**Использование игровых технологий на уроках математики: традиция или инновация?** Одной из главных целей образования является повышение педагогического мастерства преподавателя путём освоения современных технологий обучения и воспитания. В моём понимании технология – это символ упорядоченности, логичности, целенаправленности, ясности целей и средств – основа педагогических действий, направленных на всестороннее развитие личности учащегося.

 Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние, которые всегда служили и призваны служить развитию смекалки и познава­тельных интересов детей на всех, без исключения, уровнях их возрастного развития. Ведь не секрет, что те молчуны, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх ста­новятся активными. Игра уже одним только своим содержанием переносит ребенка в новое изме­рение, в новое психологическое состояние. В игре они обре­тают не только равноправие, но и реальную возможность стать лидерами, вести за собой других. Их действия, раскрепощен­ные и уверенные, начинают выказывать и глубину мышления.

 В.А.Сухомлинский писал: «Без игры 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».

 Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

**Основная цель данной технологии** – активизация познавательной деятельности учащихся на уроках математики, развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность.

Многие формы работы по математике могут содержать в себе элементы игры, и наоборот, некоторые формы работы могут быть частью математической игры. Введение игровых элементов разрушает интеллектуальную пассивность учащихся, которая возникает у учащихся после длительного умственного труда на уроках.

 **Актуальность применения игровых технологий на уроках математики** в том, что:

- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;

- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения, с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;

- игра требует от школьника, то чтобы он знал предмет; ведь не умея решать задачи, разгадывать, расшифровывать и распутывать ученик не сможет участвовать в игре;

- игра приоткрывает ребенку незнакомые грани изучаемой науки, удачно соединяет игровые и познавательные мотивы, и в такой игровой деятельности постепенно происходит переход от игровых мотивов к учебным мотивам, значит, процесс обучения становится более эффективным.

**Основными функциями игры на уроке математики является доставить удовольствие, пробудить интерес, развлечь, воодушевить.**

 Коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам урока: **обучающие, контролирующие, обобщающие.**

 **Обучающей** будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причём результат усвоения знаний будет тем лучше, чем чётче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

 **Контролирующей** будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определённая математическая подготовка.

 **Обобщающие игры** требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

**Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.**

Прежде чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить:

* какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой техноло­гии;
* для какого состава учеников следует применять;
* как увязать игру с другими способами обучения;
* как найти вре­мя в учебном плане для ее проведения;
* какую игру следует выбрать по конкретной учебной теме.

**Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по следующим основным направлениям:**

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Кратко остановимся на использовании игровых технологий.**

**Я использую математические игры на разных этапах урока.** **В начале урока** включаю игровой момент «Отгадай тему урока», при устной работе - «Лучший счётчик», «Кто быстрее достигнет флажка», «Цепочка», « Таблицу знаю», «Математические ребусы». **При закреплении изученного** **материала** – «Найди ошибку», «Смотри не ошибись», «Индивидуальное лото», « Круговые задания», «Математическая эстафета». Кодированные упражнения, кроссворды, ребусы, головоломки ребята могут подготовить сами. Провожу деловые игры «Конструктор», где учащиеся учатся преобразовывать фигуры на плоскости.

При изучении темы «Прямоугольная система координат на плоскости» можно использовать следующие игры: «Поражение цели», «Соревнование художников».

**Особенно учащиеся любят, когда весь урок проходит в игровой форме.** Разнообразие уроков зависит от фантазии, многие формы можно почерпнуть из телевизионных игр. Я провожу: урок-сказка, урок-путешествие, урок-улей, урок-смотр знаний, урок-КВН. Игры «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Счастливый случай», «Геометрический аукцион» также пользуются у ребят успехом.

Применение игровых технологий в сочетании с информационными технологиями позволяют мне на своих уроках значительно расширить возможности предъявления учебной информации, вовлекать учащихся в учебный процесс, качественно изменять контроль над работой детей, способствовать формированию у школьников рефлексии. В своей работе применяю обучающую программу «Живая геометрия», электронные учебники.

ИКТ служат средством формирования у школьников мотивации к предмету. В качестве домашних заданий предлагаю учащимся создать презентацию, сочинить сказку, действующими лицами которой были бы некоторые математические понятия.

Сочетание традиционных методов обучения и современных образовательных технологий позволяет сделать процесс обучения, индивидуальным и дифференцированным, повышает познавательный интерес к предмету и эффективность учебного процесса, помогает достигать лучшего результата в обучении математике.

**Задачи при работе над данной технологией:**

**-** создание банка разных видов игр и презентаций по математике для использования в учебном процессе, на примере которых можно было бы создавать подобные игры и презентации по различным темам курса математики и в разных классах;

**-** обучение учащихся самостоятельному приобретению знаний в процессе игры;

**-** обучение учащихся самостоятельно разрабатывать математические игры, презентации.

Учитель должен удивляться красоте и мощи математических методов и заражать этим своих учеников, помнить, что встречаясь даже с одарённым учеником, он готовит из него не математика, а прежде всего, всесторонне развитую личность.

Используемая литература.

1. И.Б. Ремчукова. Математика 5-8 классы. Игровые технологии на уроках.-2006, Волгоград: «Учитель»

2. И.Л.Соловейчик. Математика 5-11. Интеллектуальные марафоны, турниры, бои.-2004, «Первое сентября»

3. Н.В.Барышникова Нестандартные уроки 5-11 классы-2007, Волгоград: «Учитель»

4. В.В.Трошин. Занимательные дидактические материалы по математике-2008,М.: «Глобус»

5.В.П. Труднев. Считай, смекай, отгадывай. Пособие для учащихся. –М.:Просвещение,1980.

 6.В. Г. Коваленко. Дидактические игры на уроках математики. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990.