

«Технологии игрового обучения как ресурса реализации программы на уроках математики в начальной школе»

Сабирова Римма Ринатовна,

Математика

МБОУ «СОШ № 112» Авиастроительного района г. Казани

Республики Татарстан

Игры - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

(В. А. Сухомлинский.) [2]

Игры на уроках математики в начальной школе - это современный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Её основа - **игровая технология обучения** — использование в процессе обучения разнообразных игр и игровых ситуаций. В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недостижимым, во время игры легко усваивается.

Основная цель игры на уроке – активизация познавательной деятельности учащихся по предмету «математика», развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность. Математическая игра помогает закреплять и расширять предусмотренные школьной программой знания, умения и навыки.

**Цели применения математических игр:**

Развитие мышления; углубление теоретических знаний отработка математических навыков; самоопределение в мире увлечений и профессий; организация свободного времени; общение со сверстниками; воспитание сотрудничества и коллективизма; приобретение новых знаний, умений и навыков; формирование адекватной самооценки; развитие волевых качеств; контроль знаний; мотивация учебной деятельности.

## **Функции математических игр и использование передовых инновационных технологий в обучении.**

1. Во время математической игры происходит одновременно игровая, учебная и трудовая деятельность. Великолепно проявляет себя на данном этапе технология сотрудничества. Технология обучения в сотрудничестве способствует социализации, позволяет приобрести через учебный труд навыки совместной деятельности, развить коммуникативные умения.

2. Математическая игра требует от школьника знание предмет. Ведь не умея решать задачи, разгадывать, расшифровывать и распутывать ученик не сможет участвовать в игре, а значит быть вне команды.

3. В играх ученики учатся планировать свою работу, оценивать результаты не только чужой, но и своей деятельности, проявлять смекалку при решении задач, творчески подходить к любому заданию, использовать и подбирать нужный материал.

4. Результаты игр показывают школьникам их уровень подготовленности. Математические игры помогают в самосовершенствовании учащихся и, тем самым побуждают их познавательную активность, а значит и повышается интерес к предмету. На данном этапе вполне уместны **Технологии дифференцированного обучения**. Они предполагают создание специальных условий, при которых выявляются и развиваются задатки учащихся.

5. Во время участия в математических играх учащиеся не только получают новую информацию, но и приобретают опыт сбора нужной информации и правильного ее применения.

6. Для подготовки к подобным занятиям детям нередко приходится выходить за рамки обязательных школьных знаний, привлекая и опираясь на общее развитие и общественный опыт из жизни. В своей практике для подобной работы я опираюсь на **Инновационные воспитательные технологии**, то есть осуществляю посредством вовлечения учащихся в дополнительную

(внеклассную и внеурочную) деятельность по всем предметам (метапредметность). [3]

### **Требования к игровым урокам**

При разработке игр стараюсь учитывать особенности детей, так как работаю с детьми ОВЗ составляю правила игры, упроченной форме, чтобы учащиеся проявили желания поучаствовать в ней и дали результаты. Поэтому они разрабатываются с учетом возрастных особенностей детей, проявляемых ими интересов в том или ином возрасте, их развития и имеющихся знаний.

По – моему мнению, математические игры разрабатывается с учетом знаний детей и пройденного материала. Они должны быть разнообразны, интересны и привлекательные. Многообразие видов математических игр в моих уроках помогают повысить эффективность урока математики, послужит дополнительным источником систематических и прочных знаний.

По- моему опыту не только сильные учащиеся проявляют заинтересованность к предмету, но и слабые учащиеся начинают проявлять свою активность в учении, но и повышается у учеников в жизненные деятельности.

**Виды математических игр:** игры-упражнения; игры-путешествия; сюжетная ролевая игра: игра-соревнование.

**Игры-упражнения** занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, осмысления и закрепления учебного материала, Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, шарады, головоломки, загадки.

Игра «Паровозик из Ромашкиново»: рассадив пассажиров в вагоны в соответствии с составом числа, учащиеся контролируют себя в знании состава числа. Нажимать на предполагаемого пассажира с помощью «мышки» компьютера. Если пассажир выбран правильно, то он отправляется в вагон, в противном случае пассажир исчезает.

В итоге данная игра дает следующего инновационного результата - **Повышение интереса и мотивации**. Обучающиеся не просто решают стандартные задачи, а погружаются в интересные и захватывающие ситуации, где им необходимо применять математические знания и навыки для достижения целей в игре.

**Игры-путешествия** служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала.

«Поезд»

Цель: закрепить порядковое значение числа.

Оборудование: **картинки поезда**, вагонов, **карточки** с числами от 10 до 20.

Содержание: на доске поезд, вагоны расставлены в беспорядке. Детям объявляют, что числа заблудились. Дети расставляют цифры, **обозначающие** числа второго десятка

**Сюжетно-ролевая игра** отличается тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определённые роли.

«Бабочки»

Цель: закреплять приемы прибавления и вычитания.

Оборудование: рисунки бабочек и цветов.

Содержание: на доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям **предлагают** отгадать на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

**Игра-соревнование**, существенной особенностью игры соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а

сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами.

### ***«Математический футбол»***

Цель: формировать навыки сложения и вычитания в **пределах 20, 100, 1000** или умножения и деления.

Оборудование: **картинки ворот**, мячей с примерами.

Содержание: на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей. [ 4 ]

### **Классификация математических игр по назначению.**

Коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим целям урока:

1. обучающие;
2. контролирующие;
3. обобщающие.

