*Учиться надо весело,  
чтоб хорошо учиться*К. Ибряев

# Урок с дидактической игрой «Поле чудес»

Данная методическая разработка представляет собой структурный элемент урока

разработанный по аналогии с телевизионной игрой «Поле чудес».

**Актуальность** данной разработки состоит в том, что обучающимся предлагается предъявить сформированные ключевые компетенции в различных предметных областях. Целесообразно использовать данные игры на различных типах урока для проверки навыков, умений и результатов обучения. Игра – это одна из форм развития познавательного интереса к изучаемому предмету. Дух и азарт игры охватывающий на занятиях студентов активизирует все мыслительные процессы.

**Целью** данного занятия является практическое применение знаний обучающихся в новой, нестандартной ситуации в виде игры, для более глубокого и прочного усвоение ранее изученного материала по математике.

**Задачи:**

* формировать устойчивый интерес обучающихся к предмету;
* предоставить возможность в игровой форме проверить у студентов знания, умения и навыки по пройденным темам программы;
* активизировать мыслительную деятельность учащихся, способствовать развитию у них логического мышления, всестороннего кругозора;
* развивать дух здорового соперничества.

**Время проведения**: 15-20 минут.

**Место проведения**: кабинет математики.

**Форма проведения:**соревнование с использованием идеи и атрибутики телевизионной игры «Поле чудес».

**Оборудование урока**: доска, проектор, ПК,

# Правила игры

Игровой замысел заключается в следующем:

* Отобрав афоризм, стихотворения, пословицу или слова из песни, имеющие воспитательный процесс.
* И по количеству букв в этом высказывании подбирается столько же примеров или задач, так чтобы одинаковым буквам соответствовали одинаковые ответы.

Игра может занять 10-20 минут урока, иногда меньше. Каждому студенту учитель даёт карточку с заданиями, и ученики сразу начинает решать. На доске записаны (можно написать, пока ученики решают) буквы, которые встречаются в высказывании, и под ними ответы, которые соответствуют этим буквам. Ниже записаны числа по порядку (по количеству букв в высказывании).

Студент, выполнивший задание, по ответу ищет букву и записывает её в таблицу под номером карточки.Учащиеся стараются быстрее решить, чтобы получить следующую карточку, за правильно решённые 2-3 задания он может получить оценку. Поэтому желательно карточек иметь больше, чем число учеников в группе. Кто-то решает быстрее, и он успеет решить 2-3 задания.

Эту игру можно проводить при закреплении изученного материала, при проверке домашнего задания, при итоговом повторении. Списывание исключено, все карточки разные.

Ученики решают с удовольствием, им интересно, что за высказывание получится. Учитель имеет лист с текстами и ответами и при неправильном ответе сразу говорит ученику, что надо решить снова.

Игра считается оконченной, если раскрыты все «окошки». Побеждает тот ученик, у которого больше всех решенных заданий.

Естественно. Чтобы весело решать, предварительно надо серьёзно поработать.

Данная игра была мною использована на уроках «Информатике и ИКТ» по теме «Двоичная система счисления» и математике по теме «Формулы приведения».

# Пример игры: «Формулы приведения».

*Фраза – «У нас у каждого свой талисман»*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **а** | **в** | **г** | **д** | **ж** | **и** | **й** | **к** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **л** | **м** | **н** | **о** | **с** | **т** | **у** |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| **у** | **н** | **а** | **с** | **у** | **к** | **а** | **ж** | **д** | **о** | **г** | **о** | **с** | **в** | **о** | **й** | **т** | **а** | **л** | **и** | **с** | **м** | **а** | **н** |

Вычислите:

# Заключение

Опыт показывает, что широкое использование на занятиях дидактических игр помогает максимально заинтересовать студентов в освоение знаний, повышает интерес к изучаемому предмету, способствует более эффективному закреплению материала. Как следствие вытекает необходимость в накоплении аналогичных игр.

Проведя анализ работы по данной теме, выяснила, чтоуроки с использованием дидактических игр:

* способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала;
* развивают творческие способности студентов и преподавателя;
* воспитывают веру ученика в собственные силы;
* формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности;
* заставляют взрослого и детей импровизировать;
* активизируют самостоятельную деятельность учащихся;
* создают психологический комфорт на занятиях;
* вызывают интерес у всех учащихся.
* и т.п.

# Литература

1. Абрамов А.М.,  Дудницин Ю.П., Ивлев Б.М. О работе по новому варианту пособия «Алгебра и начало анализа 10-11// Математика в школе. 1991 –№3.–с. 29-31.
2. Алтухова Е.В. Математика 5-11. Уроки учительского мастерства. Издательство «Учитель», 2007.
3. Манвелов С.Г. Конструирование современного урока математики: Книга для учителя/ – 2-е изд. –  М.: Просвещение, 2005, –175с.