

*Рахматуллина Диялфруз Хайдаровна*

*Студентка 2 курс,*

*факультет математики и информационных технологий*

*Стерлитамакский филиал ФГБОУ ВПО «Башкирский Государственный*

*университет»*

*г. Стерлитамак, Российская Федерация*

*Научный руководитель: Биккулова Г.Г., к.ф.-м.н., доцент*

## **ОРГАНИЗАЦИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ УЧЕНИКОВ СРЕДНЕГО КЛАССА**

*Аннотация:* в данной статье рассмотрены методы и свойства организации математических игр на занятиях для средних классов.

*Цель работы:* разработать некоторые методические вопросы, связанные с организацией и внедрением математических игр для учеников 5-6 класса.

*Ключевые слова:* Математическая игра, активизация, образцы игр.

## **THE ORGANIZATION OF MATHEMATICAL GAMES FOR THE DISCIPLES OF THE MIDDLE CLASS**

*Annotation:* this article discusses the methods and properties of the organization of mathematical games in the classroom for middle classes.

*Objective:* to develop some methodological issues related to the organization and the introduction of math games for students in grades 5-6.

*Keywords:* Math game, activation, game samples.

Повышение умственной перегрузки на занятиях математики приводит нас к мнению о поддержке у учеников заинтересованности к новой теме, их активное и внимательное поведение во время занятия. Поэтому введутся поиски новых способов объяснения тем и таких методических способов, заинтересовавших учеников. Одним из таких методов считается математическая игра, применяемая на занятиях.

Подготавливаясь к занятию, прекрасный педагог так выбирает материал и виды работы, для того чтобы гарантировать деятельность мышления и интерес любого учащегося.

В нынешних учебных заведениях, делающие ставки на активизацию и интенсификацию хода учебы, слишком свободно применяются математические игры.

Суть этой игры состоит во владении своей структурой, выделяющая ее от остальной работы.

Сюда входят: план игры, принципы, действия, познавательная сущность или задачи, спецоборудование, итог игры.

В сравнении с простыми играми математическая игра владеет особенным признаком, то есть она имеет хорошо поставленную цель изучения и соответствующая ей педагогический итог, которые обосновываются, отмечены в очевидном варианте и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

План игры первый структурный элемент, которая сформулирован в наименовании игры. Он заложен в той задаче, какую нужно решить во время учебы. План игры часто представляет вопрос, проектирующий ход игры, или загадку. План игры это вид игрового воздействия, с помощью которого дети могут учиться во время игры. Игровые действия способствуют познавательной деятельности учащихся, представляют им вероятность показать возможности, использовать собственные познания, умения и способности для достижения целей игры.

Основой математической игры считается познавательное содержание, то есть усвоение тех знаний и умений, применяемые при решении учебной проблемы, заданной игрой.

Спецоборудование математической игры (спецоборудование урока): таблицы, модели, раздаточные материалы.

Игра содержит установленный итог, что считается концом игры. Он представляет в первую очередь форму решения учебной задачи и предоставляет обучающимся удовлетворенность морали и ума. Для учителя итог игры всегда считается признаком степени достижений школьников или в усвоении знаний, или в их применении.

Каждая игра обладает правилами, определяющие порядок действий учеников в период игры, способствуют развитию на уроке рабочей обстановки. Таким образом могут создаваться условия возникновения самостоятельной, настойчивой, мыслительной активности ученика.

Целью игры являются такие вопросы, как: какие знания и навыки ученики возьмут с предмета математики? Какому времени игры нужно выделить внимание больше всего? В момент игры какие еще цели воспитания могут быть использованы?

В любой игре требуется определенное количество игроков. Это учитывается при организации игр.

Очень важно чтобы до конца игры сохранился интерес учащихся. При его угасании ни в коем случае нельзя привязаться к детям. А на оборот нужно уметь восстановить интерес. К примеру изменить обстановку с помощью эмоциональной речи, дружелюбным взаимоотношением, помощью отстающим.

Итак, математическая игра обладает с двумя целями: обучающая и игровая, которые определяются преследованием учителя и игрой школьников соответственно.

Приведем несколько примеров математических игр:

Игра «кнопка»

Правила игры: участникам предлагается таблица размером 3 на 3 с числами от 1 до 9.

Задание участников: смотреть по каким числам нажимается кнопка. Учитель называет только координаты некоторых клеток, а число произносит вслух. Ученики обязаны находить сумму всех тех чисел по которым нажимается кнопка.

Таблица 1. Координаты клеток.

1	4	7
2	5	8
3	6	9

Эта игра формирует интерес и создает способности произносимых вычислений у обучающихся.

«Игра для внимательных»

Задание игры: между числами отсутствуют знаки „+“ и „-“, нужно как можно быстрее расставить знаки таким образом, чтобы получилось число 12.

$$2*6*3*4*5*8=12$$

$$3*2*1*4*5*3=12$$

$$9*8*1*3*5*2=12$$

$$8*6*1*7*9*5=12$$

Вывод: в данной статье были разработаны некоторые методические вопросы, связанные с организацией и внедрением математических игр для учеников 5-6 класса, а также приводились примеры математических игр

### ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Гаврилова Т.Д. Занимательная математика 5 -11 классы, Волгоград: Учитель,2006.
2. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. Москва “Просвещение”, 1990.

3. Шуба М.Ю. Занимательные задания в обучении математике Москва “Просвещение”, 1994.
4. Ерохина Е.В. Игровые уроки математики 5 – 11классы. “Грамотей” 2004.