***Из опыта работы по теме «Деловая игра на уроке математики как средство повышения учебной и познавательной мотиваций»***

Нестандартные уроки, необычные по замыслу, организации, методике проведения, больше нравятся учащимся, чем будничные учебные занятия c установленным режимом работы. Поэтому из всего существующего многообразия различных технологий я с удовольствием провожу уроки - деловые игры. Деловая игра – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Учебная направленность и игровая форма – позволяет в непринуждённой форме овладевать учебным материалом.

Основная идея деловой игры состоит в том, чтобы создать производственную ситуацию, в которой учащиеся, поставив себя на место строителя, конструктора, редактора, проектировщика, продавца и т.д. смогут увидеть и оценить значение математических знаний на производстве, самостоятельно овладеть необходимым теоретическим материалом и применить полученные знания на практике. В любом случае деловая игра — это модель процесса принятия решений в реальной ситуации с четко выраженной структурой. В ходе игры каждому участнику необходимо максимально мобилизовать все свои знания, опыт, воображение. Особенно ценно то, что здесь дело не сводится лишь к механическому использованию программного материала. Игра – творчество, игра – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с большим желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по команде. Во время игры дети очень внимательны, сосредоточены и дисциплинированы.

Итак, я считаю, что деловая игра позволяет создавать производственные ситуации, в ходе которых играющему необходимо найти правильную линию поведения, оптимальное решение проблемы, соответственно реальным обстоятельствам производства, имитированным в игре.

Приведу примеры использования деловой игры на уроках математики.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Деловая игра** | **Тема урока** | **Структура урока** |
| «Магазин» или «Покупатель–продавец» | Сложение и вычитание», «Проценты», «Пропорция» | - знакомство с реальной ситуацией, т.е. с профессией;  - построение имитационной модели производственного объекта;  - постановка главной задачи группам, определение их роли в игре;  - создание игровой проблемной ситуации;  - выявление необходимого для решения проблемы теоретического материала;  - разрешение проблемы;  - обсуждение и проверка полученных результатов, коррекция если это необходимо;  - реализация принятого решения;  анализ итогов работы (рефлексия);  - оценка результатов работы. |
| «Ярмарка» | Можно использовать для любой темы урока. Я использовала для таких тем:  «Сравнение дробей»  «Преобразование рациональных выражений»,  «Решение дробных рациональных уравнений» |
| «Проектировщик» | «Движения», «Равнобедренный треугольник»  «Углы. Параллельные прямые. Перпендикулярные прямые» |
| «Строитель» | «Четырехугольники», «Окружность и круг»,  «Площади многоугольников»,  «Построение некоторых правильных многоугольников» |
| «Путешествие» | «Декартова система координат», «Координатная плоскость», Обобщающий урок по любой теме урока. |
| Редакция газеты «В мире математики» | Можно использовать на любом обобщающем уроке и результата работы оформить в виде газеты |
| «Математическая поликлиника» | «Пропорции, отношения» |
| «Банкир» или «Кассир и вкладчик» | «Проценты», «Сложение и вычитание положительных и отрицательных чисел», «Геометрическая прогрессия» |
| «Конструкторское бюро» | «Преобразование фигур на плоскости. Симметрия в природе и технике», «Геометрические места точек» |
| «Кондитерская фабрика «Сладкоежка» | «Умножение дробей» |
| «Экскурсовод» | «Теорема Пифагора», «Теорема Виета» |

Основные требования, на которые следует ориентироваться при подготовке и проведении деловой игры в классе:

1. Описываемые производственно-технические задания или ситуации должны соответствовать задаче исследования и быть достаточно простыми, чтобы учащиеся хорошо понимали цель игры и способы достижения результатов.

2. Учитель математики — ведущий игры — должен четко представлять все особенности моделируемой ситуации, уметь быстро проверять полученные при решении задач результаты и интерпретировать их согласно производственной задаче.

3. Игра должна проводиться оперативно. Нельзя допускать потери интереса к игре и утомления учеников. Для поддержания интенсивной работы во время игры надо предусмотреть способы стимулирования учащихся, отмечать в процессе игры наиболее отличившихся, подбадривать отстающих.

4. В процессе игры нужно учитывать факторы, порождающие конкретные ситуации, а также то, что на «выигрыш» команды или ученика оказывают влияние действия не только отдельных учеников, но и всего коллектива.

Вообще игровые элементы использую на различных этапах урока:

- при изучении нового материала;

- при актуализации знаний;

- при закреплении полученных знаний и умений;

- при контроле знаний.

Очень важно, что дидактические деловые игры предоставляют возможность развивать у учащихся память и внимание. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, умения соблюдать правила игры, выдержки.

Каждая деловая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворённости, успеха.

Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива. Как правило, групповая форма работы повышает учебную и познавательную мотивацию учащихся, снижает уровень тревожности, страх оказаться не успешным, некомпетентным в решении каких-то задач. В группе выше обучаемость, эффективность усвоения знаний. Группа содействует личностному росту и развитию коммуникативных качеств ученика, способствует развитию толерантности. Работа в командах является хорошей школой, так как в жизни: в профессии, в семье, в любом коллективе необходимо уметь принимать участие в коллективном решении проблемы.

Ценность деловой игры заключается в том, что в процессе игры дети в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этом. При наличии интереса дети занимаются с большим удовольствием, что благотворно влияет на усвоение ими знаний.