Автор – Сычугова Кристина Алексеевна, студентка 4 курса специальности 44.03.05 Преподавание в начальных классах Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Вятский государственный университет»

Руководитель – Чернядьева Елена Николаевна, преподаватель Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Вятский государственный университет»

**Особенности использования педагогических игровых технологий на уроках математики**

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».*

*(Из работы В. А. Сухомлинского «О воспитании»).*

Важнейшей задачей современной школы является воспитание социально-активной, самостоятельной, творческой личности. В связи с этим становится актуальной проблема формирования у обучающихся универсальных социально-личностных и коммуникативных компетенций, обеспечивающих оперативное решение различных проблем в жизни и будущей профессии. Одним из эффективных средств формирования у обучающихся таких компетенций выступает игровая технология. Это обусловлено тем, что во время игры создаются различные ситуации из сфер экономики, политики, культуры и общества в целом. Разрешая их, обучающиеся развивают знания и опыт, которые лежат в основе формируемых компетенций. Участие в игровой деятельности способствует более эффективному социальному развитию школьника. Многие учёные-педагоги пришли к выводу, что использование игровых методик (технологий) на уроке способствует внутренней мотивации к учению, формированию устойчивого интереса к изучению предмета.

В педагогике существует большое количество различных образовательных технологий. Педагогическая технология – проектирование учебного процесса, основанное на использовании совокупности методов, приёмов и форм организации обучения и учебной деятельности, повышающих эффективность обучения, применение которых имеет чётко заданный результат.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный, бытовой опыт детей. В отличие от игр в целом, игровые технологии имеют характерную особенность – технологии четко определяют цели преподавания и соответствующий педагогический результат, который может быть оправдан, четко обозначен и характеризуется воспитательной и когнитивной ориентацией. Согласно М.А. Бесовой, понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя обширную группу методов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр».

Основоположником игровой технологии в математике является Ф. Шиллер - американский философ-прагматик, психолог и педагог.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко и др.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Использование игровых технологий в образовании способствует расширению кругозора учащихся, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования учащихся на обучение, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе зависит от соблюдения ряда условий:

1) игры, используемые в рамках технологии, должны в полной мере соответствовать учебным и воспитательным целям урока;

2) количество игр во время урока должно быть умеренное.

В зависимости от использования игровых технологий выделяют следующие виды уроков:

1. уроки с использованием разнообразных игровых заданий (КВН, конкурсы, соревнования и т.д.);
2. уроки с использованием игровых упражнений и заданий;
3. уроки с использованием игры лишь на определенном этапе урока (например, применение игры для введения нового учебного материала).

Значение игровых технологий в образовательном процессе заключается в том, что они направлены на тренировку памяти; выработку речевых умений и навыков, стимулирование умственной деятельности, развитие внимания и познавательного интереса к учебному предмету, преодоление пассивности учащихся в процессе учебного занятия, развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими.

Игровые технологии выполняют ряд функций в образовательном процессе:

* Развлекательная функция заключается в том, что игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.
* Коммуникативная функция направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения.
* Функция самореализации состоит в том, что игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.
* Игротерапевтическая функция направлена на преодоление ребенка разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами).
* Диагностическая функция предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности.
* Коррекционная функция направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.
* Межнациональная коммуникация – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).
* Функция социализации заключается в том, что процесс включения ребенка в общественные отношения, адаптация его к современному обществу проводится посредством усвоения общечеловеческих норм.

Структура игровых технологий включает:

1. целеполагание – постановка образовательной цели, ее научное и педагогическое обоснование;
2. планирование – подбор методов, форм и средств достижения поставленной цели, определение этапов проведения технологии;
3. реализацию цели – достижение поставленной цели путем организации игр, упражнений и заданий, в соответствии с составленным планом;
4. анализ полученных результатов.

Как и у любой технологии, у игровой технологии есть свои преимущества и недостатки. К преимуществам относится следующее:

* игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
* игровые технологии несут здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
* игровые технологии способствуют использованию знаний в новой ситуации;
* игровые технологии являются естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;
* игровые технологии способствуют объединению коллектива и формированию ответственности.

К недостаткам игровой технологии можно отнести:

* сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
* подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
* невозможно использовать на любом материале;
* сложность в оценке обучающихся

Ниже приведены примеры заданий на разных этапах урока математики для начальной школы.

