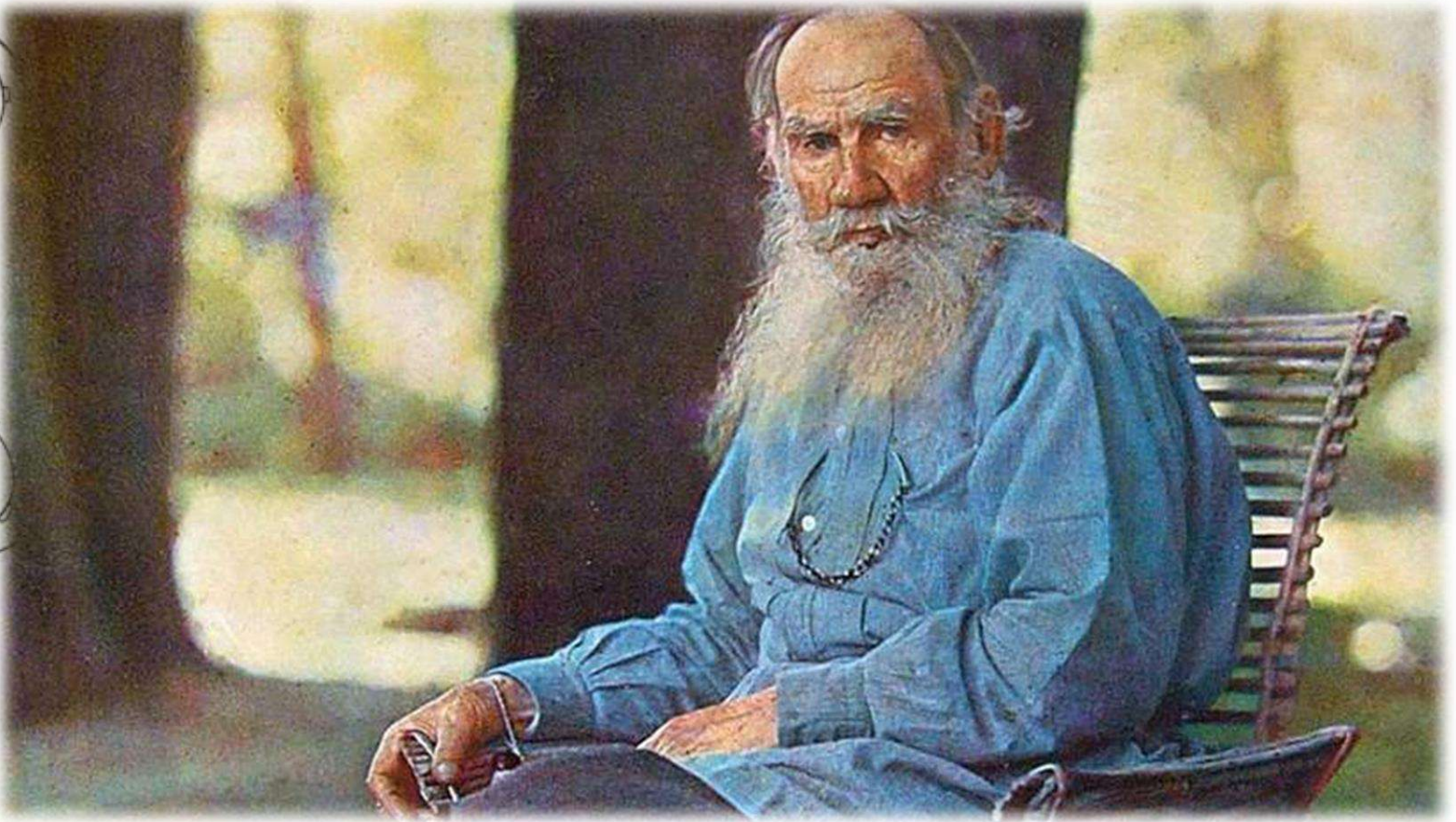




Изучение и применение игровых технологий на уроках математики

Подготовила преподаватель
математики Кайсанова Б.З.

