**Применение игровых технологий на уроках математики.**

(из опыта работы Центра образования)

 В лицеях, в классах с углублённым изучением математики увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В Центрах образования, где обучаются подростки чаще всего имеющие проблемы с поведением, а также в 95% случаев имеющие проблемы с изучением математики, преподаватели задаются вопросом: как привить интерес к предмету, который для ученика – одна большая проблема.

 Наряду с трудом и учением – игра один из основных видов деятельности человека, удивительный феноменов человеческого существования. Игра – **это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и** усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

 Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой ученого. В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоленного препятствия. Именно поэтому всех людей, независимо от возраста, привлекает игра.

Игру рассматривают в основном применительно к детям дошкольного возраста и начальной школы. Напрасно забывая про игру средней и старшей школе! Старшие возрастные периоды со своими ведущими ви­дами не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс. Просто в подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в самоутверждении своего «Я», создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, особую роль играет признание референтной группы. Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к ро­зыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

 Я думаю, что цель применения игровых технологий – пробудить, развить интерес к познанию, обучению, поднять уровень самооценки ученика. И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

 Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности. При раскрытии сущности игровой технологии следует выделить следующие компоненты: мотивационный, ценностно-смысловой, оценочный, ориентационно-целевой, содержательно-операционный.

 И даже во время развития инновационных технологий, игровые технологии не потеряли свою актуальность.

Применение игровых технологий на уроках математики всегда актуально:

* игровые технологии создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся
* в них заложены огромные воспитательные и образовательные возможности
* в процессе игры ребёнок приобретает различные знания о предметах и явлениях окружающего мира
* включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным
* игра облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала
* разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету
* игры оказывают большое влияние на умственное развитие обучающихся, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

 Обычно выделяют 4 вида дидактически игр.

 ***Игры – упражнения***. Они занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах. ***Сюжетная (ролевая) игра*** отличается тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определенные роли. ***Игра – соревнование*** может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. ***Игра-путешествие*** служит, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах.

 По целевой ориентации игровые технологии делятся на:

 ***дидактические:***способствуют расширению кругозора, познавательной деятельности; при­менению ЗУН в практической деятельности;

 ***воспитывающие:***помогаютвоспитанию самостоятельности, воли, воспитание сотрудничества, комму­никативности.

***развивающие****:*развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений срав­нивать;

***социализирующие****:* приобщение к нормам и ценностям общества; адапта­ция к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция.

***Главной целью применения математической игры*** является развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразие применения математических игр.

 Одна из основных причин сравнительно плохой успеваемости по математике – слабый интерес многих учащихся к этому предмету. Интерес к предмету зависит, прежде всего, от качества учебной работы на уроке. В то же время с помощью продуманной системы внеурочных занятий можно значительно повысить интерес школьников к математике. Поэтому игровые технологии мы применяем и во внеклассной работе. Формы проведения внеклассной работы по математике с учащимися разнообразны и одна из них – математическая игра.

 Виды игры различают *обучающие*, *контролирующие*. Игры подростков чаще всего принимают коллективный характер. Подростки стремятся к общению со своими сверстниками, стремятся участвовать с ними в совместной деятельности. Сильные ученики предпочитают *индивидуальные* игры, так как они более самостоятельны. Они стремятся к самоанализу, самооценке, им нравятся задания на скорость выполнения вычислений, преобразований, доказательств теорем и т. д. Такие игры называются *скоростными*. Во-вторых, так же можно выделить игры, победа в которых достигается не за счет скорости выполнения заданий, а за счет качества его выполнения, правильности решения, безошибочности. Такие игры условно называют *качественными*. К *одиночным* играм относят те игры, правила которых не допускают изменения содержания игры, они разработаны с учетом особенностей конкретного материала. *Универсальные* игры же, наоборот, позволяют менять свое содержание.

Для того чтобы игра на уроке не была просто способом занять чем-то детей, а выполняла свою основную функцию обучающую соблюдение определённых условий. Игра должна быть основана на интересе, свободном творчестве и самостоятельной деятельности учащихся. Игра должна быть доступной для учащихся данного возраста, цель игры – достижимой, а оформление – красочным и разнообразным. Обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа. В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры.

 Игровые технологии - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся; тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки.

 Ну а результатом применения игровых технологий должно стать преодоление пассивности учащихся и улучшение работоспособности.

Список литературы:

1. Горностаев П.В.«Играть или учится на уроках» / Математика в школе, 1999 –№1
2. Кордемский Б.А. «Увлечь школьника математикой: материал для классных и внеклассных занятий»/М: Просвещение, 1981
3. Коваленко В.Г. «Дидактические игры на уроках математики: книга для учителя»/ М: Просвещение, 1990
4. Морозова Н.Г. «Учителю о познавательном интересе» / М: Просвещение, 1979
5. Сиденко А.И. «Игровой подход в обучении»/ Народное образование, 2000-№8
6. Шаталов Г. «Способы повышения мотивации обучения»/ Математика. Приложение к газете «Первое сентября», 2003-323
7. Щукина Г.И. «Активизация познавательной активности учащихся в учебной деятельности», М.Посвещение , 1979