

Петрова Галина Максимовна

учитель

МБОУ «Чутеевская СОШ»

с. Чутеево, Чувашская Республика

ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

***Аннотация:** игровые моменты в образовательном процессе способны повысить уровень понимания и усвоения математики у школьников. В статье рассмотрены конкретные примеры игровых методов и их влияние на учебный процесс. Особое внимание уделено применению игровых моментов в обучении математики, методам внедрения игровых технологий.*

***Ключевые слова:** игровое обучение, математика, учебный процесс.*

Игровое обучение – это форма учебного процесса, которая проходит в смоделированных ситуациях, симулирующих игру. Она помогает усвоить и применить опыт в разных областях, таких как навыки и эмоциональная оценка. Игровое обучение – это активная стратегия обучения, которая делает акцент на использовании реальных игр, включая как физические, так и цифровые, для стимулирования и улучшения обучения и вовлеченности учащихся.

Методы, которые я использую на уроках: объяснительно-наглядный (репродуктивный) метод, проблемный, исследовательский метод, частично-поисковый (эвристический) метод, игровой метод.

Сегодня я буду говорить об игровом методе обучения. Учеба в игровой форме вызывает у детей положительные эмоции, которые способствуют лучшему запоминанию информации. Кроме того, классическое обучение проходит по шаблону, а игра – это нечто удивительное, завораживающее и свободное, что обеспечивает ребенку достаточный простор для творчества.

Во время игрового обучения играя, дети общаются, спорят, развивают коммуникативные навыки, развивают память и мышление, охотно вовлекаются в процесс и получают большое удовольствие.

Игры на уроке включают обучающие игры, игры с реквизитом а также активные игры для развития внимания и концентрации, которые помогают усваивать материал и повышают мотивацию учеников.

Вот несколько примеров применения игровых моментов на уроке.

1. «Математическое домино».

На каждую парту выдаётся набор карточек, из которых нужно сложить правила сложения, вычитания и умножения дробей.

2. Определение свойств фигур через код с помощью 0 и 1:

- 1) параллелограмм – фигура, у которой стороны параллельны;
- 2) параллелограмм – является четырёхугольником;
- 3) у параллелограмма диагонали равны;
- 4) у параллелограмма все стороны равны;
- 5) у параллелограмма противоположные стороны равны;
- 6) диагонали параллелограмма в точке пересечения делятся пополам;
- 7) параллелограмм имеет ось симметрии.

3. «Минутка арифметики». Ребята, на доске зашифровано слово, которое имеет прямое отношение к теме нашего урока, разгадайте его. В тетради записывайте только ответы.

4. Устный счет в виде игры.

Обучение через игры – это эффективный и увлекательный способ помочь детям лучше усваивать знания. Важно помнить, что игры должны соответствовать возрасту и уровню развития ребенка, а также быть разнообразными и адаптированными под конкретные образовательные цели. Только так можно получить положительный результат.

Список литературы

1. Методические рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций и различных видах детской деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://irzar.ru/wp-content/uploads/2023/11/prilozhenie-1.pdf> (дата обращения: 10.10.2025).

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Емельянова Т.В. Игровые технологии в образовании: электронное учебно-методическое пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти: Издательство ТГУ, 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://innostud.am/application/library/23dbe287.pdf> (дата обращения: 10.10.2025).

3. Казанцева Е.А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие / Е.А. Казанцева. – 2021. EDN OCBEOV