

## Выступление

**Подготовила:** Романова Наталья Леонидовна, учитель математики,  
МБОУ СШ №12 г.Волгодонска.

**Тема:** «Игровые формы обучения на уроках математики при реализации  
ФГОС».

**Форма проведения:** Методический диалог.

**Дата:** 20.02.2018. 15.00 ч. в МБОУ СШ №22 г.Волгодонска.

**Необходимые условия:** ПК, проектор.

**Ссылка на материал:** [http://mousosh12red.ucoz.ru/index/v\\_pomoshh\\_uchitelju/0-91](http://mousosh12red.ucoz.ru/index/v_pomoshh_uchitelju/0-91)

## Тема выступления: «Игровые формы обучения на уроках математики при реализации ФГОС».

«Каков ребёнок в игре,  
таков во многом он будет в работе,  
когда вырастет».

Макаренко А.С.

Меняются времена, меняются и требования к выпускнику школы, и требования к учителю. Как и все современные учителя, я работаю над внедрением и реализацией ФГОС в нашей школе. Особенность ФГОС общего образования - их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика.

Современная педагогика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможность эффективного взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы обучения с присущими им элементами соревнования, интереса. Игра – и творчество, и труд. Даже самые пассивные учащиеся включаются в игру, прилагая все усилия.

Игра, участие в игровом процессе является потребностью ребенка любого возраста. Игровая технология позволяет приобретать навыки уверенного поведения в сложной обстановке, вырабатывает точность и внимание при выполнении конкретных обязанностей, приучает быстрее осознать и анализировать результаты своей деятельности.

Игровые технологии меняют функции учителя. Если на традиционном уроке он передает знания в готовом виде, то здесь он должен быть организатором, режиссером урока, соучастником коллективной деятельности. Требуется серьезная предварительная подготовка, продуманность, умение сориентироваться при проведении проблем в ходе игрового урока.

Главная цель

Развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные формы уроков.

Задачи

*Образовательные:* Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала; способствовать расширению кругозора учащихся.

*Развивающие:* Развивать у учащихся логическое мышление и познавательные способности; способствовать практическому применению умений и навыков; способствовать развитию воображения, фантазии, творческих способностей.

*Воспитательные:* Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности; воспитать нравственные взгляды и убеждения.

На своих уроках я применяю разнообразные игровые формы.

Игру можно использовать на различных этапах урока и во внеурочной деятельности обучающихся. Этап устного счёта должен присутствовать практически на каждом уроке в 5-7 классах. Из урока в урок просто предлагать детям выполнять действия в уме - не самое удачное решение вопроса. Игровые моменты могут дать большой эффект, так как игра заставляет всех без исключения учащихся повторять материал, вынесенный на обсуждение. Игровые моменты я стараюсь включить в каждый урок, особенно в 5 классе.

Интересны для учащихся устные коллективные разминки развивающие быстроту реакции, внимательность, умение четко и конкретно мыслить.

В курсе математики много различных формул. Чтобы учащиеся могли свободно оперировать ими при решении задач и упражнений, они должны самые распространённые из них, часто встречающиеся на практике, знать наизусть. Чтобы формулы лучше запоминались, использую на уроках дидактические игры.

«Математическое домино» – набор состоит из 12–30 карточек, каждая карточка разделена чертой на две части – на одной записано задание, на другой – ответ к другому заданию.

«Найди пару» - комплект состоит из двух наборов (вопросы и ответы-формулы); наборы можно подготовить как для 5-7, так и для 8-11 классов.

«Математическое лото» - лото с вопросами и заданиями по математике.

Не надо жалеть времени на многократность повторения цифрового материала, определений, выводов, это окупится знанием учащихся.

Усталость - одна из причин падения внимания и интереса к учению. Уменьшить её можно с помощью занимательных задач. Занимательная задача-это настоящая математическая задача, только с нестандартным решением. Такие задачи полезны для развития гибкости ума, выработке навыков мышления, повышения интереса к предмету. Они вносят в урок оживление, повышают интерес к знаниям, развивают воображение и память.

Оживляет урок и использование различных форм ИКТ

Таким образом, игровые формы урока помогают формированию творческих способностей учащихся и логической смекалки.

Плюсы и минусы использования игровых технологий:

«+»

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несут здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- способствуют использованию знаний в новой ситуации;

- являются естественной формой труда, подготовкой к будущей жизни;

- способствуют объединению коллектива и формированию ответственности.

« - »

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели её проведение;

- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке обучающихся.

Особенность нашего времени – это потребность в предприимчивых, деловых, компетентных специалистах в той или иной сфере общественной, социальной, экономической и производственной деятельности. Необходимо быть грамотным, чтобы умело “функционировать в сложном и требовательном обществе”, а это означает быть просто лучше образованным. Чем выше уровень образованности, тем выше профессиональная и социальная мобильность. На уроках ученики, выполняя различные виды самостоятельной деятельности, требующие мобилизации знаний, умений, способности принимать решения, брать на себя ответственность, воспитывающие волю к победе и преодолению трудностей, привыкают к востребованности своих знаний, убеждаются в значимости образования.

В заключении хотелось бы сказать, какими бы хорошими и продуманными ни были программы, только от учителей на местах зависит их реализация, поскольку, как и прежде, как всегда было и будет, успешность образовательного процесса зависит от учителя, его компетентности и заинтересованности.

Спасибо за внимание!