

# **ОБ ОБУЧЕНИИ**

## **ПРИМЕНЕНИЕ НЕТРАДИЦИОННЫХ УРОКОВ**

### **В МАТЕМАТИКЕ**

Уроки в школе - это значительная часть жизни школьников, требующая элементарного комфорта, благоприятного общения. Эффективность учебного процесса зависит не только от способностей учеников, наличия целенаправленной мотивации учителя, от их прилежания, трудолюбия, обучения.

Однообразие урока, когда на нем в течение нескольких лет повторяются в неизменном порядке: проверка домашнего задания, опрос, сообщение нового, его закрепление и снова – домашнее задание, постепенно вызывает у учеников скуку, притупление их внимание. Можно избежать этого, создав оптимальные условия учащимся в соответствии с их возможностями обучения.

Такие условия достигаются определенным соотношением на уроке форм учебной работы.

Не высказываясь на уроке, учащиеся хуже усваивают изучаемый материал, развивается неуверенность в своих силах. Надо ставить их в позицию говорящих, делающих.

В процессе общения личность развивается, обогащается нравственными ценностями. Необходимо развивать у учащихся стремление помогать друг другу, создавать условия для этого, укреплять, развивать это качество. Формирует личность не только содержание учебного материала, но и вся система взаимоотношений учителя с учениками, учеников друг с другом. Учителю необходимо создавать атмосферу сотрудничества, избегать перегрузок учащихся, учитывать их индивидуальные запросы, внедрять в педагогическую практику результаты научных и методических разработок, приемов, использующих подходы к проведению форм занятий.

При работе в традиционных условиях учащихся редко обращаются друг к другу за помощью. О чем спрашивать? Учебники у всех один. А сколько спортивного интереса, когда в игру втянут весь класс!

По форме проведения можно выделить группы нестандартных уроков.

## **УРОКИ В ВИДЕ СОРЕВНОВАНИЙ И ИГР**

### **Математический турнир.**

Проводится в конце урока, когда ученики уже устали, в течение 20 минут. Класс делится на две команды. Каждой команде дается 2-3 задания. Через 8 минут каждый должен записать решения в тетрадь и уметь объяснить. Допускается консультация внутри команды, затем начинается турнир. Капитан 1-й команды вызывает участников 2-й команды, то же делает капитан 2-й команды. Первая пара обменивается заданиями, идет к доске и начинает решение, затем вызывается вторая пара и т.д. Если позволяет доска, можно вызвать три пары. Побеждает та команда, которая правильно решит и объяснит наибольшее количество заданий другой команды. За ответами следует все учащиеся. Арбитром выступает учитель. Участником турнира выставляются оценки в журнал, подводятся итоги.

### **ПОЕДИНОК.**

На таком уроке происходит приобретение новых знаний. Основной является соревнование между командами при ответах на вопросы и решение управлений, а также доказательство математических утверждений. На равных условиях соревнуются две

команды. Игровой замысел состоит в том, что на основе созданной ситуации активизировать мышление учащихся, превратить процесс обучения в процесс поисковой деятельности и самостоятельных открытий. Класс делится на две команды. Выбираются капитаны и их ассистенты. Капитаны следят за порядком, дисциплиной, участвуют в игре. Ассистенты дают консультации, стремятся, чтобы их работа приносила успех команде. Игровые действия состоят в том, чтобы быстро и без ошибок отвечать на вопросы учителя, выполнять нужные записи в тетрадях, следить за правильностью ответов у доски. Во время объявленной консультации консультировать членов команды или самому брать консультацию, быть активным и внимательным.

### **ВИКТОРИНА**

Доска делится на три части, по числу рядов. На каждой части доски учителя записывает баллы, которые зарабатывает во время викторины каждая команда. Каждый вопрос имеет свою стоимость, ее заранее сообщают классу:

1 балл- вопрос, проверяющий знание определений;

2 балла - задача;

3 балла - нестандартная задача на сообразительность.

Вопросы задаются поочередно каждой команде. После викторины дается самостоятельная работа, чтобы посчитать очки. Итоги подводятся в конце урока.

