

Григорьева Светлана Анатольевна- учитель математики
МКОУ «Бариновская СОШ»

«Как я использую в своей работе *игровые технологии*»

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности »

В.А. Сухомлинский.

Игра- это естественная для ребёнка и гуманная форма бучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно его взять.

Несколько лет я работала над темой по самообразованию: *«Использование игровых технологий на уроках математики»*.

Ставила перед собой цель: *изучить теоретические обоснования и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников.*

Сегодня для учителя школы, как и всегда, актуальными остаются вопросы:

- Что нужно сделать, чтобы ученики знали и любили его предмет?
- Как правильно активизировать познавательную деятельность учащихся на уроке?
- Как помочь ученику учиться с интересом?

Перечень этих «как» может быть продолжен. Вот только всеобъемлющего ответа, единого рецепта на все случаи жизни для всех учителей, к сожалению, не существует.

Я начала играть с детьми ещё преподавая физику. Мы с удовольствием ездили в автомобиле, изучая тему «Инерция», восходили на «Пик Теплоты», покоряли «Вершину «Кинематика». И надо отметить, что такие уроки проходили всегда с успехом, с большой активностью детей.

Предмет – математика, тоже пытаюсь сделать более интересным для детей. Использую на разных этапах урока игровые моменты. Так в начале урока включаю игровой момент «Отгадай тему урока», при устном счете:

- кроссворды,
- ребусы,
- головоломки.

Очень азартно играют шестиклассники в игру «Топай, хлопай и пиши», на повторение признаков делимости.

Всегда успешно проходит «Математический футбол» (вопрос- ответ), как у малышей, так и у ребят постарше. В такой игре можно повторить, например таблицу умножения, провести теоретический опрос по любой теме.

При закреплении изученного материала, использую момент – «Найди ошибку», кодированные упражнения.

В 5 классе, на первом уроке провожу «Литературный конкурс», объявляю творческие темы, например «Зачем нужна математика», «Моё отношение к математике» и др. (зачитать некоторые сочинения)

При отработке навыков выполнения действий с десятичными дробями в 5 классе провожу математическую эстафету «Заполни клетку», каждая команда (ряд) получают листочки, текст которых приведен ниже. Учащиеся по очереди выполняют действия. Ответ предыдущего действия ставится в первую клетку следующего. Выигрывает та команда, которая первой скажет правильный ответ в последней клетке.

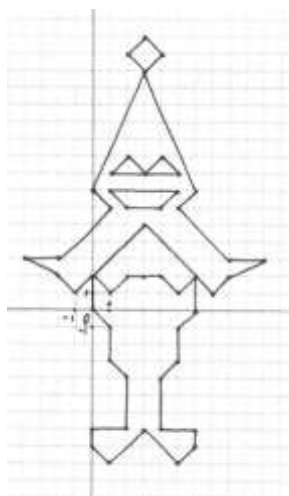
$\boxed{2,3} + \boxed{0,5} = \boxed{}$	$\boxed{4,5} + \boxed{1,7} = \boxed{}$	$\boxed{9,8} - \boxed{2,9} = \boxed{}$
$\boxed{} - \boxed{1,4} = \boxed{}$	$\boxed{} : \boxed{3,1} = \boxed{}$	$\boxed{} : \boxed{2,3} = \boxed{}$
$\boxed{} \cdot \boxed{2,3} = \boxed{}$	$\boxed{} \cdot \boxed{4,74} = \boxed{}$	$\boxed{} \cdot \boxed{6,18} = \boxed{}$
$\boxed{} : \boxed{4} = \boxed{}$	$\boxed{} + \boxed{4,64} = \boxed{}$	$\boxed{} - \boxed{4,7} = \boxed{}$
$\boxed{} + \boxed{2,8} = \boxed{}$	$\boxed{} - \boxed{7,5} = \boxed{}$	$\boxed{} : \boxed{17,3} = \boxed{}$
$\boxed{} : \boxed{0,5} = \boxed{}$	$\boxed{} + \boxed{9,4} = \boxed{}$	$\boxed{} \cdot \boxed{5,2} = \boxed{}$
$\boxed{} - \boxed{6,32} = \boxed{}$	$\boxed{} : \boxed{1,8} = \boxed{}$	$\boxed{} + \boxed{7,8} = \boxed{}$
$\boxed{} \cdot \boxed{1,3} = \boxed{}$	$\boxed{} \cdot \boxed{3,4} = \boxed{}$	$\boxed{} - \boxed{4,2} = \boxed{}$
$\boxed{} - \boxed{2,047} = \boxed{}$	$\boxed{} - \boxed{15,3} = \boxed{}$	$\boxed{} - \boxed{5,81} = \boxed{}$
$\boxed{} : \boxed{0,01} = \boxed{}$	$\boxed{} + \boxed{0,04} = \boxed{}$	$\boxed{} + \boxed{0,05} = \boxed{}$

