**1.ВВЕДЕНИЕ**

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский.

Принцип активизации деятельности учащихся в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся. В некоторых технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К последним можно отнести игровые технологии. Игра - это естественная для ребёнка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, я учу детей не так, как нам взрослым удобно дать учебный материал, а как детям удобно его взять. В обучении любому предмету немаловажно, чтобы ученики видели, как полученные знания могут применяться в жизни. Поэтому основная цель математического образования в школе - это предоставление каждому ученику разноуровневых возможностей для получения математической подготовки, максимально соответствующей его индивидуальным интересам, склонностям и способностям. Игровая деятельность позволяет не только активизировать процесс обучения, но и создаёт атмосферу радости познания. В своей педагогической деятельности я применяю игровые технологии уже давно.

**АКТУАЛЬНОСТЬ**

Сегодня для учителя школы, как и всегда, актуальными остаются вопросы: что нужно сделать, чтобы школьники знали и любили его предмет? Как правильно активизировать познавательную деятельность учащихся на уроке? Как помочь ученику учиться с интересом? Время вносит свои коррективы, появляются новые программы, обновляются учебники. Официальные методики быстро устаревают, а традиционные уроки уже не удовлетворяют. Но не останавливается процесс обучения. Учитель ищет новые пути в надежде, что они помогут правильно организовать познавательную деятельность учащихся на уроке, увеличить долю самостоятельной работы школьников в приобретении знаний. Очень эффективны в этом игровые технологии.

**ЦЕЛЬ:**

Развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности), и, тем самым, повышение эффективности обучения.

**ЗАДАЧИ:**

а) **образовательные:**

-сформировать мотивацию к учению в целом и к математике в частности;

-применять знания на практике, ощутить взаимосвязь разных наук;

-научить пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных задач;

б) **развивающие:**

- развивать внимание, стремление к знаниям;

- развивать критическое мышление;

-развивать наблюдательность;

-развивать творческое воображение;

в) **воспитательные:**

- воспитывать интерес к изучению математики;

-формировать личностные качества учащихся.

**2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Под игровой технологией Л.А. Байкова понимает «определённую последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей». Она же даёт следующее определение образовательных игр – «это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей». Дидактическая игра – не самоцель урока, а средство обучения и воспитания. Для учителя урок-игра, с одной стороны, - возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, обучения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей. Важно помнить, что игра влияет на развитие обеих частей мозга. Ибо за грамматику, логику, лексику, анализ и математику отвечает левое полушарие, а за интуицию, методику, ритм, фантазии и эмоции – правое. Таким образом, игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. Технология игровой деятельности представляет собой определённую последовательность действий, операций педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению её итогов и результатов. Использование игровых технологий способствует:

-повышению интереса у учащихся к учебным занятиям в целом;

-росту познавательной активности школьников в процессе обучения;

-приобретению участниками игры навыков принятых ответственных решений в разнообразных сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе игры;

-улучшению отношений между участниками игры и их педагогами;

-повышению самооценки участников игры, так как у них появляется возможность перейти к конкретному делу и проверить свои способности;

-изменить отношение к окружающей действительности, снять страх перед неизвестностью.

Что же касается воспитательной деятельности, то без использования игровой технологии поставить её на должный уровень в современных условиях не представляется возможным. Именно в игре ребёнок любого возраста готов осваивать окружающий мир, его нормы и требования, но только не прямым назиданием или призывом. И это освоение идёт естественным путём, так как игра, участие в игровом процессе является потребностью ребёнка любого возраста. В младшем школьном возрасте игра для ребёнка – естественное состояние, и поэтому ему проще и легче усваивать элементарные понятия и истины именно в игровой форме. В подростковом возрасте у школьника обозначен игровой дефицит ( при стремлении участвовать в игре ребёнок в школе не находит возможностей для удовлетворения этого стремления). Поэтому давая ему возможность участвовать в серии ролевых и деловых игр, учитель делает его своим союзником. Следовательно, изменяется мотивация участия подростка в том, что происходит во время занятий. В старших классах учащиеся рассматривают игру как возможность проверить свои силы и готовность к реальной жизни взрослого человека. Таким образом, игровую технологию следует рассматривать как самостоятельную педагогическую ценность, видеть в ней эффективную школу жизни и максимально использовать её педагогические возможности.

