

## **Игровые технологии на уроках математики.**

Белостоцкая Любовь Александровна

Учитель математики, ГБОУ СОШ № 463 Выборгского района

г. Санкт – Петербург

**«Игра –это огромное светлое окно,  
через которое в духовный мир ребёнка**

**вливается живительный поток**

**представлений, понятий об окружающем мире.**

**Игра –это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.»**

(В.А.Сухомлинский.)

В связи с увеличением умственной нагрузки на уроках математики необходимо задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Как можно заставить учащихся поверить в свои силы?

В связи с этим, основная задача, которую я ставлю перед собой, заключается в том, чтобы отыскать новые эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. И таким методом, безусловно, является применение игровых технологий на уроках математики.

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Необходимо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, творческого интереса и глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и

склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрывать притягательные стороны математики.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. Математическая игра помогает закреплять и расширять предусмотренные школьной программой знания, умения и навыки. В процессе игры у учащихся вырабатывается положительное отношение к учёбе.

Уроки с использованием игровых технологий:

- способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала;
- способствовать расширению кругозора учащихся;
- развивают творческие способности учащихся и учителя;
- активизируют самостоятельную деятельность учащихся;
- способствуют созданию творческой атмосферы общения с учащимися и учителем;
- учат учащихся отстаивать собственную точку зрения;
- вызывают интерес у всех учащихся.

При организации игровой формы урока необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала - доступно пониманию школьников.

2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности.

3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд учёт результатов соревнования должен быть открытым, ясным и справедливым.

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры.

6. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.

Виды математических игр:

1. игры-упражнения;
2. игры-путешествия;
3. сюжетная ролевая игра;
4. игра-соревнование.

**Игры-упражнения** занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, осмысления и закрепления учебного материала, Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, шарады, головоломки ,загадки.

**Игры-путешествия** служат, в основном ,целям углубления , осмысления и закрепления учебного материала.

**Сюжетная игра** отличается тем ,что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определённые роли.

**Игра-соревнование** Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал ,но весьма сложные вопросы учебной программы.

В своей работе на уроках в 5-6 классах применяю игровые ситуации, например:

1. При изучении темы «Прямоугольная система координат на плоскости» (6 класс) использую игру «Соревнование художников».

Учащиеся по заданным координатам рисуют животных, а также сами шифруют рисунки для одноклассников и предлагают им построить.

2. При изучении разных тем, связанных с вычислениями использую игру «Математическое лото».

Каждому ученику выдается конверт, в котором 1 большая карта с заданиями и маленькие, их больше, чем заданий. На маленьких – результаты вычислений. Ученик должен выполнить задание на большой карте и накрыть его ответом (результатом его вычислений). После выполнения всех заданий ученик переворачивает маленькие карточки и получает задание (если верно выполнены все вычисления). Например: определение целых чисел, правило сравнения, правило сложения, вычисление, деление, умножения целых чисел и др. Затем ученики выполняют полученные задания.

3. Ребусы, головоломки, загадки, кроссворды наиболее применимы в 5-6 классах.

В 7-8 классах проводятся командные игры-соревнования, например «Математический бой», «Домино».

Конечно, вариантов математических игр, применяемых на уроках математики много. Все они подбираются с учетом специфики возраста, темы и степени подготовленности класса. Результаты показали, что учащиеся значительно лучше усваивали те темы, в которых использовались игры.