого возраста часто бывает нехватка времени для игр, поэтому с помощью учителя должны создаваться различные ролевые и деловые игры, чтобы ребенок, играя, изучал, осваивал предмет. Таким образом, учитель становится союзником, старшим другом школьника, вызывая симпатию со стороны учащихся.

Много различных математических игр, рекомендуемых в социальных сетях, я наблюдаю, и, по возможности, доступные игры, я использую в своей практике. Они, в отличие от стереотипных методов обучения, с интересом принимаются детьми. Школьники сами разыскивают интересные математические игры и приносят на урок, чтобы вместе с учителем и одноклассниками разобрать, осмыслить, суметь разыграть их.

Благодаря игровым технологиям приобретаются навыки поведения в необычной для детей обстановки.

Игровые технологию следует рассматривать как педагогическое новшество; ценить и вводить ее в дело педагогики и использовать в деле обучения.

Все процессы обучения математики взаимосвязаны. Пробел в изучении какой-либо из тем служит причиной недопонимания дальнейших тем. Разрывается цепочка в обучении.

Для таких учеников, для которых математика “сухая” неинтересная наука, необходимо проводить математические игры. Этим ребят увлечет сам процесс, им в дальнейшем захочется узнавать новое, добиваться результатов, выигрывать.

В процессе игровой технологии ученик сталкивается с ситуацией выбора; проявляет индивидуальность

3. Деловая игра и ее возможности.

Модель игровой технологии рассматривается как своего рода обобщающий образец возможных представлений о том, как и кто может включать себя в содержание предмета с точки зрения самоорганизации учеников. Использование игровой технологии под названием “Маркетинг” осуществляется различными ступенями:

Первая ступень является ориентиром для изучения содержания, основываясь на уже имеющихся знаниях и умениях. Она в первую очередь является, мотивационной и критической функцией личности.

Вторая ступень помогает овладению умениями и методами решения типовых задач. Это база для востребования личностных функций.

Третья ступень помогает углублять умения, выбирать главное, использовать методы решения задач, создавать возможности для творческой деятельности. Облегчает работу, преодолевает сложности при выполнении предлагаемых задач.

Четвертая ступень способствует овладению методами самоанализа. Математическая игровая технология –это интеллектуальная игра, в которой используются математические знания и успех в этой игре достигается благодаря способностям игроков, их стремлением к победе под трудной задачей.

Используя “Словарь русского языка” С.И. Ожегова мы узнаем, что технология-это совокупность различных методов и процессов в определенной отрасли производства и описание этих способов.

В игровой технологии Байкова объясняется последовательность действий для достижения учебно-воспитательных целей. Перед учителем стоят цели.

1. изучать литературу для выявления сущности игры;
2. прояснить, в каком состоянии находятся применение игровых технологий в современной школе;
3. выяснить методические основы для использования игровых технологиях в современной школе;
4. самостоятельно уметь составлять математические игры и использовать их на уроках математики.

Широкое распространение игровых технологий ставит задачу-создать такие концессии игровых технологий, которые могли бы являться основой проектирования новых обучающих игр, ставя их в основу педагогической деятельности.

4.Результат исследований работы по применению игровых технологий.

Игровая технология, совершенствуясь, может стать методикой изменить все остальные технологии. Прием может быть связан с педагогической задачей и стать технологией. Примеры игровых приемов могут быть различными. В игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности. Игра развивает наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их признаки.

Используя игры на уроках, мы делаем процесс обучения более интересным, создаем бодрое рабочее настроение, облегчаем преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Игровые технологии очень эффективны для воспитания познавательных процессов.

Благодаря этому процессу тренируется память, вырабатываются речевые умения и навыки, развивается умственная деятельность.

5. Типы дидактических игр

Игры –путешествия схожи со сказкой, они отображают события через интересное.

Эти игры интересны ребенку, они осмысливают игровые задачи, преодолевают трудности, легче достигают успеха. Роль педагога в играх – путешествиях довольно сложна. Здесь нужны не только знания и умения; учитель, играя, должен обучать не навязывая. Например, при прохождении дробей совершается путешествие в космос, используя “Веселый математический поезд”, площадь и объём фигур.

Есть игры - поручения, они по содержанию проще и короче по продолжительности. Здесь используются различные простые предметы, игрушки, словестные поручения. Допустим, надо помочь Буратино расставить знаки в примерах, проверить, правильно ли выполнил домашнее задание Незнайка.

6. Игры предположения.

Началом такой игры может быть картинка, задача, задание. Дети должны осмысленно выполнять действия. Задача этой игры заключена в самом названии: “Что было бы...?”, “Что бы я сделал(а)?” Эти игры требуют от детей действий соответствующих обстоятельствам. В них есть и соревновательный элемент: “Кто быстрее сообразит?”

Есть еще и игры – загадки. Эти игры носят в себе и обучающий характер. дается замысловатое описание, его нужно расшифровать (Отгадать). Это логические задачи, они активизируют работу мозга. Дети с удовольствием принимают в ней участие.

