

Кормич Татьяна Васильевна

- Учитель математики МБОУ СОШ № 10
 - г. Бор Нижегородской области
- В данной методической разработке представлено теоретическое содержание, включающее способы организации разнообразных игр для уроков математики. В работе сформулированы требования к проведению игр на уроке. Классификация игр дана в зависимости от игровой цели. Также представлены виды дидактических игр. Данный дидактический материал включает разработки игр для применения их на уроках математики с подробным описанием правил организации и проведения, на примере которых можно создавать подобные игры по разным темам курса математики и в разных классах.

Игра как эффективная форма развития познавательного интереса учащихся к математике.

Работу выполнила:
учитель МОУ СОШ №10
г.Бора
Кормич Татьяна Васильевна

**«Игра- это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности»
В.А. Сухомлинский**

Главная идея работы:

Может ли игра являться эффективной формой развития познавательного интереса учащихся к математике?

Признаки учебной игры, предложенные В.М. Букатовым:

- Дидактическая цель ставиться перед учащимися в форме игровой деятельности;**
- Учебная деятельность подчиняется правилам игры;**
- Учебный материал используется в качестве средства игры;**
- Успешное выполнение задания связывается с игровым результатом.**

Актуальность:

Увеличение умственной нагрузки заставляет задуматься над тем, как поддержать интерес учащихся к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока.

Взаимозависимость всех разделов предмета, нетерпимость к пробелам, как в целом, так и в частях является причиной неуспехов учащихся в обучении.

Однообразная деятельность, рассчитанная на механическое запоминание, не может вызвать интереса. Отсутствие положительных эмоций может привести к пассивности.

Математические игры разнообразны, требуют самостоятельности, эмоционально насыщены.

Цель работы :

Обосновать целесообразность игр на разных этапах изучения математического материала.

Задачи:

- 1. Определить цели, задачи и функции математической игры.**
- 2. Рассмотреть виды математических игр.**
- 3. Показать, как учебный материал можно использовать в качестве средств игры.**

М
а
т
е
м
а
т
и
ч
е
с
к
а
я

и
г
р
а



Цели: развитие мышления; углубление теоретических знаний; самоопределение в мире увлечений и профессий; воспитание сотрудничества и коллективизма; развитие волевых качеств; приобретение новых знаний, умений и навыков; Формирование адекватной самооценки; контроль знаний; мотивация учебной деятельности.

