**620830401620**

**8 778 596 1350**

****

**МАТВИЕЦ Марина Юрьевна,**

**Ө.Жолдасбеков атындағы №9 IT лицейінің математика пәні мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В 5, 6 КЛАССАХ**

«Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню,

Дай мне действовать самому, и я научусь.»

«Сделать учебную работу насколько возможно интересной

для ребенка и не превратить работы в забаву – это одна

из труднейших и важнейших задач дидактики.»

**Аннотация**: В статье рассматривается применение игровых технологий на уроке математики в 5– 6 классах как средство формирования знаний, умений и навыков; роль игр в развитии внимания и мышления учащихся; классификация различных дидактических игр; разработки дидактических игр, применяемых на уроках математики.

**Ключевые слова**: игровые технологии, дидактическая игра, обучение математике, знания, умения, навыки, технология, математика.

Повышение интереса к математике у большинства учащихся на прямую зависит от методики преподавания изучаемого предмета, то есть от того, насколько правильно и умело сконструирована учебная работа. Одним из современных и признанных методов обучения является применение игровых технологий, которые представляют собой систему использования различных дидактических игр. Игровые технологии обладают образовательной, развивающей и воспитательной функциями.

Игровые технологии являются одной из форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность игры делает эмоциональной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, использованию знаний в новой ситуации.

Игры можно разделить на: индивидуальные, групповые, массовые, парные и общеклассовые. По дидактическим целям игры подразделяются на: изучающие новый материал, закрепляющие новые знания, обобщающие игры, комбинированные уроки с элементами игры, релаксационные игры - паузы. По сущности игровой основы игры бывают с правилами, ролевые, деловые, а также комплексные игровые системы (например, КВН). Форма проведения может быть различной: игры-аукционы, соревнование на скорость, игрыисследования, поисковая операция решения проблемы, путешествие по станции с чередованием игровых ситуаций, пресс-конференция.

При организации дидактических игр следует придерживаться определенных положений. К участникам математической игры предъявляются определенные требования в отношении знаний, то есть, для того чтобы играть, необходимо знать. Это требование придает игре познавательный характер. Правила игры должны быть точно сформулированными, а математическое содержание материала игры – доступно пониманию обучающихся. Иначе, учащиеся не проявят желание учувствовать в ней, и игра будет проводиться формально. Игра должна разрабатываться с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Она должна быть такой, чтобы каждый ученик смог проявить себя в этой игре, продемонстрировать свои способности, знания, а также испытать удовлетворенности и успеха.

При разработке дидактической игры необходимо применять дифференцированный подход к обучению. Предусмотреть легкие варианты игры для слабых учащихся, а также сложный вариант для сильных учеников. Многообразие математических игр повышает эффективность уроков математики, является источником систематических и прочных знаний. При применении дифференцированного подхода, все учащиеся проявляют заинтересованность к предмету и активность в учении.

В процессе игры учащиеся должны математически грамотно рассуждать, излагать свои мысли коротко и ясно. Игру необходимо закончить на данном уроке, для того чтобы подвести итоги и получить результат. В данном случае она будет более эффективной. Математическая сторона содержания игры должна выдвигаться на первый план. В этом случае, игра будет выполнять свою роль в математическом развитии детей, воспитании интереса их к математике и повышения качества обучения.

Игры, используемые на уроках математики в 5– 6 классах, нередко бывают связаны с определенным сюжетом. Сюжеты самые простые, рассчитанные на детское воображение. Часто сюжеты зашифрованы в названиях игры: «Числовая мельница», «Математические ребусы», «Лучший счетчик». Во многих дидактических играх применяется принцип соревнования между группами учащихся, так как соревнования усиливают эмоциональный характер игр. При этом следует учесть особенность в том, что лучше проводить соревнование на первенство команды учащихся, для того, чтобы обучающиеся не только сами стремились выполнить задание, но и мотивировали к этому участников своей команды и помогали им. Сюжет соревнования может быть выражен различными способами, в частности в названии игр: «Эстафета», «Коллективный счет», «Кто быстрее».

Целесообразность использования игр на разных этапах урока математики различна. На этапе усвоения новых знаний дидактические игры во многом уступают традиционным формам обучения, поэтому игровые технологии обучения чаще применяют при проверке полученных знаний, выработке навыков, формировании умений. Определение места игры на уроке математики зависит от понимания педагогом функций дидактических игр и их классификации. Коллективные игры делятся по дидактическим задачам урока: обучающие, контролирующие и обобщающие. Обучающей является игра, в которой учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки. Необходимо учитывать тот факт, что результат усвоения будет намного лучше, если будет четко выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но содержании математического материала. Целью контролирующей дидактической игры является повторение, закрепление и проверка полученных знаний. При участии в ней, учащимся необходима определенная математическая подготовка по пройденному материалу. Соответственно, обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они направлены на установление межпредметных связей, на приобретение умения действовать в различных ситуациях

Рассмотрим применение игровых технологий на уроках математики 5– 6 классах.

### Заключение

Дидактическая игра – это средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. Игровой замысел состоит не в том, чтобы развлечь учащихся, а в том, чтобы на основе “праздника” превратить урок в процесс активной деятельности ребят по теме.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала.

«На уроках математики игра приобретает особенное значение, не столько для друзей математики, сколько для ее недругов, которых важно не приневолить, а приохотить к учению.» Я.И.Перельман.