**3.ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

**3.1.Классификация дидактических игр.**

Можно выделить следующие виды дидактических игр:

- игры-упражнения;

-игры-путешествия;

-игры-соревнования;

-сюжетные (ролевые) игры.

**Игры-упражнения.**

Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это различные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки. Например, после изучения темы «Произведение суммы и разности одночленов», я проводила игру «Математический поединок», в процессе которой происходило приобретение новых знаний. Игровой замысел состоял в том, чтобы на основе созданной проблемной ситуации активизировать мышление учащихся, превратить весь процесс обучения в процесс активной поисковой деятельности и самостоятельных открытий. В 5-6 классах часто применяю игры-упражнения для устного счёта («Числовая мельница», «Затопи печку», «Что лишнее» и др.) Дети сами составляют кроссворды по различным темам, придумывают и разгадывают ребусы. При закреплении темы «Четырёхугольники» отгадываем загадки про параллелограмм. В 6 класс при изучении темы «Простые и составные числа» можно использовать игру «Не собьюсь». Можно использовать «Математическое домино», которое состоит из карточек, каждая из них разделена на две части, на каждой записано задание, на другой ответ к другому заданию. «Карточки обратной связи» состоят из 5-6 планшетов из прозрачной плёнки, соединённые вместе в «книжку», куда вставляются карточки с ответом. Такие карточки готовят сами учащиеся по отдельным темам. Вопросы задаю устно, учащиеся находят правильный ответ и показывают его. Это позволяет видеть, кто как знает материал. При изучении различных видов углов можно записать на доске слово

ГРАДУС

Сколько острых, прямых, тупых, развёрнутых углов в этом слове видят учащиеся?

**Игры-путешествия.**

Они служат для углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в таких играх выражается в устных рассказах, вопросах, ответах. В 6 классе для отработки навыков построения точек на координатной плоскости по их координатам использую «Путешествие в зоопарк». Часто со старшеклассниками заочно отправляемся в путешествия по различным вузам. Решаем задачи для поступления в вуз и знакомимся с городом, в котором вуз находится.

**Игры-соревнования.**

Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идёт соревнование. Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. Например, игра «Геометрический поиск». Эта игра рассчитана на весь урок. Основой её является соревнование между командами в правильности ответов и быстроте решений предложенных по ходу урока задач и доказательств теорем. К играм-соревнованиям относятся уроки типа «Что? где? когда?», «Поле чудес», которые можно проводить по разным темам и в разных классах. Игры можно разделить на индивидуальные, парные, групповые, общеклассные.

**Сюжетные (ролевые) игры.**

Такой урок удобнее всего проводить при повторении и обобщении темы. Класс разбивается на группы (2-3). Каждая группа получает задания и затем рассказывает их решения. Проводится обмен заданиями. Урок как деловая игра мной был проведён по теме «Углы их измерения». После нескольких уроков изучения темы, на обобщающем уроке учащиеся были разделены на 4 группы, каждая из которых получила определённое задание, причём к каждом задании нужно было не просто решить, но и применить творчество.

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (ученик – учитель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в её процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

**По образовательным задачам** игры подразделяются на игры, изучающие новый материал, формирующие умения и навыки, и игры обобщающего повторения, контроля знаний.

**3.2 Структурные компоненты**

Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

**Игровой замысел** выражен, как правило, в названии игры. Он часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Каждая дидактическая игра имеет **правила** , которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила должны разрабатываться с учётом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Существенной стороной дидактической игры являются **игровые действия,** которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Основой игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является **познавательное содержание.** Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

**Оборудование** дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения , таблиц, дидактический раздаточный материал.

