Автор: Крылова Юлия Александровна учитель математики МОУ СОШ №20

**Статья по теме «Игровая деятельность на уроках математики»**

В своей педагогической деятельности я столкнулась с проблемой формирования положительной мотивации к обучению, активности детей в процессе обучения, обеспечения психологического комфорта (у многих детей наблюдался высокий уровень тревожности). С целью преодоления данных проблем я обратилась к игровой  технологии.

[**Игра**](https://ped-kopilka.ru/uchiteljam-predmetnikam/matematika/igra-kak-sredstvo-interaktivnogo-obuchenija-po-predmetu-matematika.html) наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. В широком смысле игра трактуется как любая деятельность, приносящая удовольствие. Несмотря на то, что игра не является ведущим видом деятельности на второй и третьей ступенях обучения, она может значительно повысить эффективность обучения.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С. А. Шмакову):

· свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата;

· творческий, очень активный характер этой деятельности;

· эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность и т. п.;

· наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

**Игровые элементы использую на различных этапах урока:**

- актуализации знаний;

- изучении нового материала;

- закреплении полученных знаний и умений;

- контроле знаний.

Также провожу уроки в игровой форме, использую деловые игры.

**Систему учебно – деловых игр образуют три группы.**

*Первая группа* включает в себя игры, ориентированные на рост мотивации учения, познавательного интереса, а также включение учащихся в самостоятельную деятельность. Учебно–деловые игры данной группы направлены не только на формирование знаний и умений по предмету, но и выявление и раскрытие личностного потенциала учащихся.

*Вторая группа*  предполагает игры, требующие от учащихся не только проявления самостоятельности, оценку своих возможностей, но и независимости в процессе достижения целей, отстаивания своей позиции.

*Третья группа* включает в себя игры, ориентированные на развитие функции самореализации личности посредством включения ученика в ситуации креативности в деятельности.

**Применение игры на уроках**

На отдельных этапах уроков бывают полезны следующие игры, которые можно наполнять различным содержанием в зависимости от темы урока.

**1. Математическая зарядка**

Данная игра позволяет оперативно проверить знания большого количества учеников. Учащиеся либо встают, либо поднимают руки, если речь идет об объекте, за который они отвечают. Допустим, идет проверка навыков вычислений с дробями. Учитель читает задания или демонстрирует их на листе бумаги. Первый вариант отвечает за правильные дроби, второй – за неправильные. Если в результате получилась правильная дробь, то сигналит первый вариант, если неправильная – второй.

**2. «Расшифруй»**

Детям предлагается задание на вычисления. Ответам соответствуют определенные буквы. Нужно получить какое-нибудь слово или фразу.

Например: Выполните действия. Зачеркните в таблице ответы и буквы, им соответствующие. Оставшиеся буквы позволят вам прочитать фамилию российского математика.

3,4 +1,12=

0,17 +1,2 =

2,13 – 1,9 =

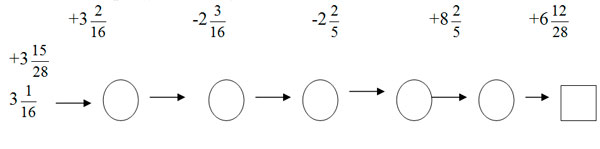
16,3 – 14,25 =

21,673 - 13,25 =

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2,05 | 23 | 1,37 | 4,62 | 1,3 | 4,52 | 2,5 | 20,5 | 0,23 | 84,23 | 137 | 3,6 | 8,423 | 2,3 |
| С | М | Е | А | Г | О | Н | И | Р | Ц | К | И | Н | Й |

**3.  «Математическая эстафета».**

Учащиеся выполняют одно задание по очереди, передавая друг другу лист как эстафетную палочку.



**4.  Игра «Третий лишний»**

Командам поочередно демонстрируются названия различных объектов. Два из них имеют какое-то общее свойство, а третий – нет. Например:

· гектар, сотка, метр;

· ярд, тонна, центнер;

· конус, квадрат, круг;

·  треугольник, прямоугольник, квадрат;

·  прямая, отрезок, угол;

·  0,7; 2,1; 0,6;

**5. Игра «Аукцион»**

На торги выносятся задания по какой- либо теме. Например: «Действия с десятичными дробями». В игре участвуют 4 – 5 команд. Им предлагаются задания. Команды покупают задания и если они выполнили его верно, то им начисляются потраченные баллы, а если – неверно, то снимаются.

**Заключение**. Если традиционно образовательный процесс связан с передачей-получением информации, отработкой репродуктивных умений, то в игре участник сам себе ставит цель, ищет способы ее достижения, отбирает материал, при этом он ответственен не только за свое поведение и результаты, но и за успех всей группы. Поэтому игра имеет еще и огромную воспитательную ценность.

**Литература:**

1. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.

2. Калейдоскоп учебно-деловых игр в старших классах на уроках математики, физики, информатики, химии, биологии, географии, экономики / Авт.-сост. В. М. Симонов. – Волгоград: Учитель, 2005.