

Марчик Светлана Артуровна,

учитель математики,

МБОУ Лицей№7,

г. Саяногорск, Республика Хакасия

НЕСТАНДАРТНЫЕ УРОКИ МАТЕМАТИКИ В СРЕДНИХ КЛАССАХ

Аннотация. Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляют задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысли школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, что бы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса.

Педагогические и психологические исследования убеждают, что интерес к предмету оказывает сильное влияние на мотивацию его изучения, оказывает положительное влияние на результаты, как в настоящем, так и в дальнейшем обучении. Положительные эмоции учащихся на уроке – это залог успеха в обучении.

Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроках математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромными желаниями, прилагая все усилия, что бы ни подвести одноклассников по игре.

Дидактические игры очень хорошо уживаются с серьезным учением. Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Игра должна рассматриваться, как могущественный незаменимый рычаг умственного развития ребенка.

Не думаю, что использование игровых ситуаций на уроке дает возможность учащимся овладеть математикой легко и свободно, но я считаю, что необходимо использовать все возможности для того, чтобы дети учились с интересом, чтобы большинство подростков испытали и осознали притягательные стороны математики, ее возможности в совершенствовании умственных способностей, в преодолении трудностей.

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания, ее нужно рассматривать, как вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры. Все эти структурные элементы взаимосвязаны между собой, и отсутствие основных из них разрушает игру.

На своих уроках я часто использую деловые игры, такие как «Математический поединок», «Проектировщик», «Конструктор», «Математический лабиринт», которые могут занимать весь урок, либо игры, которые используются лишь на отдельных этапах урока, например такие, как: различные «Магические квадраты», «Эстафеты», «Викторины», «Лото», «Соревнования художников», «Математические ребусы», «Кроссворды», «Мозаика» и т. д.

Вот *примеры* некоторых *дидактических игр*:

- «Снежный ком» – определяется рассматриваемый вопрос. Игра проводится по рядам по цепочке. Начинает первый ученик с сообщения

известных ему фактов, явлений, понятий и т. д. Второй ученик продолжает, не повторяя того, что уже было сказано. Тот, кто ошибается или ничего не знает, выходит из игры. Игра завершается обобщением, которое делает учитель, либо выигравший ученик.

- «Турнир» – в этой игре два ученика соревнуются в своих знаниях. Определяется тема. Игра начинается со жребия, кому первому начинать. Далее первый ученик задает вопрос, второй отвечает. Если он ответил правильно, то сам задает вопрос, на который отвечает первый участник. Беседа идет до тех пор, пока кто-либо дает неправильный ответ или не сможет задать вопрос. Победитель тот, кто последним дал правильный ответ или задал последний вопрос, оставшийся без ответа.

- «Отгадай термин» – один из участников игры выходит из класса. Ребята загадывают какое-либо понятие, относящееся к заданной теме. Входит водящий, он должен его отгадать. Ему разрешается задавать вопросы всем участникам игры. Но ответы на них могут быть только такими: «да», «нет», «отчасти». Для лучшей организации игры нужно ограничить количество вопросов и время между ответами и вопросами. Игра приучает участников логически размышлять, правильно ставить вопросы, сопоставлять ответы, приходить к правильным выводам.

- «Математический лабиринт» – эта игра занимает достаточно много времени – урок, а по возможности и больше. Проводить такой урок лучше после изучения большой темы, например в 5-ом классе после изучения тем: «Обыкновенные дроби» и «Десятичные дроби». В 6-ом классе после изучения тем «Действия с числами, имеющими разные знаки» и «Решение задач на проценты, части и пропорции». А в 7-ом классе после тем «Одночлены и многочлены» и «Формулы сокращенного умножения». Класс делится на 5 команд, равных по силам. Капитаны с помощью кубика, грани которого имеют разные цвета, определяют свой цвет, по карте определяют свой маршрут. Нужно пройти 5 этапов, для каждого своя карточка в виде теста, в результате

должно получиться слово. Та команда, которая быстрее всех заполнит свое табло (должно получиться 5 слов) и побеждает.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Григорьева Г.И. *Нестандартные уроки математики [Текст]* / Г.И. Григорьева. – Волгоград: Корифей, 2000. – 96 с.
2. Кульневич С.В. *Нетрадиционные уроки [Текст]: Современный урок: часть 2* / С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина. – Ростов-н/Д: Учитель, 2005.
3. *Способы организации нестандартных уроков математики и информатики [Электронный ресурс]*. – Режим доступа: <http://www.nizovka.edum.ru>, свободный. – Загл. с экрана.
4. *Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности [Электронный ресурс]* –Режим доступа: <http://www.revolution.allbest.ru>, свободный. – Загл. с экрана.