**Тема: «Повышение мотивации и качества обученности учащихся на уроках математики через использование игровых технологий».**

Добрый день!

Я - учитель математики, предлагаю вам задуматься над вопросом: вы считаете математику важным предметом? Думаю, многие из вас ответили утвердительно. А считаете ли вы математику увлекательным предметом? Вот здесь, мне кажется, вы засомневались.

Математические дисциплины достаточно серьезны, трудны для понимания, требуют усидчивости и поэтому не секрет, что большинство учащихся считают уроки математики и саму науку скучной и не интересной, не понимая того, что в математике, как раз, очень много нового, неизведанного и любопытного…

Как же сделать так, чтобы занятия математикой были и интересны и познавательны? Мне помогает в этом использование в процессе обучения игровых технологий.

**Хочу поделиться с вами** моимпедагогическим опытом по проблеме:

**«Повышение мотивации и качества обученности учащихся на уроках математики через использование игровых технологий».**

Исходным  условием  становления  моего  опыта  является  учет  потребностей общества.

Второе  условие  связано  с  тем,  что  качество  знаний  по  математике   у    учащихся,  с которыми начинала работать, было на  низком  уровне,  и  интерес  к  предмету отсутствовал. К таким результатам я пришла, проведя ряд исследований.

Анализируя с родителями результаты анкетирования, выявили ряд причин низкой мотивации, которые вы видите на слайде.

И возник вопрос: как помочь ученику учиться с интересом?

Как правильно активизировать познавательную деятельность учащихся на уроке? Поиск ответов на данные вопросы привел меня к определению цели.

**Цель: формирование высокого уровня мотивации деятельности учащихся, через использование игровых технологий.**

Для реализации поставленных задач я

1. Провела теоретический анализ философской, психологической и педагогической литературы с целью выявления сущности игры.
2. Изучила состояние практики использования игровых технологий в современной школе.
3. Выявила педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.
4. Разработала систему уроков с использованием игровых технологий.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Теоретические, методологические основы и различные аспекты игровой деятельности разрабатывали ведущие педагоги, психологи.

Игра переживает в настоящее время, как я считаю, период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игровым технологиям в настоящее время?

В современных условиях, когда по-новому представлено в Концепции ФГОС само понятие «результаты общего образования», включающее три компонента (личностные, метапредметные и предметные результаты), игровые технологии можно рассматривать как ресурс обновления образовательной ситуации.

Игра - это естественная для ребёнка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, я учу детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно его взять.

В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно, поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недостижимым, во время игры легко усваивается. Ученик, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что он чему-то учится.

Одним из главных преимуществ использования игры на уроке считаю соответствие принципам здоровьесбережения, т.к. игровые методы снижают состояние тревожности создают комфортные условия для усвоения учебного материала.

Характер игры и игровые ситуации определяю в связи с темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В 5 -7 классах большее внимание обращаю на развитие математических способностей, любознательности, логики мышления детей, развитие коммуникативных возможностей учащихся, а для учащихся 8-11 классов - на развитие аналитического мышления, воспитание сознательной дисциплины, умение работать в группе, умение выражать свою мысль в форме, доступной пониманию сверстников.

Использую игру на разных этапах урока. Так, в начале урока включаю игровой момент «Отгадай тему урока», при устном счете « Математический лабиринт», «Солнышко», «Стрела» и т.д. На основном этапе, при объяснении нового материала применяю задачи практического содержания. При закреплении изученного материала - «Найди ошибку», кодированные упражнения. Для домашней работы использую творческие практические задания, составление кроссвордов, ребусов, шарад.

Учащимся очень нравятся игры, рассчитанные на весь урок. Это могут быть аукционы, соревнования, путешествия, сказки.

Например: математический турнир для учащихся 7 класса. В качестве сюжетной линии использована легенда о короле Артуре. Учащиеся делятся на команды по 6 чел., по ходу презентации предлагаются задания, которые отражают основные занятия рыцаря, а именно: укрепление замка, охота и т.д. За каждый правильный ответ начисляется 1 б. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Деловая игра для учащихся 11 класса « Следствие ведут знатоки ЕГЭ». Учащиеся делятся на 3 команды детективные агентства и проводят розыскные действия. Та команда, которая первая поднимет сигнальную карточку, получает право дать ответ и прокомментировать решение. За верное решение 1 балл. Побеждает агентство, раскрывшее больше всего дел.

Особой любовью учащихся 5-6 классов пользуются задания, в которых я предлагаю создать цветную иллюстрацию, предварительно рассмотрев математический аспект задачи. Это усиливает интерес, делая учащихся активными участниками происходящего.

Большой интерес у моих учащихся вызывают задания, которые позволяют узнавать интересные факты из других областей знаний, получая эту информацию посредством математики и расширяя, таким образом, кругозор.

В целях развития у учащихся интереса к изучению математики, их математической культуры провожу внеклассные мероприятия. Настоящим праздником для ребят является проводимая ежегодно в школе декада математики, в рамках которой у них есть возможность раскрыть свои исследовательские способности, проявить свои знания в нестандартной ситуации, соединить науку и творчество.

Творческая работа в процессе игры близка к исследовательской деятельности.

Примером служат проекты учащихся, выполненные во время математической декады в школе. Например, ученица 7 класса провела исследовательскую работу, какие суеверия связаны с числами в разных странах. Результатом этой работы стала данная презентация, представленная ею своим одноклассникам.

В результате многолетней работы по применению игровых технологий на уроках математики с уверенностью могу сказать, что у моих учеников не пропадает интерес к предмету, а значит, и желание учиться, что подтверждается следующими результатами:

**1. Качество обученности учащихся стабильно высокое.**

**2. При сдачи ГИА по математике в 2013 году из 26 учащихся 9-А класса 16 получили оценку 4 или 5, что составило 61% качества обученности.**

**Результаты ЕГЭ по математике в 2013году средний балл по Ростовской области 44,3 балла, а по школе 49,3, что на 5 баллов выше, чем по Ростовской области.**

**Двое выпускников 2013 года набрали на ЕГЭ по математике по 92 балла (Сноркин Александр, Сидоров Пётр) , 11 – 6 0 и более баллов.**

**В 2015 году - средний балл по Ростовской области (профильный экзамен) 46 баллов, а по школе 61, что на 15 баллов выше, чем по Ростовской области. Средний балл по ЕГЭ базового уровня - 4,75**

**Мои учащиеся с удовольствием участвуют в предметных олимпиадах и конкурсах, добиваясь высоких результатов.**

**С каждым годом увеличивается число победителей и призеров различных конкурсов и олимпиад по математике в сети интернет.**

4. Двое моих выпускников стали учителями математики (Донченко Наталья, Рязанцева Ирина).

5. Ежегодно около 52% выпускников школы поступают в технические вузы, где математика один из профилирующих предметов.

 Своим опытом я делюсь с коллегами по работе в рамках методического объединения в школе. Ежегодно для школьного методического объединения даю открытые уроки.

Считаю, что теоретический и практический материал моей работы может быть использован учителями других предметов.

Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным каждый урок математики.

Спасибо за внимание!

 