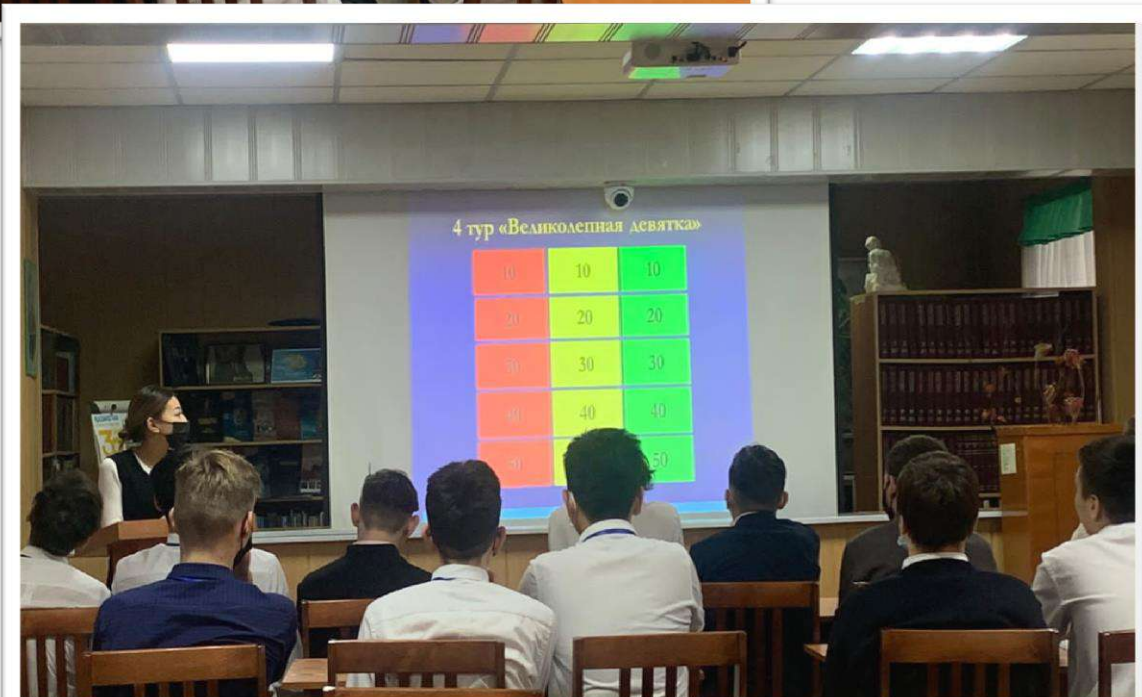
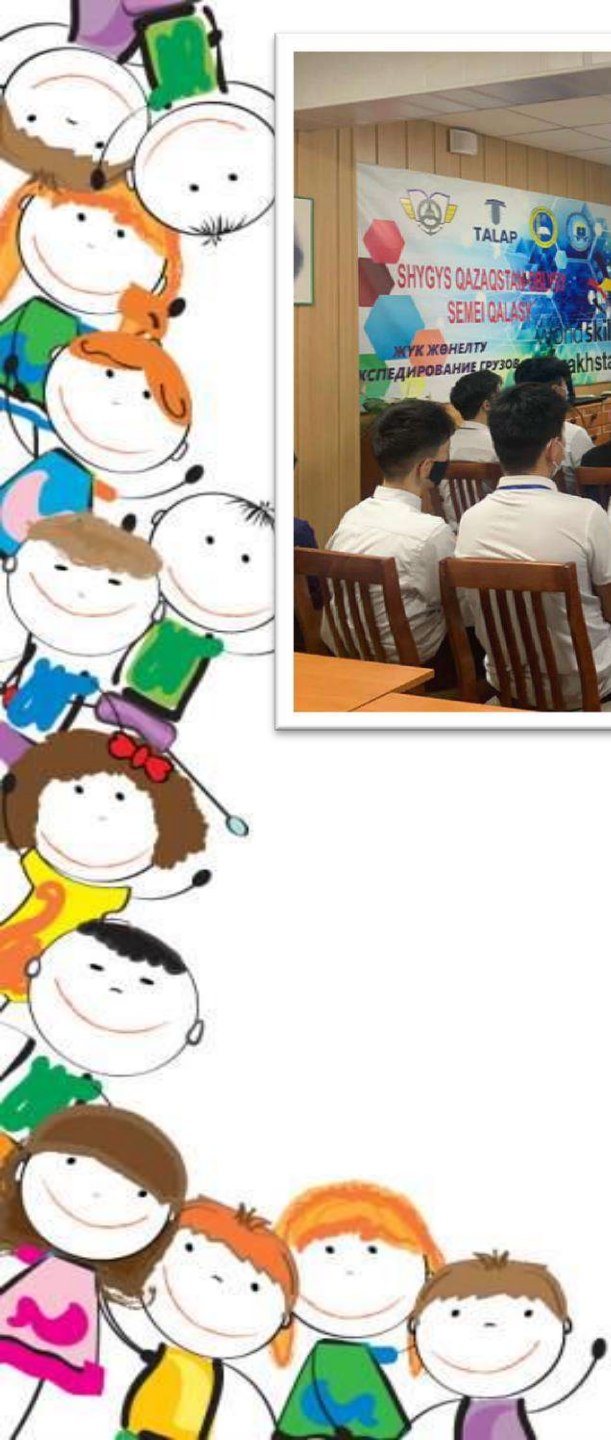


