

Применение игровых технологий на уроках математики и занятиях внеурочной деятельности как один из способов повышения учебной мотивации обучающихся основной школы

Подготовила:
учитель математики
ГБОУ СОШ № 1 города Похвистнево
Мрез Ирина Михайловна

Цель и задачи

Цель работы: изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках математики и занятиях внеурочной деятельности как один из способов повышения учебной мотивации обучающихся основной школы.

Задачи:

- изучить научно-методическую литературу по применению игровых технологий в обучении;
- познакомиться с практикой использования дидактических игр на уроках математики;
- использовать методы и приемы игровых технологий при проведении уроков математики и занятий внеурочной деятельности;
- обобщить опыт использования игровых технологий.

Гипотеза:

использование игровых технологий на уроках математики будет способствовать осмысленному усвоению знаний, активизации познавательной деятельности учащихся, повышению учебной мотивации, ведущим к прочному усвоению знаний.

Игровая технология

По определению из «Энциклопедии образовательных технологий» Г. К. Селевко, **игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

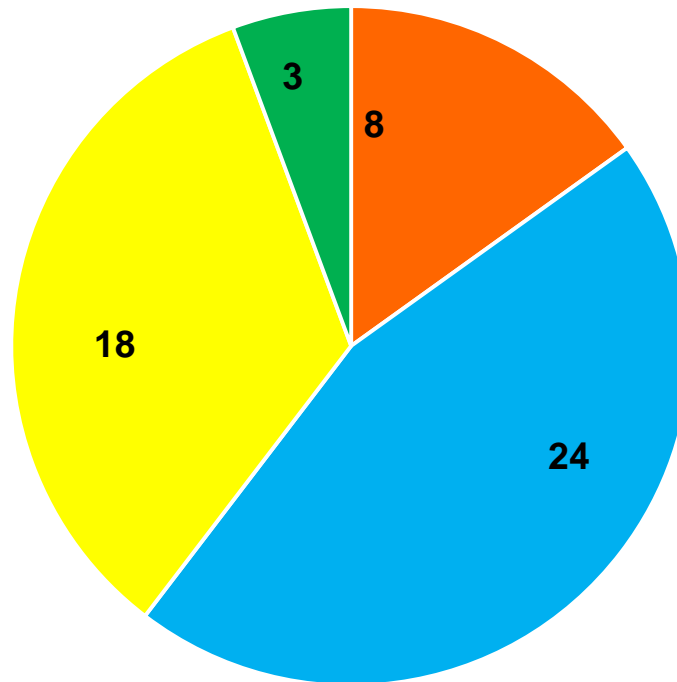
Требования к организации дидактических игр:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Виды дидактических игр:

- **Игры-упражнения** - примеры игр: упражнений: кроссворды, ребусы, викторины;
- **Игры-путешествия** – примеры уроков «Путешествие в страну Математика», «Путешествие по морю знаний» и т.д.;
- **Игры-соревнования** – примеры игр: «Чей ряд лучше?», «Считай, смекай, решай, отгадывай» и т.д.

Результаты диагностики для определения школьной мотивации (по Н.Г. Лускановой)



- Низкий уровень мотивации
- Положительное отношение к школе

Игра «Расшифруй»

Тема: «Сравнение десятичных дробей»

Цель: создать условия для проверки у учащихся умений
сравнивать десятичные дроби

Расположите дроби в порядке возрастания.

Математик, который впервые изложил учение о десятичных
дроби в России. (Магницкий)

0,811	0,027	0,2701	0,0172	0,721	0,8	0,72	0,712	0,217
Й	А	Н	М	К	И	Ц	И	Г

Ответ.

Игра «Историческое событие»

Тема: «Пропорция»

Цель: создать условия для проверки у учащихся умений решать пропорции, формирование вычислительных навыков.

1) $y : 11,2 = 510,25 : 5,2;$

y – год взятия крестоносцами Иерусалима.

2) $2,3 : x = 0,023 : 13,37$

x – год начала Столетней войны между Англией и Францией.

3) $8 : m = 1,75 : 326,375$

m – год открытия Америки Христофором Колумбом.

Ответы: $y = 1099$, $x = 1337$, $m = 1492$.

Игра «Найди ошибку»

Тема: «Раскрытие скобок»

Цель: формирование умения применять правила раскрытия скобок.

Найти ошибку

Правильно ли раскрыты скобки?

$$(3x + 4) - (5x + 6) = 3x + 4 - 5x + 6$$

$$-(2x - 1) + (3 + x) = 2x + 1 + 3 + x$$

$$4(x + 1) - 2(x - 1) = 4x + 4 - 2x - 1$$

Игра «Магические квадраты»

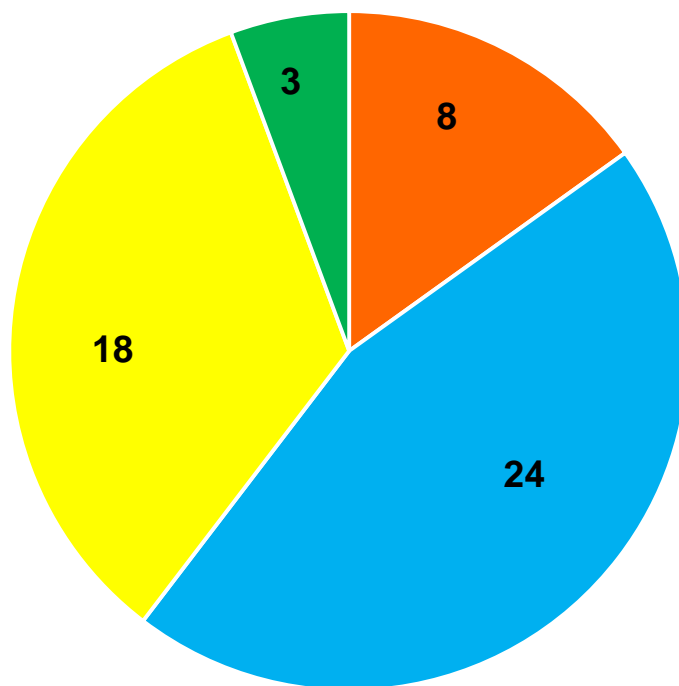
Тема: «Сложение и вычитание целых чисел»

Цель: формирование у учащихся навыков устного счета.

В клетки квадрата записать такие числа, чтобы сумма чисел по любой вертикали, горизонтали была равна 0.

-3	5	
7		
		3

Результаты повторной диагностики для определения школьной мотивации (по Н.Г. Лускановой)



- Низкий уровень мотивации
- Положительное отношение к школе

Функции игровой технологии:

1. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать математические умения и навыки.
2. Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
3. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников.
4. В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Список используемой литературы

1. Селевко, Г. К. [Текст]/ Игровые образовательные технологии Г.К. Селевко // Энциклопедия образовательных технологий.- Москва, 2005.- с. 127-133.
2. Образовательная социальная сеть: официальный сайт.- Москва, 2020.- URL: <https://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/2020/01/11/metodika-shkolnoy-motivatsii-n-g-luskanova> (Дата обращения: 06.09.2024)
3. Сборник дидактических игр по математике для учащихся 5-6 классов.- Москва, 2016.- URL: <https://multiurok.ru/files/sbornik-didaktichieskikh-ighr-po-matiematikie-dlia-uchashchikhsia-5-6-klassov.html> (Дата обращения: 21.04.2024)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!