#  Формирование интереса к учебной деятельности в процессе обучения математике через применение игровых технологий.

 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.

 Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Ценность игровой деятельности заключается в том, что она учитывает психолого-педагогическую природу ребенка, отвечают его потребностям и интересам. Игра формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые и индивидуальные действия, развивает стереотип поведения в человеческих общностях. Игровые технологии на уроках в школе дают возможность повысить у учащихся интерес к учебным занятиям, позволяют усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной

деятельности, моделируемой в игре, помогают ребятам в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях. Само ценность игры заключается в том, что она осуществляется не под давлением жизненной необходимости. Игра-это проявление желания действовать. Она открывает новые возможности в сфере интеллекта и в сфере познавательной деятельности, творчества, активности, стимулирует целеустремленность.

 Игровые формы работы в учебном процессе могут нести на себе ряд функций: 1)Обучающая функция – развитие памяти, внимания, восприятия разной информации .

2)Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное действо.

3)Коммуникативная функция - сплочение коллектива учащихся и установление внутри него эмоциональных контактов.

4)Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, возникающего в результате интенсивного обучения.

5)Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности и усвоения большего объема информации.

6)Развивающая функция - гармоничное развитие личностных качеств.

7)Воспитательная функция - психотренинг и психокоррекция проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Необходимо определить условия проведения игры:

 - материал должен быть знаком, т.к. игра опирается на опыт

 -должно быть преодоление чего-либо, т.к. только в этом случае возможна активность действия

 -игры должны быть законченными и понятными (постепенное усложнение как правил, так и содержания)

 -в основе игры должна лежать соревновательность, что дает движение , толчок к развитию принятых игровых ролей

 -должна быть смена деятельности

 -наличие оформления игрового пространства.

 Дидактическая игра может являться и формой обучения, и средством обучения ( является источником получения знаний, формирования умений). Дидактическая игра применима ко всем типам урока, средство интенсификации учебной деятельности.

 Игры типа: «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Брейн – ринг», «Колесо истории», «Счастливый случай» можно перенести в учебный процесс.

 Например: игра *«Аукцион»* класс делится на 4-5 команд, проецируется лот№1- пять задач. Первая команда выбирает задачу и назначает ей цену от 1 до 5 баллов. Если назначенная цена выше предложенной другими командами, то она получает задание и решает его. Остальные задачи выбирают другие команды. В случае, если задание выполнено верно, команде начисляются баллы (цена задания), в противном случае эти баллы или их часть снимаются. Достоинства этой игры в том, что сравниваются все задачи и мысленно прокручивается ход решения всех 5 задач.

 *«Математическая аппликация»*- класс делится на три команды. Каждая команда получает карточки с заданиями. За каждое задание получают вырезанную из цветной бумаги геометрическую фигуру: круг, квадрат, ромб, прямоугольник, треугольник, трапеция. В конце игры подсчитывается количество набранных фигур. После этого каждая команда придумывает рисунок из фигур, название.

 Уроки – сказки, уроки – путешествия, уроки – кроссворды, игра *«Математическое лото*», игра *«Художник»* позволяет нудное изучение темы координатная плоскость, где строятся точки по их координатам , превратить в рисование разных животных, домов и т.д., творческую деятельность.

 *«Математические карты»* (5 мин). Класс разбивается на группы по 4, 5, 6 человек. Карточки с заданиями теоретического характера (сформулировать правило, дать определение). Карта считается битой, если на вопрос, стоящий в ней, дан правильный ответ. Битая карта откладывается в сторону. Если ответ неверный, то карта остается в колоде у игрока ,который дал этот ответ. В результате проигрывают те, у кого в конце игры на руках окажутся карты. В ходе игры контролируется теоретические знания учащихся, организуется постоянное повторение, ведется тематический учет знаний.

 *«Математическая зарядка»* (примеры с ответами - верные или неверные). Каждое упражнение зарядки состоит из двух движений. Учитель поочередно показывает классу карточки, а ученики в ответ делают определенное движение (если ответ верный – руки вверх, неверный – руки вперед) 2-3 упражнения. Зарядка по теме «Делители и кратные» :1 упражнение (2\*0,3=0,6 или 6/100=0,6 и 0,5\*10=50 и 6/2=3 и 7+0,5=0,75). 2 упражнение ( все стоят, руки на поясе, правильный ответ- поворот направо, неправильный – поворот налево; 2- делитель 222, 15 кратно 10, 12 имеет один делитель, любое число кратно 1 ).

 *Оригинальные домашние задания*. Например : » Соком этого растения был отравлен король датский, отец Гамлета. Сейчас оно входит в состав мазей для лечения

радикулита , так как обладает обезболивающим свойством. Что это за растение? Пример

227,36: (865,6-20,8\*40,5)\*8,38+1,12-44=

824,4-а ;844,2---к ;23,2—у ;93,5 -с ;9,8 -м ;84,24 -о; 82,124 - н ;83,244- д ;39,244 -р; 83,2 –я.

Ответ: ДУРМАН»

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут служить отправной точкой в возникновении этого интереса.

Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математики. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим.

Поэтому использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика является скучной и сухой наукой.

Создание игровых ситуаций на уроках математики повышает интерес к математике, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь.

 Литература:

1.Советова Е.В. Эффективные образовательные технологии, Ростов на Д, Феникс,2007г.

2.Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии, М.:Педагогика,1989г.

3.Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. М: Просвещение,2002г.

4.Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. М: Просвещение,1990г.