А игры не будет, что ж тогда останется?

Л.Н.Толстой.















- **Игра** на уроке математики – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.
- **Игра** это один из методов, или, технологий, позволяющих повысить активность, самостоятельность и заинтересованность студента в процессе познания, сделать учебную деятельность лично значимой, значительно облегчить процесс приобретения новых знаний и умений.

*"Единственный путь,
ведущий к знаниям, -
это деятельность"*

Бернард Шоу

Цель моей работы :

Повысить качество знаний обучающихся по математике, через современный, комплексный подход в обучении.

*«Ребёнок-это не кувшин, который
надо заполнить, а лампада, которую
нужно зажечь!»*





Задачи работы:

- 1. Проводить современные уроки, в соответствии с требованиями ГОСО**
- 2. Использовать на уроке современные технологии и методы, активизирующие познавательную и мыслительную деятельность учащихся.**
- 3. Вовлекать студентов во внеклассную работу по предмету.**
- 4. Заинтересовывать учащихся в приобретаемых знаниях, показать связь математики с профессией.**





Ожидаемые результаты:

Предметные результаты:

- 1) повысить успеваемость учащихся
- 2) позитивная динамика учебных достижений
- 3) повысить качества уровня обученности по итоговой аттестации
- 5) результаты качественного показателя уровня знаний.
- 6) Портфолио достижений: в конкурсах, конференциях, олимпиадах.

Личностные результаты:

- 1) формирование и развитие интеллектуальных особенностей
- 2) формирование самооценки
- 3) умение давать оценку другим;
- 4) формирование навыков научной организации труда;
- 5) формирование устойчивого интереса к учебному процессу
- 6) любовь к профессии.



Ожидаемые результаты:

Универсальные (мета предметные) результаты:

Познавательные:

- 1) развить умение применять различные мыслительные операции при выполнении заданий
- 3) Сформировать ИКТ-компетентность

Регулятивные:

- 1) сформировать умение работать по заданному плану, схеме;
- 2) Сформировать умение корректировать, исправлять свои ошибки;
- 3) сформировать умение проверять свои результаты по образцу, готовому ответу.

Коммуникативные:

- 1) умение слушать других и вести диалог
- 2) умение излагать собственное мнение, аргументы;
- 3) умение задавать вопросы.
- 4) умение работать в коллективе.



