Добрый день, уважаемые коллеги. Хочу поделиться своими эмоциями. И , я думаю, что они совпали у нас со многими. Когда на первом в этом году заседании МО взгляд выхватил молодые свежие лица в нашем математическом содружестве, стало как то светло на душе. Наконец то! Идет молодая смена ! Пожелать успехов, достижений. Полюбить профессию и остаться в школе… У тех, кто выпустил уже не один 5 класс, есть чем поделится. Уже накоплен и опыт, и свои методики, и разработки. Поэтому мой доклад «Дидактические игры в 5 кл» , наверное, в большей степени будет адресован вам, молодые коллеги. Хотя опыт опытом, но все равно каждый раз в выступлении коллег слышишь для себя что то интересное.

СЛАЙД2 Возникновение интереса к математике у значительного числа обучающихся зависит в большей степени от методики ее преподавания. Надо позаботится о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и испытывал радость от своих достижений. Понятно, что у всех эти достижения разные: кто то счастлив, от того что первый увидел решение сложной задачи, а кому то доставит радость то, что он научился складывать в столбик. Ощущение успеха придает силы и желание учиться. И у нас вырастают крылья, ведь нет ничего тоскливее, чем видеть скучные лица учеников, отбывающих твой урок.

СЛАЙД 3 И вот тут немаловажная роль отводится дидактическим играм **. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.** Дидактическая игра- не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. На игру нужно смотреть как на вид творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной деятельности. Дидактическая игра на уроке учит работать в команде, слушать, слышать, анализировать, находить ошибки, контролировать время. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала**. Игровые формы на уроке целесообразно применять при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.**

СЛАЙД 4 Приучать к игре пятиклассников надо постепенно, чтобы урок не превращался в хаос , чтобы дети не путали дидактическую игру с забавой. Можно начать с индивидуальной, например, лото. Раздаются конверты. В каждом большая карта с таблицей ответов.

СЛАЙД 5 И карточки с примерами. Примеров больше, чем ячеек с ответами. Ребята решают примеры, находят нужный ответ и накрывают эту ячейку карточкой с примером. лицевой стороной вниз. Если все примеры решены правильно, то обратные стороны наложенных карточек составляют определенный рисунок или шифр, что дает учителю быстро понять, верно ли решены примеры. Слабым ученикам нужно подготовить карточки с более легкими примерами, чтобы и он испытал чувство успеха.

СЛАЙД 6 Индивидуально можно провести и игру «Шифр» Когда числам присваивается какая то буква. И если примеры решены правильно, то записанные в ячейки буквы обращаются в какую-нибудь фразу .

 СЛАЙД7 Игра «По цепочке» . Если игра проводится по командам, то можно делить по рядам. Например , проверяем знания на нахождение неизвестного. Сразу предлагается поле с уравнениями. Ученики по цепочке выходят к доске, решают одно из них.. Те, кто на местах, пока дойдет их очередь, успеют не одно уравнение решить, потому что никто не договаривается, какое уравнение он решает. Побеждает та команда, которая решит большее количество уравнений. Из сильных учеников можно выбрать экспертов, которые сразу проверяют верность решения.

СЛАЙД 8 Есть игры, когда в команде приветствуется обсуждение стратегии. Предлагаются карточки с примерами, на которых определенный цвет указывает на сложность задания. Ребята в команде учатся правильно распределять «обязанности» , быть ответственными. Команды разбирают карточки. Побеждает та, которая быстрее справится или наберет больше баллов. Карточки разного цвета оцениваются разным количеством баллов.

СЛАЙД 9 Игра по станциям. Например, при изучении темы площади и обьемы.

Станция «Формулы», станция «Единицы измерения», станция «Площади», станция «Обьемы»

СЛАЙД 10 Так как сейчас большое внимание уделяется функциональной грамотности, можно провести игру «ремонт» . Команде предстоит подсчитать : во сколько выйдет ремонт , например, классной комнаты.

СЛАЙД 11 Можно провести игру в парах. Например, при изучении темы «Действия с натуральными числами». Каждый ученик заготавливает табличку с числами в верхней строчке и левом столбце. По команде ученики ставят по одной точке в каждой строчке таблицы. После этого соседи по парте обмениваются таблицами . Учитель предлагает выполнить определенное действие над числами, против которых стоят точки и записать ответ в клетку с точкой. Через 3-5 минут табличками вновь обмениваются и обучающиеся проверяют результаты друг друга. Проверяющий ставит отметку и подписывает свою фамилию.

СЛАЙД 12 Игра «Кто быстрее достигнет флажка» Тема «Арифметические действия с дробями»

Ступеньки с двух сторон . на ступеньках примеры . Эксперты следят: если пример решен с ошибкой, ответ не учитывается. Выходит другой игрок команды на этот же пример.

СЛАЙД 13 Итак, **при организации дидактических игр** с математическим содержанием **необходимо продумывать следующие вопросы методики**:

Цель игры. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?

Количество играющих. Каждая игра требует определенного минимального или максимального количества играющих. Это приходится учитывать при организации игр.

Какие дидактические материалы понадобятся?

Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры.

На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она захватывающей? Занимательной? Пожелают ли ученики вернуться к ней еще раз?

Как обеспечить участие всех школьников в игре?

Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

Какие выводы следует сообщить обучающимся в заключение, после игры (лучшие моменты игры, недочеты в мгре, результаты усвоения математических знаний, замечания по нарушению дисциплины и т.д. )

Заинтересованность обучающихся- получение отметток. Отметки можно выставлять как отдельным ученикам. Так и всей команде победительнице. Также можно ребятам самим дать право оценить игроков своей команды по мере участия и вклада в игру.

СЛАЙД 14 При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированы, а математическое содержание предлагаемого материала- доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса .
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности , в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей. Не будет развивать математическую зоркость и внимание.
3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.
4. При проведении игры , связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.
5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес к этой игре.
6. Игру надо закончить на данном уроке, получить результат- только в этом случае она сыграет положительную роль.
7. Использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием. Пониженным интересом к предмету. Для которых математика кажется скучной и сухой наукой.

Игру в 5 классе лучше проводить, когда материал уже изучен, отработан. Задачи должны быть четко сформулированы. Не должно быть постороннего шума, никто не должен отвлекаться, все должны быть в игре. Поэтому на слабого ученика должно быть особое внимание. В 5 кл. когда дети приходят от одной учительницы, важно сразу их взять в оборот. Приучить к своим правилам. Потому что математику в 9 классе сдают все!