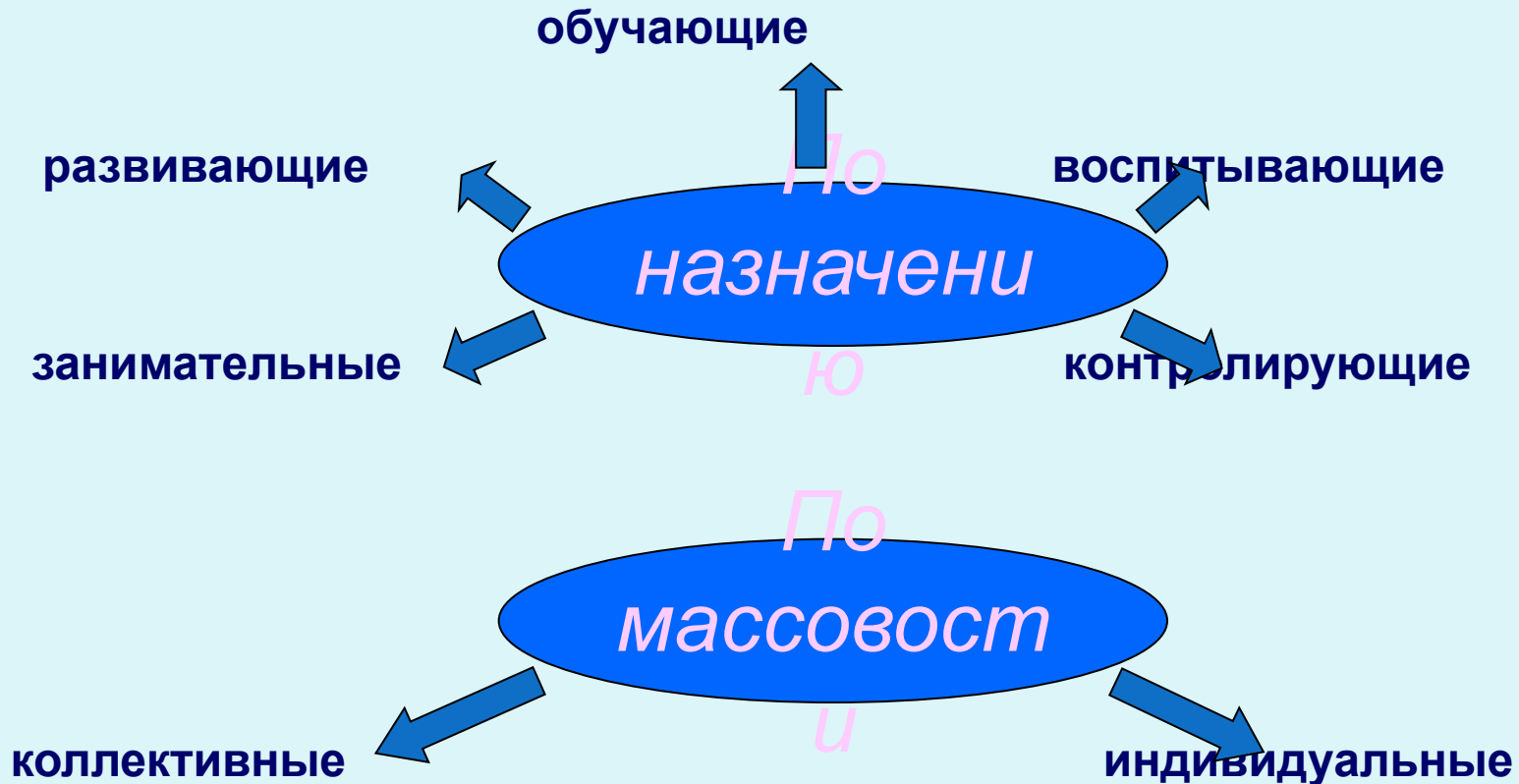


Задачи: образовательные, развивающие, воспитательные.



Функции: обучающая, развлекательная, коммуникативная, релаксационная.

Виды математических игр



Применение игр на различных этапах урока

Для активизации деятельности	Для проверки знаний, умений и навыков	Для закрепления материала	Для домашнего задания
<u>«Муха»</u>	<u>«Математический лабиринт»</u>	<u>«Конь»</u>	<u>«Графики функций - пословицы»</u>
	<u>«Лото»</u>	<u>«Пасьянс»</u>	
	<u>«Пресс-антипресс»</u>		

Результативность применения игровых технологий.

Диаграмма качества обучения в 8 «А» и 8 «В» классах после проведения самостоятельной работы по теме «Неполные квадратные уравнения» с применением игры «Пасьянс»