Цель использования технологии

- активизация мыслительной деятельности, развитие познавательных способностей;*
- развитие логического мышления;*
- способствование углублению знаний по математике;*
- способствование восприятию межпредметных связей;*
- привитие математической культуры;*
- сплочение коллектива, формирование деловых взаимоотношений;*
- развитие индивидуальности и коммуникативных способностей.*



*«Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток
представлений, понятий об
окружающем мире. Игра – это искра,
зажигаящая огонек пытливости и
любопытности.»*

В.А. Сухомлинский





При использовании игровых технологий на уроках соблюдаю следующие условия:

- *соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;*
- *умеренность в использовании игры на уроках.*

Выделяю следующие виды уроков с использованием игровых технологий:

- *игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок – соревнование, урок – конкурс, урок – путешествие, урок – КВН);*
- *игровая организация учебного процесса с использованием заданий и упражнений;*
- *использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, повторение и систематизация изученного).*

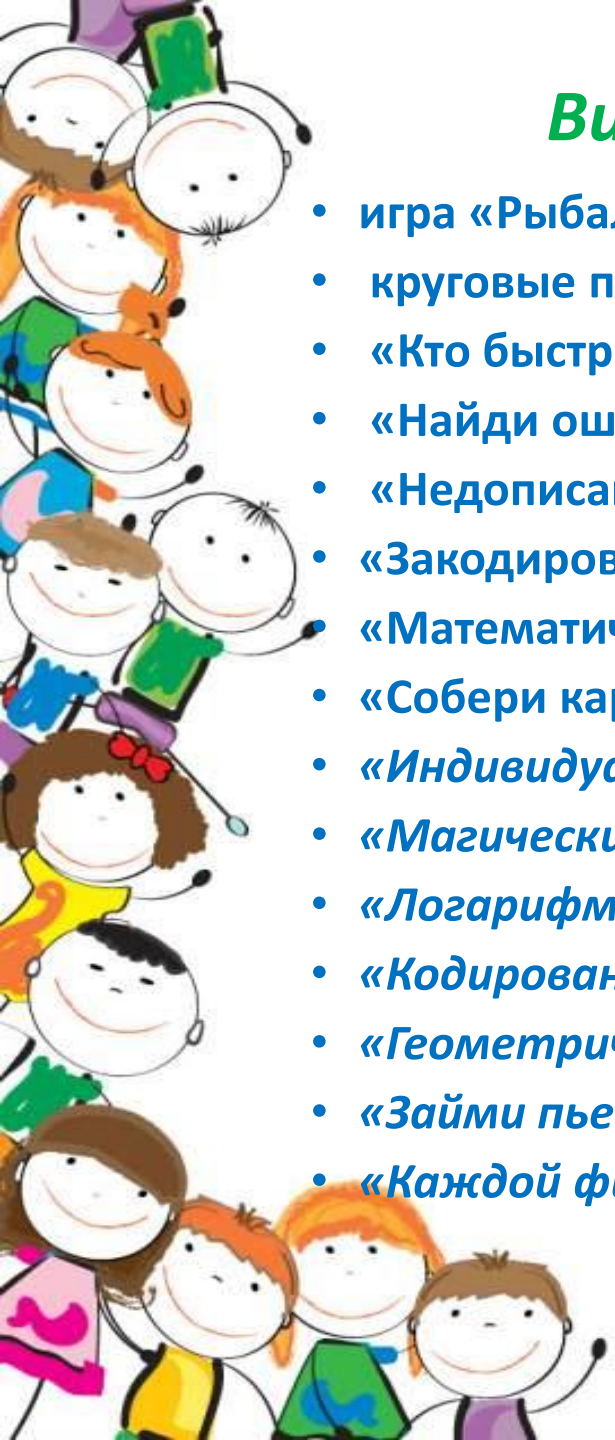


Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются:

- имитационные, деловые игры;***
- дидактические игры.***

Игровые формы уроков

- 
- урок-КВН,
 - урок путешествие,
 - урок –экскурсия,
 - урок-кроссворд,
 - урок -спектакль
 - урок-смотр знаний,
 - игра «Счастливый случай»,
 - «Поле чудес»,
 - «Математический биатлон»,
 - «Звездный час»,
 - «Своя игра»,
 - «Что? Где? Когда?»,
 - Ярмарка



Виды дидактических игр

- игра «Рыбалка»;
- круговые примеры;
- «Кто быстрее»;
- «Найди ошибку»;
- «Недописанный пример»;
- «Закодированный ответ»;
- «Математическое домино»;
- «Собери картинку»;
- «Индивидуальное лото»
- «Магический квадрат»
- «Логарифмическое домино»
- «Кодированные упражнения»
- «Геометрическая загадка»
- «Займи пьедестал первым»
- «Каждой фигуре своё место»
- «Погадай на ромашке»
- «Эстафета»;
- «Биржа знаний»;
- «Математические гонки»;
- «Числовой фейерверк»
- «Геометрический аукцион»;
- Математические ребусы;
- Кроссворды
- Кроме того, имеется компьютерный вариант игр, созданных в программе PowerPoint.

