**Применение игровой технологии на уроках математики как средство мотивации учащихся.**

ФИО: Игнатюк Светлана Николаевна

Должность: учитель математики в МАОУ «Школа № 5 г. Благовещенска»

Цель: Транслирование опыта по использованию игровой технологии.

Описание: Данная разработка будет полезна учителям математики.

Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

Современные требования Федерального Государственного Общеобразовательного Стандарта второго поколения требуют от педагога профессиональные педагогические компетенции. Важно не только передать знания учащимся, но и воспитать из них достойную личность, способную к саморазвитию и самообразованию. Для этого очень важна грамотная мотивация со стороны учителя к обучению. На помощь нам приходят педагогические технологии. Лидирующее место среди них занимает игровая технология.

Игровая технология известна в педагогике с давних времён. Её разработкой занимались Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев и др.

Игровая технология имеет ряд преимуществ:

1. Игра – это гуманная для ребенка форма обучения.
2. Применение игровой технологии в 5 классе способствует снижению уровня тревожности в адаптационном периоде.
3. Игра – один из самых доступных путей при изучении новых знаний.
4. Использование игровых технологий на уроках математики влияет на познавательную активность учащихся.
5. Знания, полученные в ходе игры, запоминаются более точно.
6. Игры воспитывают чувство коллективизма.
7. Игра помогает расширить кругозор учащихся.
8. Во время игры все учащиеся вовлечены в процесс.
9. Игровая технология позволяет проводить урок в нетрадиционной форме.
10. При использовании игр на уроках у учащихся нет быстрого утомления.

Совсем необязательно полностью весь урок строить на игровой технологии. Достаточно игрового момента на любом этапе урока. Также можно использовать фрагменты из детских сказок или мультфильмов.

В силу своего возраста игры воспринимаются школьниками на «ура» в 5 – 6 классах, если мы говорим о среднем и старшем звене. Нам, учителям математики, важно заинтересовать учащихся в изучении предмета в самом начале обучения. Ведь математика – это сложная наука. И поддерживать интерес учащихся на протяжении всего периода обучения.

При планировании урока с использованием игровой технологией важно учитывать ряд аспектов:

1. Простые и понятные правила игры всем участникам.
2. Наличие элемента соревновательности.
3. Наличие эмоциональной установки в начале игры.
4. Учет индивидуальных особенностей учащихся.
5. Учёт интересов и увлечений учащихся.

В своей практике я применяю различные игровые приемы на разных этапах урока:

|  |  |
| --- | --- |
| Этап урока | Дидактический приём |
| Актуализация знаний | Найди ошибку, шаг за шагом. |
| Погружение в новую тему | Ребус, толстые и тонкие вопросы, корзина идей. |
| Закрепление | Аукцион, третий лишний, математический футбол, Терминологический диктант, путаница, жокей и лошадь, шкатулка, ромашка. |
| Рефлексия | : шляп, телеграмма, синквейн, рюкзак. |

Применение игр на уроках играет огромную роль. Ведь они помогают общению, развивают память и внимание, влияют на сплочение коллектива, улучшают межличностные отношения.