Муниципальное общеобразовательное

«Средняя общеобразовательная школа №30» г. Уссурийска

Уссурийского городского округа

**Конкурс технологий обучения на основе организации игровой деятельности**

**Номинация «Обучение через деятельность»**

Тема: «**Игровая технология как средство развития познавательного интереса**

**к математике»**

Автор разработки: Попова Любовь Дмитриевна-

учитель математики

2011 г

Содержание

Введение……………………………………………………………………………стр. 3

Игра, как один из эффективных путей воспитания у школьников интереса

к предмету…………………………………………………………………………..стр. 5

Заключение…………………………………………………………………………стр. 7

Литература ………………………………………………………………………….стр. 9

Приложение ………………………………………………………………………..стр.10

**Введение**

Играют люди на планете*,*

Играют птицы и жуки

Играют все, но только дети

Играют ото всей души

И если в школе на уроке

Вдруг поведётся поиграть,

То нет счастливей их насвете

И выучат все всё на пять.

К.Г. Ушинский

В настоящее время в обществе сложилось новое понимание основной цели образования. Необходимо формирование у ученика способности к саморазвитию, к формированию личностных качеств: ума, воли, чувств и эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности.

Необходимо создать такой принцип психологической комфортности, который предполагает снятие по возможности всех стрессобразующих факторов учебного процесса, создание в классе и на уроке такой атмосферы, которая расковывает учеников, и в которой они чувствуют себя «как дома». Необходимо создать принцип творчества (креативности), который предполагает ориентацию на творческое начало в учебной деятельности ученика, приобретение ими собственного опыта деятельности.

Тысячекратно цитируется применительно к школе древняя мудрость: можно привести коня к водопою, но заставить его напиться нельзя. Да, можно усадить детей за парты, добиться идеальной дисциплины. Но без побуждения интереса, без внутренней мотивации освоения не произойдет, это будет лишь видимость учебной деятельности. На уроке должны быть созданы условия, способствующие становлению и развитию у школьников личностных функций свободы и избирательности в поведении и учебной деятельности, нравственной рефлексии. И достичь этого можно игровой деятельностью на уроках.

Игровые моменты на уроке и вне урока это не только забава, весёлое препровождение времени, а и своеобразная подготовка к труду, школа, вырабатывающая навыки общения, находчивость, выдержку, смекалку. Игровые моменты урока требуют максимум энергии, ума, самостоятельности.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения в методике преподавания математики относятся игровые технологии.

**Основная цель** разработки **–** показать, какактивизировать познавательную деятельности учащихся на уроках математики, развивать любознательность и глубокий познавательный интереса к предмету через игровую деятельность.

Как показывает педагогическая практика и анализ педагогической литературы, до недавнего времени игру использовали лишь на внеклассных занятиях по предмету, а возможности использования игры в учебном процессе в известной мере недооценивались.

Сказывалось отсутствие методических разработок по данному вопросу и постоянная нехватка личного времени учителя для создания игр, требующих повышенного методического и профессионального мастерства. Думается, что именно поэтому учителя математики не так уж часто допускают игру на уроке, хотя большинство из них выступают за привлечение в учебный процесс элементов игры. Поэтому при создании данной методической разработки я ставила перед собой задачи, отвечающие потребностям учителя при организации игровой деятельности на уроке.

**Задачи**:

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

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

**-** обучение учащихся самостоятельно разрабатывать и изготавливать математические игры.

Эта тема была актуальна всегда не только для учителей математики.

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

**-** 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;

- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;

- в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;

- игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;

- игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;

- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, 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 детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

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.

**Игра, как один из эффективных путей воспитания у школьников интереса к предмету**

Игра - это естественная для ребёнка и гуманная форма бучения. Обучая посредством игры, я учу детей не так, как нам взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно его взять.

Возможность и целесообразность использования игровых ситуаций на уроках математики в процессе изучения и закрепления материала различны в зависимости от дидактических целей урока.

В большинстве случаев они применяются в качестве вспомогательного средства для возбуждения вспомогательного интереса и создания проблемных ситуаций. Это настраивает ученика на изучение определенного материала и, в отличие от дидактических игр, не требует дополнительного времени для разъяснений правил игры.

Для создания игровых ситуаций на уроках математики используются исторические экскурсы, жизненные факты, занимательные задачи, научно- популярные рассказы, отрывки из литературных произведений, в содержании которых содержатся противоречия научных фактов с привычными жизненными представлениями учащихся, противоречия между необходимостью выполнить определенное задание и невозможностью осуществить его.

Игра может занимать весь урок, но может использоваться и на отдельных его этапах.

***В начале урока*** цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. Провожу, например, такие игры: «Вратарь», «Угадай-ка».

Применяю игровые ситуации при проведении устного счёта.

***Устный счёт*** необходим на каждом уроке. Он настраивает учащихся на работу, развивает память, мышление, речь, способствует формированию прочных вычислительных навыков и умений.

Я очень часто провожу устный счёт в игровой форме. Стараюсь его постоянно разнообразить, изменять форму. Но в любом случае остаются основные структурные компоненты игры: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание, соревновательность, результат игры.

Очень часто при **изучении нового материала** в 5 и 6 классах использую героев детских книг.

Применяю на уроках математики такие игровые моменты, которые позволяют ученику побыть в роли учителя:

«Даны два решения одного и того же примера. Как думаете, какое из них принадлежит Знайке, а какое – Незнайке?»