Математическая рыбалка

- Оценивается по принципу: кто даст больше правильных ответов на вопросы, прикрепленные к рыбке.

вылавливают по очереди удочкой на конце которой прикреплен небольшой магнит.



Ребусы удобны для использования в качестве материала для указания темы урока, либо во время проведения математических викторин.



Ал

и=е

”

• Ребусы можно создавать, используя генератор ребусов



- Веб-сервис learningapps.org создан с целью поддержки учебного процесса с помощью интерактивных приложений.
- Здесь представлено более 14 различных интерактивных упражнений 4 из них в форме игры от 2 до 4 участников.



Категория

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации
Ступени:

- Русские как иностранный
- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Информатика
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латинский язык
- Математика
- Методические инструменты
- Музыка
- Немецкий язык
- ОБЖ
- Политика
- Производственный труд
- Профессиональное образование
- Религия
- Русский язык
- Спорт
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и окружающая среда
- Экономика
- психология

пример



Пазл "Применник"



Одушевлённые и неодушевлённые



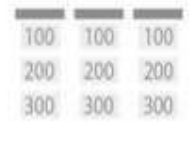
Weather



Артерии и вены человека



Выпиши в три столбика текстовые



Почемучки



Танцы народов мира.



Внутреннее строение земноводных



Авторское право



Рольевые позиции участников



- Learning Apps позволяет реализовать следующие виды интерактивных учебных элементов
- **тест на выбор ответа (одного или нескольких) + игра «Кто хочет стать миллионером?»**
- **выбор слов из текста**
- **составление слов из букв**
- **игра «Парочки» (надо найти логически связанные пары, открывая на секунду изначально скрытые картинки или текст за наименьшее число кликов; игра одновременно тренирует память)**
- **найти пару и соответствие в сетке (установление соответствия изображений с названиями, аудио или видео)**