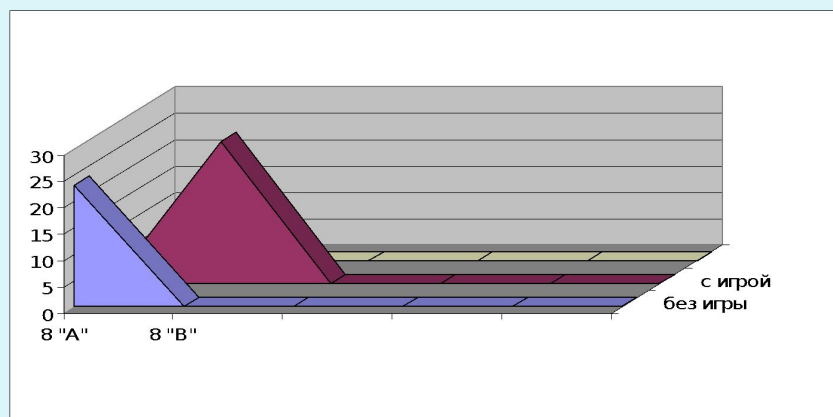
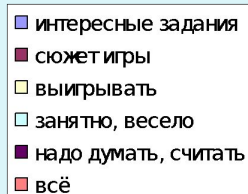
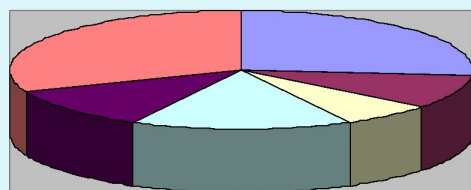
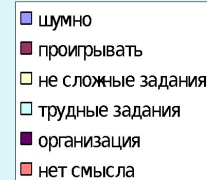
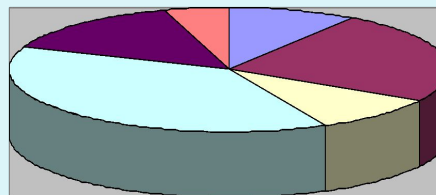


Диаграмма по анкетированию учащихся 8 «А» и 8 «В» классов (всего 48 человек)

понравилось



не понравилось



Заключение

Из изложенного можно сделать вывод, что математическая игра повышает интерес к предмету, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность.

Игра дает возможность проявить себя, свои способности, проверить имеющиеся знания, приобрести новые, и все это в необычной занимательной форме. Использование игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации познавательной деятельности учащихся.

Новизна опыта в усовершенствовании, модернизации и адаптации к конкретным условиям уже известных средств обучения. Использование компьютера значительно облегчает подготовительный процесс и делает восприятие более активным.

Адресная направленность: опыт по использованию игры как средства развития познавательного интереса может применяться при изучении различных предметов, также использоваться во внеурочное время. Его можно применять в основной и старшей школе всех уровней. Он будет интересен учителям разных специальностей.

Игра «Муха»

(8 класс, тема «Арифметический квадратный корень».)

Правила игры: составляется таблица 3×3 с числами (на слайде или на бумажном носителе). Столбцы и строки подписаны. Задача учащихся следить за движением мухи, которая перелетает с клетки на клетку. Учителем называются только координаты клетки, а число не произносится вслух.

Задача учащихся: вычислить или найти сумму.

	A	B	C
I	$\sqrt{0.25}$	$\sqrt{16}$	$\sqrt{8100}$
II	$\sqrt{9}$	$\sqrt{1.21}$	$\sqrt{49}$
III	$\sqrt{0.04}$	$\sqrt{100}$	$\sqrt{\frac{1}{4}}$



Математический лабиринт

«Лабиринт» - это несколько заданий, соединенных таким образом, что ответ одного задания служит номером другого. Игра начинается за 15-20 минут до конца урока. В результате решения получается цепочка чисел, по которой, как по ориентиру, ученик (группа) выходит из лабиринта. Перечень таких цепочек – чисел для каждой команды должен быть записан у учителя. Это позволит следить за успешностью прохождения лабиринта отдельными учащимися или командой.

Математический лабиринт по теме: «Решение уравнений», 7 класс.

Учащиеся получают бланк с заданием:

- № 1. $4(1 - 0,5a) = -2(2a - 3)$
- № 2. $4(3 - x) - 11 = 7(2x - 5)$
- № 3. $-5(0,8a + 1,2) = -a - 18$
- № 4. $4(3x - 8) = 3(5 - x) + 13$
- № 5. $5y/12 - 3/4 = 1/2$
- № 6. $(x+2)/3 = (2x+3)/5$
- № 7. $-3,2v + 2,4 = -2(1,2v + 2,4) = 9$
- № 8. $2(7x+21)/7 - (3x+6)/3 = 9$
- № 9. $1,2(3x + 5) = 2(2,4x - 3,6)$
- № 10. $0,3(5x - 7) = 3(0,2x + 3,2)$
- № 11. $0,5y - 0,6 = 0,1y + 0,2$
- № 12. $-3(2,1x - 4) - 4,2 = 1,2(-5x + 0,5)$
- № 13. $x/2 = x/3 + 1$

Вход в лабиринт:

I команда начинает с уравнения № 8

II команда - № 7

III команда - № 10

Выход из лабиринта: полученный ответ совпадает с номером задания.

