

ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

«Предмет математики настолько серьезен, что полезно не упускать случая сделать его немного занимательным».

Паскаль.

Важнейшим фактором успеха в обучении является интерес учеников к предмету. Интерес школьника к учению надо рассматривать как один из самых мощных факторов обучения. Но игровое обучение — это не уступка ленивому ученику, чтобы позабавить его и тем самым заставить учиться. Обучение должно вызывать удовольствие. Математику надо рассматривать не как систему истин, которые надо заучивать, а как систему рассуждений, требующую творческого мышления.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

Для учащихся с низкими способностями нужно предусматривать ослабленные варианты игры, чтобы искусственно создать возможность успеха, и наоборот, трудные варианты — для способных учащихся.

Игровые моменты на уроках необходимы для воспитания личности, для развития интереса к предмету. Если ученик видит перед собой примеры творческого подхода к делу своих наставников, то у него самого возникает потребность творчества.

Приведу некоторые игровые формы проведения урока:

5 класс:

Игра «Лучший счетчик» (готовятся карточки с примерами в столбик), игроки по очереди в быстром темпе последовательно называют ответы примеров.

Игра «Буквоград», например тема «Десятичные дроби»: расшифруй слова, расположив дроби

1) в порядке возрастания (БАЙРОН)

0,72 0,027 0,712 0,2701 0,0172 0,217

Н А О Р Б Й

2) в порядке убывания (МОЛБЕР)

1,01	1,001	0,1	0,011	0,11	1,1
О	Л	Е	Р	Б	М

6 класс:

Ученики самостоятельно или по группам выполняют задания. Целые числа, входящие в ответ (без учета знака) служат номерами букв в алфавите (число -1 - «А», 13 - «Л»), ученики **переводят числа в буквы и составляют слово**.

Победителями объявляются ребята, верно выполнившие все задания и придумавшие наибольшее количество слов.

Предполагается **шифровка МАОНИЛЛОДАБВЕЦ**. Из нее ребята вычеркивают, двигаясь слева направо, те буквы, которые соответствуют полученным ответам. Получается слово «МОЛОДЕЦ».

Игра «Черный ящик» (в ящике цифры, буквы N, Q, Z — множества чисел). К нам прилетели инопланетяне и хотят узнать о наших цифрах (о множестве чисел, которые у нас в ящике). Надо рассказать о цифре, множестве чисел, о ее свойствах, привести пословицы, поговорки, фильмы, сказки. Класс делится на команды по рядам, а каждый ряд подразделяется на два варианта. Учащиеся каждого варианта либо встают, либо поднимают руки, если речь идет об объекте, за который они отвечают (1 вариант отвечает за отрицательные числа, 2 вариант — за положительные).

Элементы игры, включенные в урок, оказывают заметное влияние на деятельность учащихся. Игровой мотив является для них действенным подкреплением познавательному мотиву, способствует активности мыслительной деятельности, повышает концентрацию внимания, настойчивость, работоспособность, создает дополнительные условия для появления радости, удовлетворенности, чувства коллективизма.