Обучающей будет игра, если учащийся, участвуя в ней, приобретает новые знания, умения и навыки.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний.

Также можно выделить развивающие и занимательные.

Воспитывающая игра имеет целью воспитать у учащихся отдельные качества личности, такие как: внимание, наблюдательность, смекалка, самостоятельность и др.

Занимательные игры отличаются от других видов тем, что для участия в ней никаких конкретных знаний не надо, нужна только смекалка. Основная цель такой игры - это привлечь к математике слабых учеников, не проявляющих интереса к предмету.

Развивающие игры в основном предназначены для сильных учеников, увлекающихся математикой. Они развивают нестандартность мышления при решении соответствующих заданий.

Все эти виды переплетаются между собой, и одна игра может быть одновременно и контролирующей, и обучающей, лишь в соотношении между целями можно говорить о принадлежности математической игры к тому или иному виду.

### **Требования к организации математических игр:**

1. игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности учащихся;
2. игра должна быть доступной для данного возраста, цель игры - достижимой, а оформление красочным и разнообразным;
3. обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа;
4. присутствие элемента соревнования между командами или отдельными участниками;
5. роль активности учащихся во время проведения игры;
6. воспитательное, познавательное значение игры.

Игровые технологии можно применять на различных типах, а также на разных этапах урока.[5]

Исходя из своего опыта, можно сказать, что требования и инструкция к играм должны обязательно выполняться. Это воспитывает у учащихся обязательность, ловкость, темп, они в играх начинают вести себя естественно, оживленно,

радуются. Вот это важно для меня видеть у детей улыбки на лице.

Имея многолетний опыт работы в начальной школе могу сказать, что применяя игровые технологии на уроках математики получила следующие результаты:

**Развитие логического мышления.** Игры позволяют развивать у учеников логическое мышление, усиливать навыки проблемного мышления и развивать воображение. Дети стали внимательнее, интенсивнее решать задачи и примеры.

**Применение полученных знаний на практике.** Через игровую форму дети учатся применить полученные знания на практике, а также тренировать рефлексию и принятие решений в условиях, максимально приближенных к реальной жизни. (Элементарный счет при совершении покупок. Давала практическую игру «Магазин»)

**Возможность индивидуальной работы.** Каждый ученик может развиваться +в своём темпе и исходя из своих способностей.

**Погружение в виртуальное пространство.** Математические понятия и задачи представлены в наглядной и доступной форме. Виртуальная реальность позволяет менять сценарии, влиять на ход эксперимента или решать математическую задачу в игровой и доступной для понимания форме. Это помогает ученикам увидеть тесную связь курса с реальными жизненными ситуациями, что делает математику более понятной и применимой. Например, во время виртуального урока я применяю интерактивную доску, чтобы дети не только имели представление, но и сумели применять свои знания в работе. Это помогает кратко и рационально фиксировать учебную информацию, выделять в ней исходные, главные идеи и отражать их в электронном виде.[6]

В последнее время всем известно, что учащимся заинтересовать учебной очень тяжело, приходят дети с разными возможностями здоровья (ОВЗ), разными восприятиями, но не смотря на это мы, педагоги, должны найти подходы каждому ребенку и поэтому **применения игровых технологий в начальной школе** помогает доступно объяснить материал урока и дает хорошие результаты как:

**Повышение познавательного интереса** к процессу обучения, умственной активности, снижение утомляемости. (сформировалась группа детей, которые регулярно участвуют в городских КВНах и КВИЗах ).

**Формирование дружного коллектива**, воспитание ответственности и взаимопомощи учащихся. (Сформирован классный коллектив регулярно участвующий во внутришкольных и районных мероприятиях).

**Развитие самостоятельности** учащихся в проявлении себя, умение искать согласие и вырабатывать общее мнение о том, что и как надо делать. Дети способны сами организовывать различные мероприятия, вечеринки, творческие занятия.

**Более глубокое усвоение пройденного материала.** Применение игровых технологий даёт возможность сделать обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить и повторить полученные знания в системе, в новых связях. ( Участвуют на олимпиадах «Winkid», «УМКА» и занимают призовые места, качество по предмету составляет 71,1 %).

**Развитие важных навыков** у детей, таких как логическое мышление, пространственное воображение, внимание, память, мелкая моторика и координация движений. ( Доказательством этого явилось участие учащихся в интеллектуальной игре «Капля» на Республиканском телевидении).

**Персонализация обучения** и адаптация его под индивидуальные потребности каждого ребёнка. (Каждый ребенок пишет и защищает проектные работы, выступают на конференциях).[7]

Считаю свою инновационную работу с применением игровых технологий успешной, добиваюсь определенных результатов, тем более в таких обстоятельствах, когда дети практически забиты гаджетами и виртуальными играми.

Планирую в дальнейшем работать над расширением арсенала игр на разные темы, термины, приемы, считаю свою работу интересной и нужной.

Литература:



1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации"
2. Замостьянов, А. Василий Александрович Сухомлинский - задание на завтра: послесловие к юбилею великого педагога / А. Замостьянов // Народное образование. - 2003. - № 9. - С.180-183.
3. Труднее В.П. Считай, смекай, отгадывай. М.: Просвещение, 2000, с.31.
4. в нач. шк. / под ред. проф. А. В. Тихоненко. Ростов н/ Д: Феникс, 2008, с.12.
5. Тихоненко А. В. Теоретические и методические основы изучения математики
6. <http://slovari.yandex.ru/>
7. <http://nsportal.ru/>