

*Существует много разных способов хорошо преподавать, а еще больше – преподавать плохо; наихудший способ – преподавать скучно (Р. Неванлинна).*

В настоящее время завершена реформа среднего образования, в ходе которой подготовлены новые учебно-методические комплексы по преподаванию различных учебных предметов. В данный момент перед учителем стоит проблема выбора технологии, обеспечивающей качество знаний и всестороннее развитие личности.

Выбор педагогической технологии во многом определяется возрастными особенностями учащихся. В качестве темы нашей исследовательской работы были выбраны «Игровые технологии обучения математике учащихся 5 класса».

Несмотря на то, что игровые технологии известны и используются педагогами уже давно, они, в основном, нацелены на внеклассную работу. Целью нашей работы была разработка методики использования игровых технологий на уроках математики. Мы ставили перед собой следующие задачи: проанализировать психолого-педагогическую литературу по вопросу использования инновационных технологий; изучить опыт работы учителей по использованию игровых технологий; выделить основные направления осуществления игровых технологий в 5 классе и разработать методику их проведения.

Применение игры на уроке во многом зависит от понимания учителем функций дидактических игр и его личностных качеств. По виду деятельности игры можно разделить на физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обучающие;
- б) познавательные, воспитательные, обучающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

По характеру игровой методики важнейшими являются: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Специфику игровой технологии определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Нами был изучен опыт работы учителей и обращено внимание на тот факт, что каждый из них рекомендовал различные формы проведения игр, но они повторяли одну и ту же тематику, которая, на их взгляд, наиболее благоприятна для организации игровой деятельности на уроке математики в пятых классах и способствует достижению поставленных целей обучения.

Однако мы поставили перед собой задачу – показать, что на любом уроке математики в 5 классе можно организовать игру, которая обеспечит объяснение, закрепление материала и проверку знаний учащихся. С этой целью были взяты первые пять вопросов темы «Дроби» (учебное пособие Л.А. Латотина, Б.Д. Чеботаревского) и разработаны по каждому вопросу по 8-10 игр. Среди них множество всевозможных уроков-соревнований, турниров, сказок, а также путешествия в космос, в мир сказок, в зоопарк, игры «Большие гонки», «Здоровый образ жизни», «Математический самородок» и многие другие. Данные разработки частично были апробированы в школе. Их пример подтверждает мысль о том, что использование игр в процессе урочной деятельности развивает познавательный интерес, активность, коммуникативные способности и способствует сплочению коллектива.