**Статья**

**Медведевой А.Г. по теме «Игровые технологии 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»***

***В.А.Сухомлинский***

Особенностью стандарта нового поколения является соединение **системного и деятельностного подхода** в обучении как методологии ФГОС. Обучение должно быть организовано так, чтобы целенаправленно вести за собой развитие. С**истемно-деятельностный подход** – это организация учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности школьника.  Учителям необходимо овладевать современными педагогическими **технологиями,** с помощью которых можно **реализовать новые требования.** Одна из таких**технологий – игровая**.

Актуальность применения **игровых технологий на уроках математики:**

**-игровые формы обучения на уроках математики**  создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, **непосредственности,** неподдельного интереса;

-в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;

-в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;

-игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;

- включение в **урок математики игр и игровых** моментов делает процесс обучения интересным и **занимательным,** создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного **материала;**

-разнообразные **игровые действия,** при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.

-игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

Главной целью применения **игровых технологий на уроках математики** является развитие устойчивого познавательного интереса у обучающихся через разнообразие применения игр.

Хочу поделиться своим опытом по **использованию игровых технологий на уроках математики**.

Учитывая особенности класса, возрастные особенности детей и содержание программного курса **математики** провожу целенаправленную **систематическую работу**.

Подобранные упражнения для устного счёта состоят из различных по содержанию и сложности заданий, направленных не только на формирование вычислительных навыков, но и на активное развитие мыслительных операций.

Поэтому в устный счёт входят упражнения, обеспечивающие:

1) формирование вычислительных навыков и усвоение определённых вычислительных приёмов;

2) развитие **математической речи***(умения читать выражения, объяснять и аргументировать ход решения и др.)*;

3) формирование умения решать задачи;

4) расширение представления о геометрических фигурах;

5) знакомство с логическими задачами.

Упражнения для устного счёта предъявлены обучающимся в форме различных игр, шифровок, **математических диктантов**, карточек с примерами, лабиринтов, ребусов, игр “Домики”, “Собери елочку”, «Молчанка*».*

**Игровые моменты я использую на любом этапе урока**. Если игра применяется во время объяснения нового **материала**, то в ней должны быть практические действия с предметами. На этапах закрепления **материала важно использовать** игры на воспроизведение вычислительных приёмов. Для активизации детей в игре применяю **средства обратной связи**: веера цифр, сигнальные карточки, знаки. Важно, чтобы все участвовали в игре.

Игре свойственны определённый ритм, темп; правила должны излагаться кратко; недопустимы замечания. Дети должны испытывать удовлетворение от своего участия в игре, своей самостоятельности и полноценности. Только тогда она достигнет своей обучающей, развивающей и воспитывающей цели.

На этапе проверки и подведения итогов игры можно **использовать** методы взаимо- и самопроверки результатов.

В игры полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения  На необходимо создать учебную ситуацию, которая позволяет обучающимся проявить себя. У ребенка в начальной школе фантазия развита настолько, что позволяет ему оказаться там, куда приглашает игра.  Нравятся ребятам игры: «Рыбалка», круговые примеры, «Кто быстрее?», «Найди фигуру», «Найди ошибку», «Недописанный пример», «Закодированный ответ», «Игра в снежки», «Собери картинку», «Кто больше составит примеров?», «Кто лучше считает?» и др.

Особый интерес у детей вызывают задания, в которых участвуют герои сказок или мультфильмов. Например: Один гном нашел в своей подземной пещере 75 изумрудов, а другой на 14 изумрудов меньше. Сколько всего изумрудов получит в подарок Белоснежка?

В**игровой**форме проводятся такие**уроки,**как:**Урок-сказка, Урок – КВН, Урок-кроссворд , Урок-смотр знаний.**

Ребята любят выступать в качестве историков, фокусников, сказочных героев, экскурсоводов, почтальонов, продавцов. Очень интересны игры-путешествия.  В этих играх ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор

**Игровые формы**, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном **использовании различных технологий,** ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья обучающихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

 Закончить **доклад**хочу словами американского **математика У.** У. Сойера: «Можно научить учеников решать достаточно много типов задач, но подлинное удовлетворение придет лишь тогда, когда мы сумеем передать нашим воспитанникам не просто знания, а гибкость ума», а в этом нам помогут **игровые технологии.**