В 6 классе для отработки навыков построения точек на координатной плоскости по их координатам использую «Конкурс художников».

Даны координаты точек (3;14); (4;15); (3;16); (2;15); (3;14); (0;7);(1;6); (-2;3); (-4;3); (-2;2); (-1;1); (0;2); (1;1); (2;2); (3;2); (4;2); (5;1); (6;2); (3;5); (0;2); (0;0); (1;-1); (1;-3); (2;-4); (2;-7); (0;7); (0;-8); (1;-9); (3;-7); (5;-9); (6;-8); (6;-7); (4;-7); (4;-4); (5;-3); (5;-1); (6;0); (6;2); (7;1); (8;2); (10;3); (8;3);(5;6);(6;7);(3;14);

Глаза (1;8);(2;9);(3;8);(4;9);(5;8);

Рот (1;7); (2;6);(4;6);(5;7);(1;7).



Рисуют с огромным интересом. Сначала вместе строим точки, соединяем их линиями, смотрим, что же получилось. А затем сами создают шедевры.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся.

Я использую и различные формы нетрадиционных уроков. Это уроки-соревнования (конкурсы, викторины, КВН и т.д.), уроки - пресс-конференция, устный журнал, конструкторское бюро и т.д., уроки, основанные на фантазии (урок-сказка), и уроки-путешествия (заочная экскурсия, прогулки в прошлое и т.д.).

Нетрадиционный урок не только обучает, но и активно воспитывает ребенка.

Хорошая форма для познания и одна из форм организации контроля знаний, умений и навыков, активизации учебной и внеклассной деятельности – **деловая игра**. Отличительными свойствами деловой игры являются:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры;
- обязательная совместная деятельность участников игры;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры.

Чуть подробнее хочу остановиться на одном из последних, проведённых в такой форме уроков. **Тема «Пропорции. Решение задач», 6 класс**. Урок повторения, приведения в систему приёмов решения задач. Урок прошёл в форме заседания ЖКХ «Идеальное село». В ЖКХ работало 4 отдела: бухгалтерский, отдел предоставления услуг населению, транспортный, экологический. Класс был разбит на группы-отделы, заранее давалось задание сделать подборку задач по теме «Пропорции», но с уклоном на деятельность своего отдела, некоторые задачи придумывали сами дети. Также каждый отдел составлял кроссворд на повторение терминов и определений по теме. Всё своё творчество нужно было красиво представить. Некоторые пошли дальше предложенного и создали презентации своих отделов.

В итоге, за один урок мы смогли повторить теоретический материал по микрогруппам, решить письменно по 4 задачи, а также познакомиться с деятельностью ЖКХ. Кроме всего прочего остался большой подбор задач по теме, которые можно использовать на карточках или для домашнего задания.

Использование деловых игр значительно укрепляет связь (ученик – учитель), раскрывает творческий потенциал каждого ребёнка. Опыт проведения

деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Основная идея игры состоит в том, чтобы создать производственную ситуацию, в которой учащиеся, поставив себя на место человека той или иной специальности, смогут увидеть и оценить значение математических знаний в производственном труде, самостоятельно овладеть необходимым теоретическим материалом и применить полученные знания на практике.

Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным предмет математики.

Уроки с использованием игровых технологий:

- способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала;
- развивают творческие способности учащихся и учителя;
- воспитывают веру ученика в собственные силы;
- учат ученика радоваться общению с педагогом и товарищами;
- формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности;
- заставляют взрослого и детей импровизировать;
- активизируют самостоятельную деятельность учащихся;
- учат школьников отстаивать свою точку зрения;
- создают психологический комфорт в классе;
- вызывают интерес у всех школьников.