**МБОУ «СОШ №74» г.Астрахани**

***Активизация мыслительной деятельности учащихся на уроках математики через игровые формы обучения***

***К.С. Евсеева- учитель математики***

**г. Астрахань**

**2011г.**

*«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития».*

В.А.Сухомлинский

Любой ученик способен к творческой деятельности, поэтому учителю необходимо уметь так организовать свою учебную деятельность, чтобы она побуждала каждого школьника к раскрытию своей креативности.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игру как метод обучения, люди использовали еще в древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность применяется и в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы, раздела учебного предмета, и как элемент более обширной педагогической технологии. Непосредственно используется игра-урок, или часть урока. Игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении.

Применение игровых форм обучения на уроках математики позволяет включиться каждому ученику в процесс обучения, делает его интересным, доступным, предусматривает возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся. Игровая форма является наиболее продуктивной формой обучения не только самых младших школьников, но и школьников среднего звена, ввиду того, что ей присущи элементы соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремление к знаниям.

Игровые формы обучения разнообразны по содержанию, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, а основу деятельности составляет игровое моделирование. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, что помогает активизировать учебный процесс. Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный материал. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования и от целенаправленности программы игр в сочетании с дидактическими упражнениями. Определение места игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций дидактических игр и их классификации.

Коллективные игры в классе разделяются по дидактическим целям урока:

* обучающие игры – игры получения новых знаний, умений и навыков;
* контролирующие игры – игры, дидактическая цель которых состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний;
* обобщающие игры – игры требующие интеграции знаний.

В своей работе я активно применяю игровые формы обучения. На начальном этапе организации этого вида педагогической деятельности мне необходимо было подобрать сюжеты дидактических игр, учитывающих психологию школьников среднего звена, их возрастные и индивидуальные особенности. Если учащимся 5-х классов можно предложить вжиться в роли сказочных персонажей, то учеников 7-х- 8-х классов это явно не устроит. Однако это не повод для отказа от ролевых игр на уроках. Старшим ученикам можно предложить разделиться на противников и сторонников диаметрально противоположных утверждений и предложить им отстаивать собственное мнение с помощью имеющихся у них знаний и умений. Можно разыграть историческое действие с помощью реальных и вымышленных персонажей. Также я использую свои познания о популярных на данный момент кино- и телегероях. Из своего опыта могу констатировать, что в подобных играх и старшие школьники раскрываются как творческие личности, с удовольствием исполняют свои роли, импровизируют в рамках сюжетной линии урока. Ролевые и имитационные игры позволяют показать общественную значимость предмета (математики), его роль и место в повседневной жизни, стимулируют интерес к предмету и предметам, опосредованно связанным с ним через игру.

Такие уроки проходят при большой активности и энтузиазме учащихся. Дети не только решают задачи и примеры в рамках урока, но и развивают математическую речь, приобретают навыки составления наукообразного ответа, умение донести собственное мнение и выслушать собеседника или оппонента, способность задавать вопросы по существу. Подготовка к таким урокам занимает много времени и усилий не только со стороны учителя, но и со стороны самих учеников. Это заставляет их обратиться к дополнительной литературе, проявить свою любознательность и трудолюбие.

Математические викторины, эстафеты, турниры, конкурсы и другие дидактические игры хорошо уживаются с серьёзным учением. Включение игрового сюжета в урок и применение игровых моментов помогает сделать процесс обучения интересным и занимательным, создаёт у детей позитивное отношение к предмету обучения.