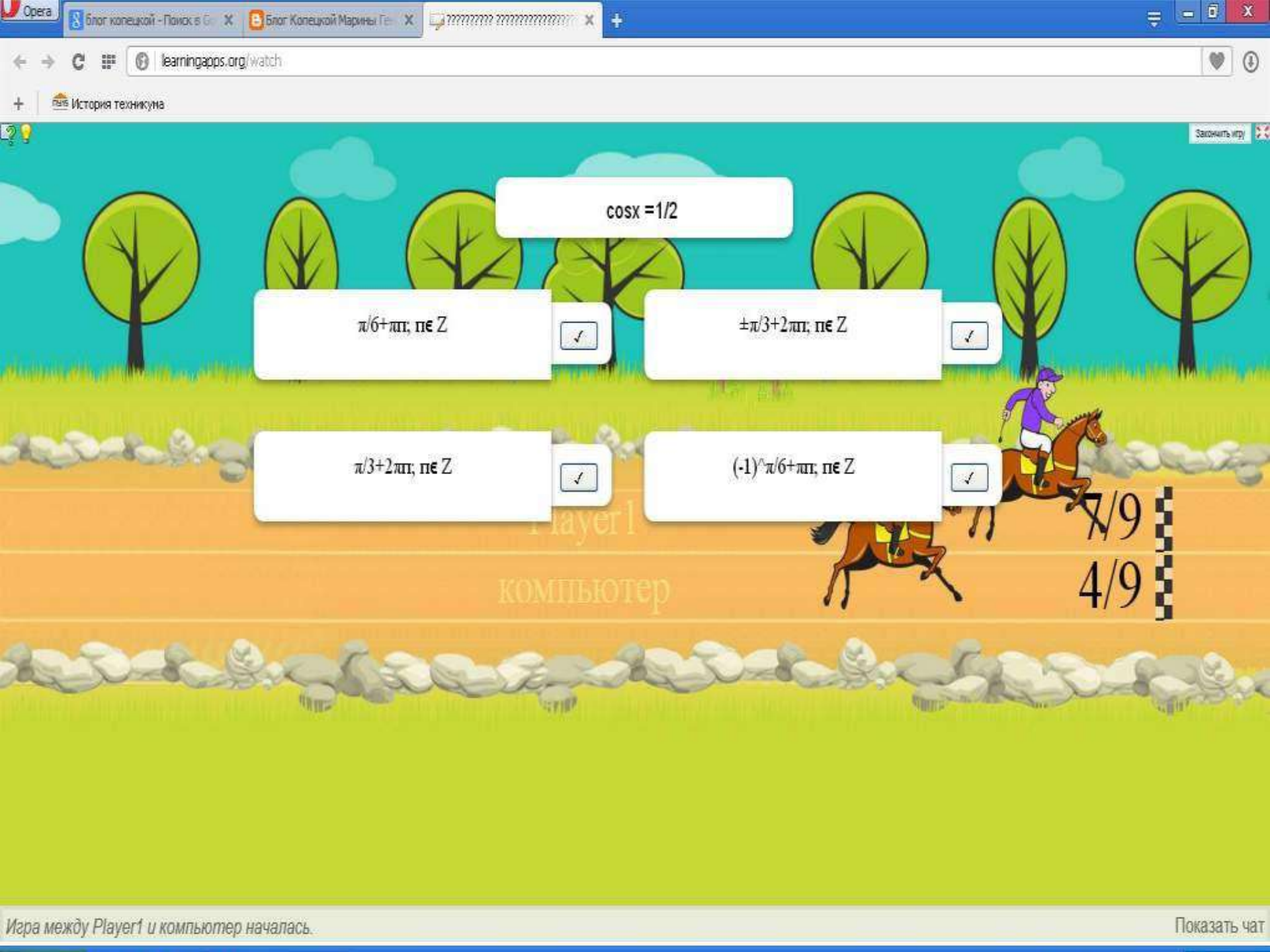
- **таблица соответствий** (аналогично предыдущему, но нужно подобрать множество понятий к каждой категории)
- **классификация** (распределение элементов знаний по категориям)
- **найти на карте** (используются метки на интерактивной карте Google)
- **пазл «Угадай-ка»** (надо последовательно открыть элементы изображения, распределяя понятия по категориям)



- **сортировка картинок** (выбрать названия для элементов изображения)
- **расставить по порядку** (распределить тексты, изображения, аудио или видео в правильной последовательности)
- **хронологическая линейка** (распределение элементов по шкале, не обязательно временной)
- **викторина со вводом текста** (написать ответы к последовательности вопросов)
- **виселица** (надо собрать слово из букв, не допуская более установленного числа ошибок)



- **заполнить пропуски**
- **заполнить таблицу** (по данным первой строки и первого столбца)
- **кроссворд**
- **викторина для нескольких игроков** (онлайн игра по типу известной телеигры «Своя игра»)
- **где находится это?** (онлайн игра на скорость, в которой ответами на поставленные вопросы выступают метки на изображении)
- **оцените** (онлайн игра, представленная последовательностью вопросов с числовыми ответами; выигрывает тот, кто был наиболее близок к правильному значению в каждом из вопросов)



