|  |
| --- |
| Герб логотип эмблема лицея |
| Муниципальное общеобразовательное учреждение  «Ликино-Дулевский лицей» |

Статья по математике

**«Игровые образовательные технологии и их значение в процессе обучения»**

****

**Учитель: Кабанова Елена Юрьевна**

Основной задачей модернизации российского образования является обеспечение нового качества школьного образования, соответствующего требованиям изменившейся системы общественных отношений и ценностей.  
Происходящие в нашем обществе изменения создали реальные предпосылки для обновления всей системы образования, что находит свое отражение в разработке и введении в практику работы школы элементов нового содержания, новых образовательных технологий. Решению этой задачи и способствуют интерактивные методы, которые и не являются чем-то новым, однако недостаточно широко применяются в реальном образовательном процессе, а порой и вообще выпадают из арсенала педагога. Интерактивная модель своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации. Структура интерактивного урока обычно отличается от структуры обычного урока. В структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть включаются конкретные приёмы и методы, которые позволяют сделать урок необычным, более насыщенным и интересным. Эти технологии позволяют осваивать учебный материал (порой очень скучный) и включать в учебный процесс мотивационную сферу ученика, проще говоря, детям на уроках становится просто интересно.

Таким образом, нас всё больше интересуют технологии обучения, формирующие активную, самостоятельную и инициативную позицию в учении, развивающую общеучебные навыки: исследовательские, самооценочные, рефлексивные. Одной из таких технологий является игровая.

*Активизация познавательной деятельности обучающихся через применение игровых технологий на уроках математики.*

Игра является одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры позитивно эмоционально окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации, а эмоциональные действия игры активизируют все процессы и функции психики ребенка. Следующим положительным моментом игры является то, что она способствует применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, привносит интерес и разнообразие в учебный процесс.

В игре ребенок - автор, исполнитель и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. Игра это одновременно развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, сотрудничества, содружества, сотворчества с взрослыми. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей. Игра социальна по своей природе, являясь отраженной моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем и «вольной» практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребенка, сферой неповторимой человеческой активности.

Игра, как и другие виды деятельности, требуют от школьника проявления определенных нравственно – волевых качеств, установления контактов со сверстниками.

Для того чтобы игра происходила успешно, ребенок должен обладать умениями: действовать сообща, устанавливать связи с другими детьми, найти свое место среди играющих, проявить инициативу и убедить других, чтобы они в игру приняли, быть внимательным к сверстникам. Эти качества формируются и проявляются в процессе общения в совместных играх детей.  
 Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличии от игр вообще педагогическая (дидактическая) игра обладает существенным признаком -четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатам, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

Игровой замысел- выражен как правило в названии игры, он заложен в дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе, часто он выступает в виде вопроса или в виде загадки и придаёт игре характер познавательный, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Правила игры определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Они разрабатываются с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся, они создают условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворенности, успеха. Кроме того ,правила игры, воспитывают умение управлять своим поведением, подчинятся требованиям коллектива.

Игровые действия регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания и получить новые.  
Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.  
Результат игры придаёт игре законченность и выступает в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, её эффективность, приводят к желаемому результату.

Для меня, как для учителя математики, при использовании игровых технологий на уроках важно: определить место дидактической игры в системе других видов деятельности на уроке (игры следует различать по дидактическим задачам урока: обучающие, контролирующие, обобщающие) , целесообразность использования игры на разных этапах изучения материала, разработка методики проведения игры с учётом цели урока и уровня подготовленности учащихся.

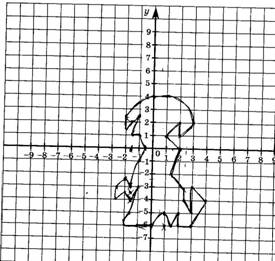
При организации дидактических игр с математическим содержанием необходимо продумывать следующие вопросы методики:  
Цель игры. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?  
Количество, играющих.

Какие дидактические материалы и пособия понадобятся в процессе игры?  
Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?   
На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней ещё раз?  
Как обеспечить участие всех школьников в игре?  
Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить все ли включились в работу? Какие выводы следует сообщить учащимся в заключении (лучшие моменты, недочёты, результат усвоения знаний, оценки участникам)?

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется во многих случаях. Я предлагаю следующую классификацию использования игр в учебном процессе. Игра используется:   
В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета. Как элементы более обширной технологии (элементы соревнования в проектной деятельности). В качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).  
*Применение игровых технологий на практике.*

Игра «Дерево знаний»(5 класс, математика). Цели игры: создание ситуаций, повышающих мотивацию, формирующих УУД.  
Задачи: создать не один игровой урок, а ввести игровой проект на весь учебный год, ввести метод укрупнения дидактических единиц, постепенно объединяя темы.

Функции игры: изучение данной темы, выявление взаимосвязей этой темы с последующими, планирование решения всевозможных задач. Анализ своих возможностей и реальное их оценивание. Ход игры: Китайская мудрость гласит; «В своей жизни человек должен сделать три вещи: посадить дерево, построить дом и вырастить сына». В этом году мы с вами будем выращивать «Дерево знаний», а в следующем году выстроим «Дворец знаний». Чтобы вырастить наше дерево, проверим крепкие ли у него корни. Это то, что вы уже знаете. Далее следует повторение ранее пройденного материала. На плакате обозначены контуры дерева. Этот плакат каждый урок находится перед глазами учащихся. Постепенно по ходу изучения учебного материала, к контурам прикрепляются части дерева с подписанными на них темами. К концу учебного года дерево покрывается веточками-изученными темами. В течении года проводятся конкурсы на самую красивую, самую содержательную веточку, защита тем. «Дерево» помогает и в повторении материала, срываю веточку, повторяю тему.

[](http://aneks.spb.ru/images/123/clip_image32.jpg)Всё чаще игру используют на уроках изучения нового материала. Так при изучении темы «Прямоугольная система координат на плоскости» в классе открывается мастерская художников. На доске записаны координаты точек: (0;0),(-1;1),(-3;1),(-2;3),(-3;3),(-4;6), (0;8), (2;5), (2;11), (6;10), (3;9), (4;5), (3;0),(2;0),(1;-7),(3;-8),(0;-8),(0;0).  Отметить на координатной плоскости каждую точку и соединить с предыдущей отрезком. Результат – определенный рисунок. Эту игру можно провести с обратным заданием: нарисовать самим любой рисунок, имеющий конфигурацию ломаной и записать координаты вершин.

Уроки обобщения и повторения пройденного материала, проходят под девизом: «Мы, играя, проверяем, что умеем и что знаем!». Примеры таких уроков: уроки путешествия ; математические математическое многоборье. Последнее включает в себя различные виды конкурсов как индивидуальных, так командных: «Слабое звено», «Счастливый случай», «Своя игра», «Умники и умницы».

Полезность использования игровых технологий в учебной деятельности неоспорима, они объединяют образовательные, развивающие, воспитывающие функции; способствуют активизации умственной и творческой деятельности учащихся; использование их помогает повышению качества успеваемости, развитию логического мышления, созданию атмосферы доброжелательности.  
Сама математика как учебный предмет-это интеллектуальная игра, в которой математические знания являются её правилами, и успех в этой игре определяется совместными усилиями учителя и учащихся.   
Задача, конечно, не слишком простая: Играя учить и учиться играя. Но если с учёбой сложить развлеченье, То праздником станет любое ученье.