Их можно, в случае замешательства, подзадорить. Они ни в коем случае не хотят сдаваться. Каждая игра должна содержать в себе элемент новизны. Повторяющаяся несколько раз игра уже не вызывает интереса.

7. Дидактический материал

Он должен быть удобным в исследовании.

Нужно контролировать результаты.

Следить, чтобы в игре участвовали все ученики.

Заинтересованность детей в математике зависит от учителя, методики преподавания, от того, насколько учитель сумел заинтересовать класс. Сложнее вызвать интерес детей в подростковом возрасте. В этом возрасте формируются интересы и склонности. В этом возрасте необходимо вызвать интерес к предмету, тогда учащиеся не только заинтересуются, но и полюбят предмет и это останется у них надолго.

Дидактические игры на уроках математики – это современный признанный метод обучения. Он носит воспитательный, развивающий характер. математические игры способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала. Они развивают творческие способности и учеников, и учителя, воспитывают веру в собственные силы, учат радоваться общению с педагогом и товарищами; формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности, учат отстаивать свою точку зрения.

Увеличение нагрузки позволяет подумать над тем, как поддержать интерес к изучаемому материалу. Основная проблема, которую ставила учительница, использующая данную игру - это отыскать новые эффективные методы обучения и использования приемов для активизации мысли школьников, для самостоятельного приобретения знаний.

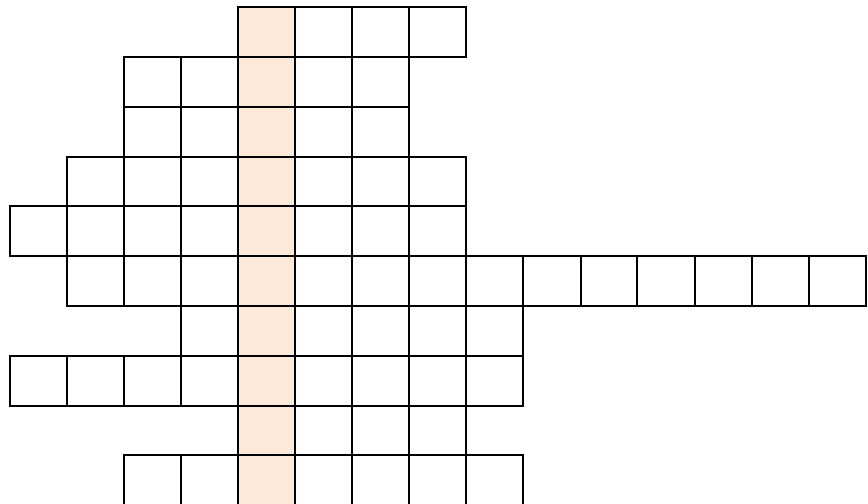
Используя игровую технологию, я достигла неплохих результатов. Ребята с удовольствием посещают мои уроки, принимают активное участие в процессе проведения урока. Контрольные и итоговые работы, а также экзамены показывают хорошие результаты. дети без труда выполняет итоговые работы и перешли в следующий класс.

Вывод: игра- учит, показывает хорошие результаты.

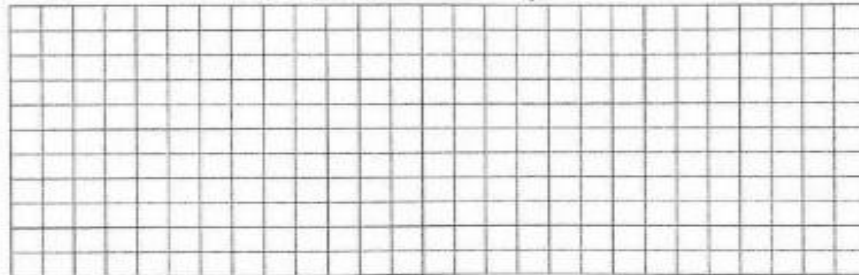
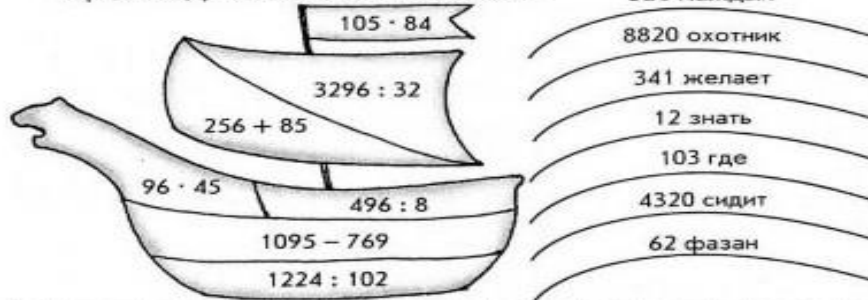
8. Математический кроссворд

На столе листы с кроссвордами. Нужно вставить слова в кроссворд, чтобы прочитать слово в выделенном прямоугольнике. Слова записаны внизу кроссворда. Нужно вставить слова в кроссворд, чтобы прочитать слово в выделенном прямоугольнике. За правильно отгаданный кроссворд 5 баллов. Дается 1 минута.