Ключ к лабиринту: I команда: 8 5 3 4

II команда: 7 9 11 2

III команда: 10 13 6 1

Побеждает та команда, которая первая пройдет лабиринт.



«Лото»

(8 класс, тема «Квадратные корни»)

В специальном конверте учащимся предлагается набор карточек. Обычно их больше, чем ответов на большой карте, которая тоже вложена в конверт. Ученик достает из конверта карточку, решает пример и накрывает ею соответствующий ответ. Карточки накладываются лицевой стороной вниз. Если все примеры решены правильно, то обратные стороны составляют какой-то условный шифр: рисунок, чертеж, код (я обычно беру комбинацию цифр). Учитель, проходя по рядам, легко определяет результаты работы.

Вычислите: $(\sqrt{7})^2 + 4\sqrt{0,25}$.	Сравните числа: $\sqrt{7}$ и $\sqrt{2}$	Внесите множители под знаки корня и сравните числа: $2\sqrt{5}$ и $3\sqrt{2}$
Найдите значение выражения: $\sqrt{36 \times 25}$	Вынесите множитель за знак корня: $\sqrt{16x^3}$	Вычислите: $\sqrt{4900}$
Вычислите: $\sqrt{0,0064}$	Упростите выражение: $2\sqrt{5} - \frac{2}{3}\sqrt{45} + 2\sqrt{12}$	Найти значение выражения: $\sqrt{x^2 - y^2}$ при $x=13, y=12$

Ответы :

9	$\sqrt{7} > \sqrt{2}$	$2\sqrt{5} > 3\sqrt{2}$
30	$4x\sqrt{x}$	70
0,08	$9\sqrt{5} + 4\sqrt{3}$	5

1	4	3
8	0	2
7	5	9

Используйте конверт, чтобы немного изменить правила игры в лото.

Учителю нужно подготовить несколько больших карт, разделенных на прямоугольники с записанными в них ответами, маленькие карточки с шифром и соответственное количество заданий на слайде. Разбить класс на группы по 4-5 человек. Учитель показывает слайд. Та группа, которая обнаружила на большой карте ответ и считает его правильным, забирает карточку с шифром и накрывает ею соответствующую клеточку шифром вверх. Выигрывает та группа, которая больше всех накрыла правильно.



«Пресс-антипресс»

У игроков есть перечень вопросов, по которым будет проходить пресс – конференция. На первый ряд предлагается сесть тем, кто оценивает свои знания на «3», на второй ряд – на «4», на третий ряд – на «5». Вопросы также разделены по уровням сложности. Право отвечать первым всегда предоставляется первому ряду (кто на «3»). Когда возможные варианты ответов с этого уровня прозвучали, право дополнить дается тем, кто сидит на втором, а затем и на третьем ряду. Если кому-то с первого ряда удастся ответить на вопрос более сложного уровня так, что дополнить нечего, то учитель может пересадить его на второй или третий ряд. В зависимости от степени и качества участия в ответах, учащиеся могут повышать или понижать свой ранг, пересаживаясь по решению учителя. Есть еще одна версия этой игры - идеальный зачет. Он происходит неожиданно для участников. Учащиеся размещаются согласно притязаниям на итоговую оценку, замирают в ожидании вопросов, а учитель объявляет..., что вопросов не будет и сразу готов поставить заказанные отметки. Таким образом, эта игра может выполнять релаксационную функцию.