Дидактическая игра имеет определённый **результат,** который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, или в их применении. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой, и отсутствие основных из них разрушает игру .Поэтому при подготовке к уроку, содержащему игру, необходимо составить краткую характеристику хода игры (сценарий), указать временные рамки игры, учесть уровень знаний и возрастные особенности учащихся, реализовать межпредметные связи.

**3.3 Требования при проведении игр.**

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание материала доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет развивать математическую зоркость и внимание.

3. Дидактический материал должен быть удобен в использовании.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за её результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учёт результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры.

6. Если на уроке проводится несколько игр, то лёгкие и трудные по математическому содержанию должны чередоваться.

7. Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.

8. Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.

9. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.

10. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

**3.4 Методика проведения игр.**

При организации дидактических игр с математическим содержанием необходимо продумывать следующие вопросы методики:

1. Цель игры. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание?

2. Количество играющих.

3. Какие дидактические пособия понадобятся для игры?

4. Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?

5. На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она захватывающей?

6. Как обеспечить участие всех школьников в игре?

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

8. Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?

9. Какие выводы следует сообщить учащимся в заключение, после игры?

Игровые формы занятий чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

**3.5 Результативность применяемой технологии.**

У ребят повысился интерес к математике. Это выразилось в том, что дети принимают активное участие при подготовке и проведении уроков в игровой форме, при подготовке и проведении Недели математики, во внеклассной работе по математике. Для проведения уроков в среднем звене привлекаю учащихся старших классов. Увеличилось количество детей, принимающих участие в дистанционных олимпиадах по математике:

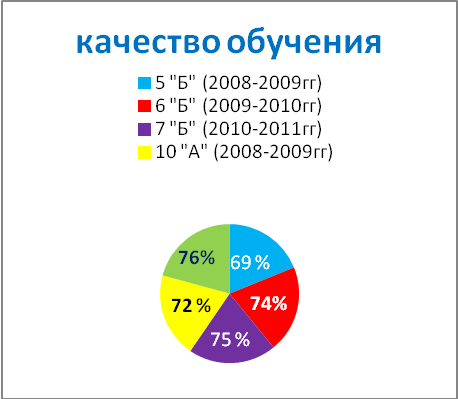
«Отличник»,

«Инфоурок»,

«Рыжий кот»,

«Олимпус».

Дети получают грамоты, становясь призёрами таких олимпиад. Улучшение качества математической подготовки позволяет успешно сдавать экзамены по математике в 9-х и 11-х классах. Выросло качество при применении независимого тестирования в 5-6 классах ( с 50% до 60 %). Можно проследить положительную динамику изменения качества знаний учащихся.

****

Своим опытом использования игровых технологий я делюсь с коллегами в рамках методического объединения учителей математики, физики, информатики в школе. Ежегодно для школьного методического объединения даю открытые уроки, участвую в семинарах по обмену опытом преподавания математики по ФГОСам.

**3.6. Выводы.**

Итак, эффективность учебного процесса во многом зависит от умения учителя правильно организовать урок и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия. Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и на обычном уроке. Но надо помнить, что слишком частое обращение к подобным формам организации учебного процесса нецелесообразно, так как нетрадиционное может быстро стать традиционным, что в конечном счёте приведёт к падению у учащихся интереса к предмету.

**4.ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игра - активнейшая форма человеческой деятельности. Гибкая система учебных игр позволит обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения проводится по схеме: ученик-учитель-ученик и позволяет ученикам самостоятельно выбирать свой путь развития, возможно, делая это несознательно, интуитивно, а учитель выполняет роль катализатора; его умения и знания помогают ученику развиваться быстрее.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу… В каждой игре есть прежде всего усилие и усилие мысли», - писал А.С.Макаренко.