**Использование игровой технологии на уроках математики**

***Киреева Наталья Владимировна,***

***учитель математики МБОУ «СОШ № 8 г. Петровска Саратовской области»***

В жизни каждого человека с первых дней его жизни определяющее место в его развитии  и становлении как личности занимает игровая деятельность.  Чем старше становится ребенок, тем сложнее  и многограннее его игровая деятельность, в которой не последнее место отводится взрослым, которые его окружают.  Поэтому, невозможно представить современное образование, которое направлено на максимальное развитие потенциальных возможностей каждого человека без основополагающего элемента жизни подрастающей личности – игры.

 Рассматривая содержательный аспект обучения с использованием игровой технологии, можно  указать  следующие педагогические возможности:

1. повышение у учащихся интереса к учебным занятиям в целом;
2. рост познавательной активности школьников в процессе обучения;
3. приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в разнообразных сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе проводимой игры;
4. улучшение отношений между участниками игры и их педагогами;
5. повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти в конкретному делу и проверить свои способности;
6. изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

Игровая форма  позволяет учителю повысить заинтересованность детей  во время урока, т.к. превращает обыденный урок в интересное занятие, которое нацелено на повышение качества знаний учащихся.

Игровые формы на уроках математики в 5-6 классах наиболее целесообразны на уроках, посвященных  отработке практических, вычислительных умений по различным темам курса, на уроках обобщения. Такая форма уроков может быть эффективна на уроках итогового повторения или актуализации знаний в начале учебного года.

При использовании игровых форм может быть использована и как групповая форма работы учащихся, так и индивидуальная.

Оценивание учителем индивидуальной или групповой игровой формы работы может быть только положительным.

В качестве примера представляем разработку урока, интерактивной игры для учащихся 6 класса. Преимущества этой игры в том, что учитель только продумал вопросы. Все остальное делают сами дети: выбирают направление повторения, осуществляют самопроверку, взаимопроверку. Работаю индивидуально и в группах. Сами подводят итог, оценивают себя и своих одноклассников. Самостоятельно готовят информационный материал и творческий – инсценировка задачи.

**Обобщающий урок по теме «Проценты», 6 класс**

**Учебник С.М. Никольского «Математика, 6»**

Форма – интерактивная игра «Проценты» (*автор шаблона: учитель лицея №21 г. Иванова* ***Ранько Елена Алексеевна)***

Цели урока:

*Предметные:*

* обобщить теоретические знания по теме «Проценты»;
* продолжить формирование умения находить процент от числа и числа по его процентам;
* систематизировать практический навык вычисления процента;
* обобщить методы решения практических задач различного содержания;

*Метапредметные:*

* развитие умений обобщать и конкретизировать свойства изучаемых объектов;
* актуализация личностного смысла учащихся к изучению темы учебного материала;
* показать широту применения в жизни процентных вычислений посредством решения задач из разных сфер жизнедеятельности человека с целью развития активной познавательной деятельности учащихся;
* развитие вычислительных навыков и памяти учащихся;
* способствовать активизации рефлексии учащихся;

*Личностные:*

* содействовать формированию системы знаний, понятий, представлений, обеспечивающих гармоничное развитие личности;
* способствовать сознательному пониманию актуальности понятия «здоровый образ жизни», укреплению здоровья.

Тип урока: **урок обобщения и систематизации знаний.**

Технология урока: **игровая технология.**

Правила игры: две команды, по очереди выбирают рубрику и вопрос, за верный ответ получают бонус (в свою личную копилку и в копилку всей команды)

Капитан раздает свои бонусы, тем, кто задачу решил верно, заполняют карточки самооценки (взаимопроверка, самопроверка).

По итогам игры определяется команда - победитель, определяются лучшие игроки.

Лист самооценки для учащихся: при решении задач на листе контроля обозначить знаками +, +- , - степень самостоятельности и правильности, а также знаком «?» место в задаче или задачу, вызвавшие затруднение.

Структура урока:

1. Введение в игру.
2. Ход игры.
3. Рефлексия учащихся по поводу своей учебной деятельности и взаимодействия с учителем и другими учащимися.
4. Взаимооценка и самооценка учащихся.
5. Системная рефлексия.

Ход урока:

* 1. Учащиеся сами формулируют задачи урока. Учитель объясняет правила игры.
  2. Для жребия предлагается учащимся ответить на вопрос: в каких ситуациях мы употребляем в речи словосочетание «на сто процентов…».