«Конь»

(6 класс, тема «Сложение чисел с разными знаками»).

Игра – индивидуальная. Каждый ученик получает таблицу, накрытую калькой и «коня» (им может быть картонный кружочек). Играющему нужно провести «коня» от линии старта к линии финиша. Ход можно начать с любого места на старте. «Конь» двигается так, как на шахматной доске. Но здесь надо соблюдать условие: число, записанное в клетке старта или там, где стоит «конь» сложенное с числом из клетки, где «конь» делает поворот, должно дать число, которое записано в клетке куда «прыгает» «конь». Некоторые клетки могут оказаться «фальстартом». На кальке показать ход «коня».

- 7	8	18	- 7	- 5	14	23	3	финиш
21	- 18	- 9	11	-7	3	2	- 2	
15	16	4	3	12	9	- 2	5	
3	5	- 23	4	7	3	- 4	6	
9	- 1	- 13	5	- 10	- 9	- 1	- 7	
2	- 7	2	3	11	2	10	5	
10	10	12	- 5	- 1	- 1	2	- 3	старт



«Пасьянс»

(8 класс, тема: «Неполные квадратные уравнения».)

Пасьянс содержит 20 карточек, на которых написано 10 уравнений и ответов к ним (уравнения - на одной карточке, ответы - на другой). Эти карточки раскладываются в 4 ряда по 5 карточек в каждом ряду. Карточки можно брать по 2 либо по вертикали, либо по горизонтали. Каждая пара считается удачей, если она составляет верное решение.

$10x^2+15x=0$	$64-25x^2=0$	$3x^2-24=0$	$-1\frac{3}{5}; 1\frac{3}{5}$	$x+3x^2=0$
$-4; 4$	$2x^2-32=0$	$7x^2-21=0$	$x^2-18x=0$	$0; \frac{1}{5}$
$-1,5; 0$	$4x^2-100=0$	$-2\sqrt{2}; 2\sqrt{2}$	$-8; 0$	$-5; 5$
$8x^2+64x=0$	$-\sqrt{3}; \sqrt{3}$	$0; 18$	$5x^2-x=0$	$-\frac{1}{3}; 0$

Удачные пары:

1) $10x^2+15x=0$ и $-1,5; 0$

2) $64-25x^2=0$ и $-1\frac{3}{5}; 1\frac{3}{5}$

3) $3x^2-24=0$ и $-2\sqrt{2}; 2\sqrt{2}$

4) $2x^2-32=0$ и $-4; 4$

5) $4x^2-100=0$ и $-5; 5$

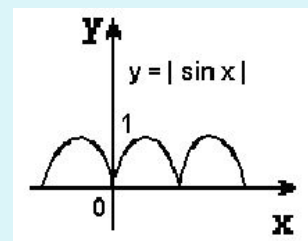
6) $x+3x^2=0$ и $-\frac{1}{3}; 0$



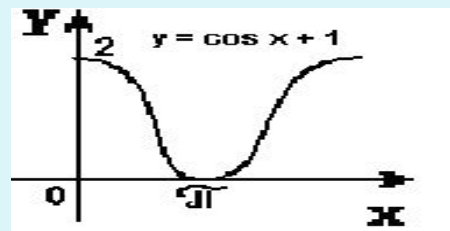
Графики функций - пословицы

На этапе «домашнее задание» использую игровую ситуацию «графики функций - пословицы» для 11 класса по теме «Тригонометрические функции». Ведь пословицы – отражение устойчивых закономерностей, выверенных многолетним опытом народа. Аналогия с пословицами помогает учащимся лучше понять и запомнить характерные свойства функций. Задание учащимся: для данных функций найти подходящие пословицы, поговорки.

1. «Повторение – мать учения»,
«Выше меры конь не скачет»



2. "Любишь с горы кататься,
люби и саночки возить".



7 класс, тема « Функция $y = kx$ и ее график»

3. «Как аукнется, так и откликнется".