‌ ** **

И на **этапах закрепления изученного** я снова применяю игровые моменты. Здесь нам опять помогут сказочные герои. Особенно Незнайка. Он старается хорошо учиться, но у него не всегда всё получается. Поэтому все с радостью готовы помочь Незнайке, например, в таких заданиях:

Ввод в игру: Ребята, закройте глаза, перенеситесь мысленно в Цветочный город. Чувствуете тонкий аромат цветов. И вокруг – красота!

Жители этого городка не могут вычислить значение выражения

7,4 · 13,4 – p · 13,4 , при p = 6,4 и попросили о помощи Незнайку и Знайку.

Незнайка начал решать так:

1. 13,4 · 7,4 = 99,16
2. 13,4 · 6,4 = 85,76
3. 99,16 – 85, 76 = 13,4

А Знайка внимательно посмотрел на пример и сразу записал ответ. Незнайка очень удивился. Ребята, а вы смогли бы решить так быстро?

Посмотрев на пример ,

9,84 – 16,32 · (8 – 7,45) + 2,186

Знайка сразу сказал, что получится приблизительно 4. Незнайка снова удивился быстрому ответу Знайки. Он не знает, как находится примерное значение выражения. Ребята, научите Незнайку.

Ввожу на урок задачи со сказочными персонажами, которые ребята решают с серьёзным видом. Помогают сказочным героям решать задачи составлением уравнений, тем самым закрепляя знания по изученной теме.

Такие задания помогают ученику понять, зачем ему нужны те или иные умения и навыки. Но в данном случае нельзя забывать, что необходима чёткая последовательность заданий, отрабатывающая каждый шаг.

Поэтому в этих классах чаще провожу сюжетные, сюжетно-ролевые учебные игры.

Для этих игр характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. С помощью сюжета игровую форму можно придать и рассказу, и беседе, и организации практической деятельности детей. А сами дети превращаются в путешественников, водителей, архитекторов, строителей. Сюжетная игра не занимает много времени. Дети с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Важнейший психологический секрет игры состоит в том, что она обязательно строится на интересе детей. И если у детей, например, возник интерес к игре «строительство», «путешествие», учитель должен их поддержать. Расширяя знания по той или иной теме, я повышаю активность путём использования таких разнообразных приёмов, как совет, подсказка, предложение. Поощряю стремление слабых учащихся ответить на вопрос, что повышает их стремление к получению знаний.

В свои уроки я включаю ролевые игры. Ролевая игра **–** особого рода структура игрового процесса.

Один из моментов в ролевой игре – начало, определение ведущего, вычленение ролей и их распределение.

При распределении ролей учитываю особенности каждого участника игры (на основе диагностики) с тем, чтобы исполнение ролей позволяло неактивным, замкнутым детям проявить активность, смелость; неисполнительным стать организованным; новичкам проявить себя, сдружиться со сверстниками, а также способности учащихся. Этим самым способствую развитию умения учиться, приобретать новые знания.

Такая система работы по формированию умений учиться на уроках математики средствами игры даёт возможность учащимся приобретать ключевые компетенции. Учащиеся имеют стойкий познавательный интерес, прочные, знания по предмету. Много лет при 100% успеваемости, качество знаний достигает 40-55%. Ученики поступают и успешно учатся в вузах, где ведущим предметом является математика. Выпускники 11-х классов в 2009-2010 учебном году показали хорошие результаты на ЕГЭ, а ученики 9-х классов в 2009-2010 и 2010-2011 учебных годах показали хорошие результаты на ГИА.

**Заключение**

Игра возникает из потребности ребенка узнать окружающий его мир, причем жить в этом мире так, как взрослые. Не воображение порождает игру, а деятельность ребенка, познающего мир, творит его фантазию, его воображение, его самостоятельность. Игра подчиняется законам реальности, а ее продуктом может быть мир детской фантазии, детского творчества. Игра формирует познавательную активность, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. Но это не значит , что занятия должны проводится только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами и т.д. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности, следовательно, благодаря игре, повышается эффективность урока, но при условии:

\* систематического использования игровых методов и приемов в образовательном процессе;

\* учета возрастных и психологических особенностей детей младшего школьного возраста;

\* создания комфортных психолого-педагогических условий, для становления гармонично-развитой подрастающей личности.

Игра как психологическая проблема дает еще очень много фактов для научной мысли, еще много предстоит открыть ученым в этой области. Игра как проблема воспитания и обучения требует неустанных, каждодневных раздумий, требует творчества и фантазии от нас, педагогов. Я уверена, что обучать ребенка необходимо радостью, воспитывать его с большой любовью, а всю работу строить на интересе, поощрении, похвале. Воспитание и обучение ребенка – это большая ответственность, большой труд и огромная творческая радость, дающая сознание полезности нашего существования на земле.

**Литература**

1. Балк М.Б., Балк Г.Д. Математика после уроков: Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1971.

2. Барр Ст. Россыпи головоломок. – М.: Мир, 1984.

3. Волина В.В. Игра – дело серьёзное. – СПб.: Дидактика Плюс, 1999.

4. Волина В.В. Учимся играя. – М.: Новая школа, 1994.

5.Дышинский Е.А. Игротека математического кружка. М.- «Просвещение»,1972.

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

7. Окунев А.А. Спасибо за урок, дети! Москва, 1998 г.

8. Оникул П.Р. Игры по математике: Учебное пособие. - СПб., 1999 г.

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

10. Шуба М.Ю. Занимательные задания в обучении математике: Кн. Для учителя. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1995г.