### **МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ЭСТАФЕТА.**

Каждый ряд получает таблицу с «форточками». Таблицу кладут на одну парту, и по команде ученик начинает закрывать «форточку», т.е. заполнять первую пустую клетку. Закрыв первую «форточку», он передает таблицу своему соседу и т. д. Последний участник в ряду бежит к столу учителя. За быстрое решение дополнительно дается два очка. Учитель проверяет правильность заполнения таблицы, за каждую правильно заполненную клетку- 1 балл. При подведении итогов учитывается поведение всего ряда во время эстафеты. После проведения эстафеты правильно заполненная таблица показывается всему классу. Этот вид опроса эффективен при проверке умений пользоваться формулами, решать несложные задачи.

### **ДЕЛОВАЯ ИГРА.**

Представляет собой последовательность учебных действий в процессе решения поставленной задачи.

**ЭТАПЫ УРОКА.**

Знакомства с профессией.

Постановка главной задачи бригадирам, выяснение их роли в производстве.

Создание игровой проблемной ситуации.

Овладение необходимым теоретическим материалом.

Решение производственной задачи.

Проверка результатов.

Анализ итоговой работы, оценка результатов.

Основная идея игры в том, чтобы создать производственную ситуацию, в которой учащиеся, поставив себя на место человека той или иной специальности, могут увидеть и оценить значение математики в производстве, самостоятельно овладеть необходимым теоретическим материалом, применить полученные знания на практике.

## **УРОКИ, НАПОМИНАЮЩИЕ ПУБЛИЧНЫЕ ФОРМЫ ОБЩЕНИЯ**

### **УСТНЫЙ ЖУРНАЛ.**

Не требует соревнования, важно само участие в выпуске журнала, нужно дать слово как можно большему числу учеников. Учащиеся должны заранее почитать литературу, найти в ней интересные факты, которые можно коротко изложить за 1-2 мин. Ведущие устного журнала готовят ряд коротких рассказов об истории математики, из тех разделов, которые не изучаются в школе, но доступны учащимся. Цель ведущих состоит в том, чтобы изложить свои заготовки, беседой учащихся. Они должны говорить таинственно, весело, обыгрывая сообщаемый факт, как эстрадную миниатюру.

### **ДИАЛОГ**

Игра направлена на повышение активности учащихся процессе усвоения новых знаний. Учитель формирует учебную проблему, а учащиеся должны решать ее. Они понимают, что для решения проблемы недостаточно имеющихся знаний. Каждая команда имеет право задать учителю минимальное число вопросов с тем, чтобы извлечь из его ответа, максимум информации. В игре учитель как бы не желает выдавать информацию, а ученики поставленными вопросами принуждают его к этому. И если в диалоге при минимальном количестве вопросов у ученика наступает озарение, то учитель выполнил свою задачу по развитию творческого мышления учащихся.

### **УРОКИ, ОПИРАЮЩИЕСЯ НА ФАНТАЗИЮ**

Урок- сказку, проводят после изучения темы для отработки навыков решения, для закрепления изучаемого материала. Игра проводится на основе сказки. Класс разбивается на 2-3 команды. Учитель начинает рассказ, ставит проблему, учащиеся, применив необходимые знания, должны решить ее. К доске поочередно вызываются игроки каждой команды, учащиеся на местах решают задания своей команды. На следующем этапе капитан 1-й команды сменит капитана 2-й команды. Преодоление преград приносит очки командам. Учитывается скорость и правильность решения. Учащиеся на местах решают задания и могут при необходимости помочь участнику своей команды. В конце урока подводятся итоги всей игры.

Устанавливается команда- победитель, часть учеников получают оценки.

Весь геометрический материал в 4-5-х классах был дан в виде путешествия Точки по стране Геометрии. Вместе с Точкой и ее другом Циркулем ребята узнали свойства прямой, луча, отрезка, познакомились с видами углов, научились их сравнивать, побывали в городах: треугольников, прямоугольников, кругов, где в занимательной форме узнали необходимый теоретический материал. Приготовлены красочные пленки для кодоскопа. Ребята с интересом путешествовали по стране Геометрии и с нетерпением ждали встреч с любимыми героями.