Упражнения для устного счёта представлены обучающимся в форме различных игр, шифровок, математических диктантов, карточек с примерами, лабиринтов, ребусов, игр на отработку состава числа.

При обобщении и повторении блока изученных тем можно применять игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр, заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа.

Например:

* Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 12. Чему равно уменьшаемое?
* Год назад Ире было 8 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?
* Два отца и два сына съели три апельсина. По сколько съел каждый из них?

В любой урок математики можно внести элементы игры. Например, на уроке решения задач, обучающихся класса можно разделить на несколько команд и провести соревнование**.** Команда, решившая большее количество задач поощряется хорошими отметками.

Вместо традиционного опроса можно устроить блиц-турнир, где учащиеся в быстром темпе заканчивают фразу учителя.

Например:

1). 3 кг яблок стоят 300 р. Сколько надо заплатить за 7 кг таких яблок?

2). За 4 ч автомат закрывает 1540 банок. За сколько времени он закроет 2310 банок?

3). 18 л молока разлили в банки по 3 л в каждую. После этого остались незаполненными 10 банок. Сколько всего было банок?

4). После того как Таня прочитала 55 страниц книги, ей осталось прочитать на 12 страниц больше, чем она прочитала. Сколько всего страниц в этой книге?

Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры.

Например, можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

При закреплении обучающимися знания таблицы сложения и вычитания, умножения и деления можно использовать игру «Поймай рыбку» или «Самый быстрый почтальон». Эти игры простые, но они позволяют в игровой форме повторить таблицу сложения и вычитания, умножения и деления, внести в урок элемент соревнования, что способствует активизации мыслительной деятельности обучающихся. Требует от школьников быть более четкими, собранными, быстрыми.

Если спросить у детей, любят ли они сказки, несомненно, все ответят "да". Сказка всегда вызывает у детей радость, внимание, интерес.

Можно заметить, что человек, не воспитывающийся на сказках, труднее воспринимает мир идеальных стремлений. Благодаря сказке ребенок начинает отличать реальное от необычного, что нельзя развивать, минуя сказку, не только воображение, но и первые навыки критического геометрического материала, обдумывать предложенную ситуацию, которая требует воображения и умения, выявлять необходимую информацию для принятия решения. И использовать необходимую информацию для решения.

На уроках сказках всегда царит хорошее настроение, а это залог продуктивной работы. Сказка позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное - учит детей быть добрыми и справедливыми.

Сказки при изучении математики можно использовать следующим образом. Герои сказки испытывают трудности. Обучающиеся пытаются им помочь, они отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают загадки, вспоминают пословицы. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения, как математического материала, так и литературного.

Учитель, который использует игровые технологии на уроках математики, может быть уверен в том, что его предмет приносит интерес и удовольствие учащимся, дети будут легко усваивать новую информацию.

В процессе игровой деятельности у обучающихся начальной школы появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя, что способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате формируются умения и навыки, закрепляются знания, приобретаемые на уроках.

И в заключение, следует сказать, что нужно развивать игровые технологии в школе. Новые возможности проведения игр открывают компьютеры. В них можно заложить не только информацию в виде текста, схем, но и обрабатывать информацию, создавать различные игры, что значительно облегчает работу учителя.

**Список использованной литературы**

1. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с.
2. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011.
3. Сайгушева Л.И., Стряпухина И.С. Игровые технологии как средство приобщения младших дошкольников к самообслуживанию // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – № 7-2. – С. 39-41.
4. Сидоров А. В., Сидорова Н. Н. Использование игровых методов при обучении математике в начальной школе // Международный журнал гуманитарных и естественных наук – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyh-metodov-pri-obuchenii-matematike-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения – 13.12.2023) – Текст, электронный.
5. Шмелева О. В. Игровые технологии – эффективное средство формирования ключевых компетенций обучающихся на уроках математики / О. В. Шмелева. – Текст : непосредственный // Школьная педагогика. – 2016. — № 3 (6). – С. 19-24. – URL: [https://moluch.ru/th/2/archive/37/1118/](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fmoluch.ru%2Fth%2F2%2Farchive%2F37%2F1118%2F&cc_key=) (дата обращения – 13.12.2023).