$$\cos x = 1/2$$

$$\pi/6 + 2\pi, \pi \in \mathbb{Z}$$

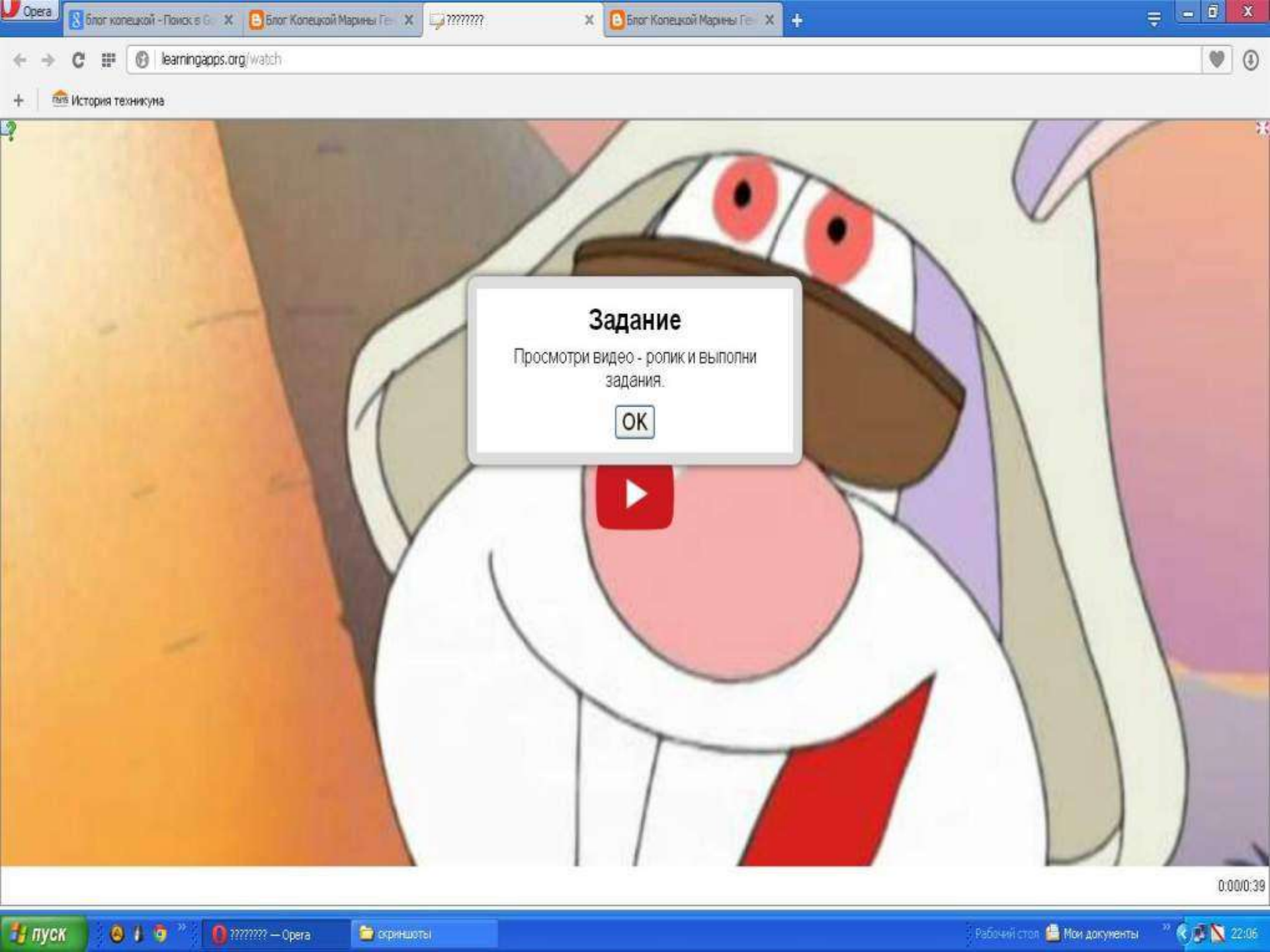
$$\pm \pi/3 + 2\pi, \pi \in \mathbb{Z}$$

$$\pi/3 + 2\pi, \pi \in \mathbb{Z}$$

$$(-1)^n \pi/6 + 2\pi, \pi \in \mathbb{Z}$$

~~7/9~~

4/9



Задание

Просмотри видео - ролик и выполни задания.

OK



0:00/0:39

Яндекс

карточка дидактических ...

виды дидактических игр ...

Блог Колецы Марины Г...

ленинг апс — Яндекс: на...

Тригонометрическое до...

learningapps.org/1475737

Firefox не дал устаревшему плагину «Adobe Flash» запуститься на http://learningapps.org.

Продолжать блокировать

Разрешить...