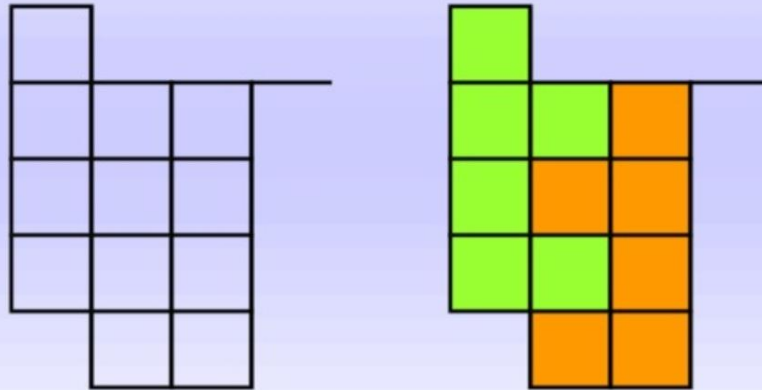
Слова
 параллелепипед,
 тонна, круг,
 сотка, алгебра
 сантиметр
 километр,
 квадрат
 грамм,
 метр.



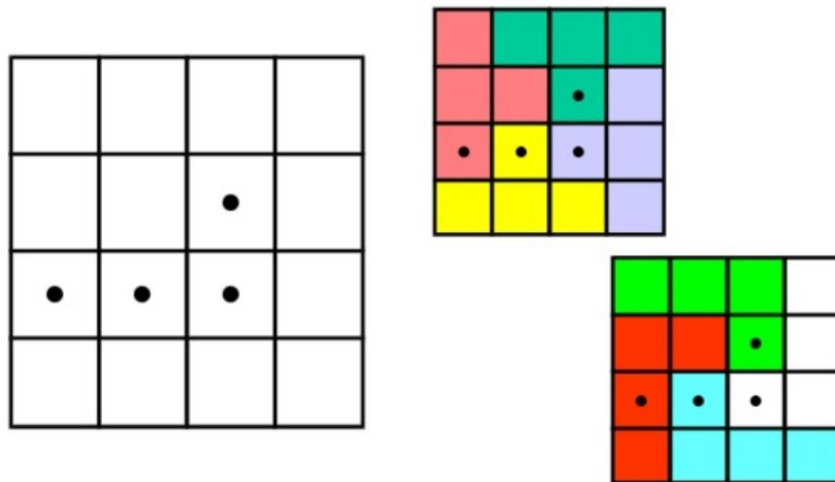
Прочитайте предложение из слов, записанных на рисунке. Что оно помогает запомнить? Выполните вычисления, разукрасьте части кораблика, учитывая найденные ответы.



Разрежь фигуру на 2 одинаковые части:



Разрежь фигуру на 4 одинаковые части так, чтобы в каждой части была 1 точка:



9. Цели применения математических игр

1. Развитие мышления;
2. Углубление теоритических знаний;
3. Самоопределение в мире увлечений и профессий;
4. Организация свободного времени;
5. Общение со сверстниками;
6. Воспитание сотрудничества и коллективизма;
7. Приобретение новых знаний умений и навыков;
8. Формировка адекватной самооценки;
9. Развитие волевых качеств;
10. Контроль знаний;
11. Мотивация учебной деятельности ин др.

Заключение

Игровые технологии – одна из лучших форм обучения. Она активизирует способности детей, разнообразит, делает более увлекательной работу учителя.

“Сухие” формулы, цифры становятся праздничными.

Технологические игры способствуют лучшему усвоению материала. Благодаря играм использование знаний усвояемого материала проходит через своеобразные этапы, вносит интерес в учебный процесс.

Я смогла прояснить для себя, что уроки с использованием технологий помогают лучше воспринимать учебный материал;

развивают способности детей;

ученики начинают верить в свои знания;

с нетерпением ждут творческого общения с одноклассниками и учителями;

дают возможность импровизировать, активизируют деятельность;

учат учащихся выражать свои мысли и отстаивать их;

создают взаимопонимание между школьниками и учителем;

учитель становится их старшим товарищем;

Каждый учитель должны делиться опытом с коллегами.

Таким образом, в коллективе, в методической секции результат будет давать о себе знать.

Используемая литература:

1. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики.
2. Спиваковский А.С.-Игра –это серьезно.
3. Тюнников Ю.С.-Игровое обучение как дидактическая система будущего.
4. Ремчукова И.Б. Игровые технологии на уроках, математика.
5. Занько С.Ф. и др. Игра ученье.
6. Минькин Е.М. От игры к знаниям.
7. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры.
8. Коваленко “Дидактические игры”.
9. Ушинский К.Д.
10. Разман О.С.