

**Галкина Татьяна Сергеевна**

учитель

МБОУ «Гимназия №8» г. Шумерля

г. Шумерля, Чувашская Республика

## ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

**Аннотация:** в статье рассматривается проблема игровых технологий как эффективного метода организации образовательного процесса, направленного на повышение мотивации и активности обучающихся. Автором статьи представлен сценарий мероприятия с применением игровых технологий на уроке математики. Отмечается значимость игровых форм деятельности для развития творческих способностей, инициативы и самостоятельности учащихся, а также для улучшения усвоения учебного материала через практическое применение знаний.

**Ключевые слова:** игровые технологии, математика, образовательный процесс, интерактивное обучение.

*Мероприятие «Математический кросс».*

*Данное мероприятие проходит для обучающихся 7-х классов в рамках предметной недели математики.*

**Цель мероприятия:** развитие познавательного интереса обучающихся к математике, стимулирование творческого подхода к решению учебных задач, повышение уровня владения основными приемами математического анализа и развитие навыков коллективной работы.

**Задачи мероприятия:**

- формировать навыки быстрого счета и логического мышления;
- развивать творческие способности и стремление к самостоятельной деятельности;
- способствовать формированию группового сотрудничества и сплоченности;
- повышать уровень заинтересованности и вовлечённости в учебный процесс;
- активизировать интеллектуальную активность обучающихся;

- развивать логическое мышление и творческие способности;
- совершенствовать навыки межличностного взаимодействия;
- популяризировать изучение математики;
- формировать позитивное эмоциональное настроение и желания учиться.

*Сценарий мероприятия.*

*Этап 1. Представление команд («Приветствие»).*

*Длительность: 5 минут.*

Каждый участник команды называет свое имя, рассказывает интересный факт о себе связанный с математикой или забавную историю. Затем каждая команда выбирает капитана и придумывает девиз своей команды.

*Этап 2. Устный счет («Быстрая реакция»).*

*Длительность: 10 минут.*

Учитель заранее готовит набор небольших математических задач и примеров различного уровня сложности, например:

- вычислить:  $(-3)^2 + (-5)^2(-3)^2 + (-5)^2$ ;
- решить пропорцию:  $x/12 = 4/3$ ;
- рассчитать площадь прямоугольника со сторонами 5 см и 8 см.

Члены команды по очереди выходят к доске и быстро решают предложенную задачу. Оценивается скорость и правильность ответа.

*Этап 3. Решение логических задач («Логикус»).*

*Длительность: 15 минут.*

Каждая команда получает комплект логических задач, среди которых могут быть:

- загадка Эйнштейна: определить порядок проживания пяти соседей по разным критериям;
- классическая шахматная логика: расставить фигуры таким образом, чтобы они не били друг друга;
- простые математические ребусы типа «Кошка + Кошка = Собака».

Оценивается аккуратность записи решения и правильная последовательность рассуждений.

*Этап 4. Геометро-гонка («По следам Архимеда»).**Длительность: 15 минут.*

Каждая команда решает серию геометрических задач, направленных на повторение материала 7-го класса:

- определение периметра и площади различных фигур (прямоугольник, квадрат, треугольник);
- поиск неизвестных сторон треугольника по известным данным;
- нахождение угла в параллельных линиях с секущей.

Наибольшее количество баллов получает та команда, которая первой и точно справится с задачей.

*Этап 5. Графики и диаграммы («Отрисуй-ка!»).**Длительность: 15 минут.*

Команды создают совместные проекты, где необходимо построить и интерпретировать графики функций и диаграммы. К примеру:

- построить график функции вида  $y=x^2-3x+2$ ;
- интерпретация столбчатой диаграммы роста населения города.

Здесь важна четкость рисунка и обоснованность выводов.

*Этап 6. Тренажёр мозгов («Фантазия плюс математика»).**Длительность: 15 минут.*

Создаются небольшие сценарии, в которых ребята применяют математические методы в реальной жизни:

- планировка участка сада определенной формы и размеров с минимизацией затрат на забор;
- составление оптимального маршрута путешествия, учитывая расстояния и расходы топлива.

Важно обосновать выбор решения и продемонстрировать творческий подход.

*Этап 7. Исторический экскурс («Путешествие в прошлое»).**Длительность: 10 минут.*

Учитель предлагает исторические факты и вопросы, связанные с развитием математики.

1. Когда была открыта теорема Пифагора?
2. Почему в Древнем Египте использовали дроби с единицами в знаменателе?
3. Для чего применяли таблицу Брадиса?

Команды пытаются ответить первыми, зарабатывая дополнительные баллы.

*Этап 8. Финальный этап («Подведение итогов и награждение»).*

*Продолжительность: 10 минут.*

*Описание.* Финал посвящен подведению итогов конкурса. Ведущие подсчитывают набранные командой баллы, оглашают результаты и торжественно награждают победителей грамотами, медалями или сувенирами.

Также отмечается активная работа отдельных членов команд, отмечаются интересные находки и оригинальные решения задач.

Мероприятие заканчивается общим фотоснимком участников и организаторов. Команда-победительница принимает поздравления и аплодисменты.

*Рекомендации организаторам:*

- важно обеспечить равномерное распределение нагрузки и следить за соблюдением регламента;
- заранее подготовить наглядные пособия и раздаточный материал;
- обучающиеся старших классов могут выступить в качестве консультантов и ассистентов.

Такой подход позволяет учащимся глубже погрузиться в мир математики, развивая их мыслительную деятельность и поддерживая положительное отношение к учебному процессу.