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Тригонометрическое домино

2015-04-06

$\frac{3\pi}{4} + \pi k$

$-\frac{\pi}{4} + \pi k$

$ctgx = -1$

$\frac{\pi}{4} + \pi k$

$tgx = -1$

$cosx = 1$

$\pi + 2\pi k$

$sinx = 1$

начало

$cosx = 0$

$sinx = 0$

Задание

Расставь карточки так, чтобы конец одной карточки являлся ответом/заданием для следующей.

OK

Создать подобное приложение

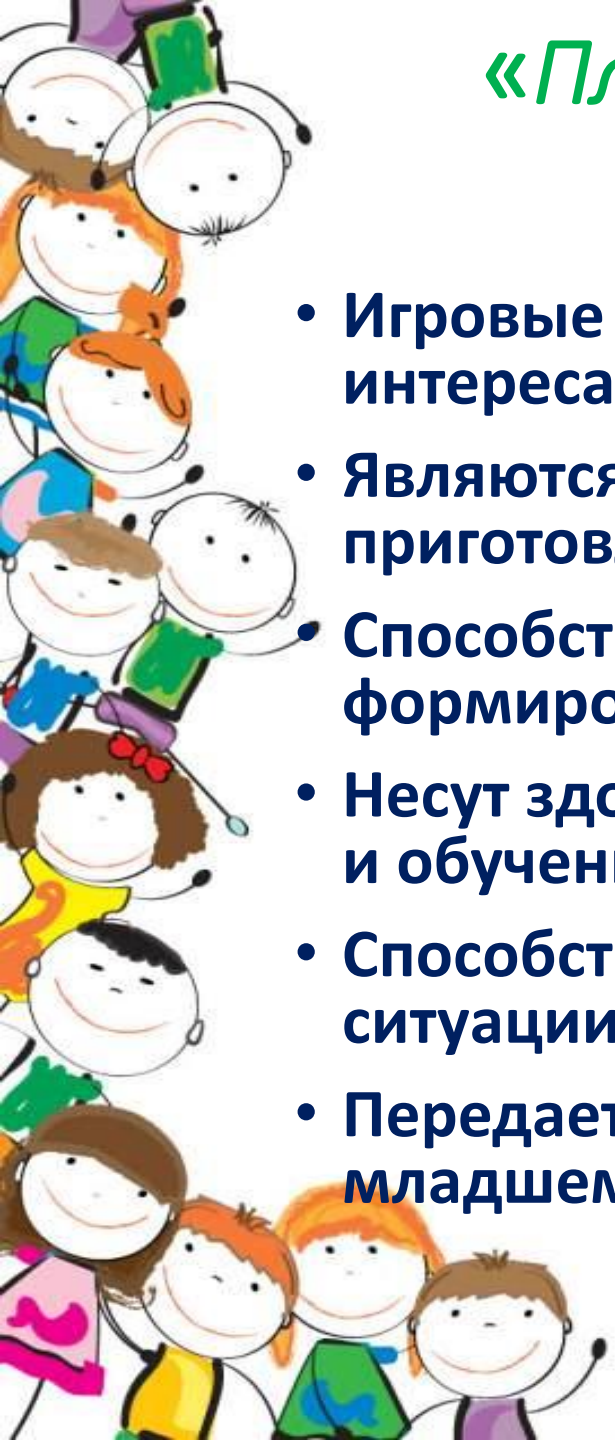
Запомнить и положить в МОИ упражнения

RU

23:34

вторник

04.10.2016



«Плюсы» использования игровых технологий:

- Игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления.
- Являются естественной формой труда, подготовлением к будущей жизни.
- Способствуют объединению коллектива и формированию ответственности.
- Несут здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении.
- Способствуют использованию знаний в новой ситуации.
- Передается опыт старшего поколения младшему.



«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- Сложность в организации и проблемы с дисциплиной.
- Невозможность использования на любом материале.
- Требуют больших временных затрат.
- Сложность в оценки учащихся.



Перефразируя шутку Вольтера о стихах можно сказать: «Все уроки хороши, кроме скучных». А скучно не бывает только в игре.



**Задача, конечно, не слишком простая:
Играя учить и учиться играя.
Но если с учебой сложить развлечение,
То праздником станет любое ученье!**



Спасибо за внимание!!!