## ПРИМЕНЕНИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ НА ЭТАПЕ АКТУАЛИЗАЦИИ ЗНАНИЙ

МБОУ «СОШ №6 им А.С. Пушкина» г. Калуга

Плеханова Н.А., учитель математики

**Аннотация**: Данная статья направлена на помощь учителям при проведении уроков, в особенности при повторении изученного материала. В статье собраны и описаны различные методики игрового формата.

**Ключевые слова:** методика, игра, актуализация знаний, образование, учебный процесс

Освоение учебного материала включает в себя следующие основные этапы:

1. Получение информации: чтение учебников, просмотр видео-лекций, слушание аудиозаписей и т. д.
2. Понимание и интерпретация информации: определение ключевых понятий, принципов и идей, их обобщение и систематизация.
3. Запоминание и повторение информации: активное использование полученных знаний при решении задач, выполнении упражнений и повторении материала.
4. Применение знаний на практике: использование изученного материала для решения реальных задач, анализа ситуаций и выработки решений.
5. Анализ и оценка информации: критическое осмысление и определение значимости полученных знаний, их соответствия целям обучения и практическому использованию.
6. Самоконтроль и самооценка: проверка собственных знаний и умений, определение пробелов в знаниях и планирование действий по их устранению.
7. Обобщение и систематизация знаний: формирование целостной системы изученного материала, его структурирование и соотнесение с другими дисциплинами.
8. Формирование умений и навыков: развитие способностей и готовности применять полученные знания на практике, формирование умений и компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности.
9. Подготовка и защита проектов, презентаций, докладов: применение полученных знаний и умений для создания самостоятельных работ, демонстрирующих уровень освоения материала.

В данной статье рассматривается третий этап, а именно запоминание и повторение информации, изученной на уроке. Повторение на уроке необходимо для закрепления полученных знаний и навыков, а также для контроля их усвоения учащимися. Оно помогает учителю убедиться в том, что ученики понимают материал и могут применить его на практике. Кроме того, повторение позволяет устранить возможные пробелы в знаниях учащихся и предотвратить ошибки в будущем. И для того, чтобы данный этап урока был не только познавательным, но и увлекательным можно использовать игровые моменты.

Игры на уроках математики могут быть очень полезными для учеников. Они помогают разнообразить учебный процесс, делают его более интересным и увлекательным. Вот несколько примеров игр, которые можно использовать на уроках математики:

1. Товарищ ученик

 Игра заключаются в умении быстро определять верные и ошибочные высказывания, а также развивает внимательность. Для удобного контроля за ходом игры учащимся предлагается встать. В начале игры учитель говорит высказывание, которое нужно начать с фразы «Товарищ ученик», далее сказать верное или ошибочное высказывание на тему урока и озвучить действие. Например, «Товарищ, ученик, те кто считает, что многочлен — это сумма одночленов поднимите правую руку», все кто поднял правую руку остаются в игре, остальные выбывают., и игра продолжается. Можно сделать обманных ход. Например, «Кто считает, что два плюс два это четыре хлопните в ладоши».
Все, кто хлопнул в ладоши выбывают, потому что не была сказана фраза «Товарищ ученик» Игра продолжается пока не будет выявлен победитель или победители.

1. Объединится в группу.

Рассмотрим игру на примере урока из курса «Теория вероятностей и статистика» на тему «Множества». Вначале задания каждый ребенок получает карточку с предметом, это могут быть самые различные предметы, фрукты, книги, цветы. Далее детям дается задания «Создайте множество цветов». Все дети, которые считают, что их предмет на карточке — это элемент из множества цветов объединятся в группу. Можно придумать разнообразные множества: множество зеленых предметов, множество съедобных предметов, множество круглых предметов.

1. Ящик знаний

Данная игра уместна перед итоговой работой для повторения большой главы. Учитель предлагает учащимся собрать в ящик знаний все известные правила, которые изучались в пройденной главе. Учащиеся по очереди называют по одному правилу, теореме, определению или свойству. Ребенок, который в свой ход не может за ограниченное время назвать правило выбывает из игры. Считаются, только те правила, которые учащиеся назвали правильно. Победителем считается учащийся, который последний назвал правило.

1. Игра “Кто правильнее?”

Описание игры: Ученики делятся на группы по 3-4 человека. Каждая группа получает набор карточек с примерами или задачами. Карточки содержат ошибочные утверждения и неправильно решенные примеры. Ученики должны обсудить задания, выбрать правильные ответы и утверждения и исправить имеющиеся ошибки. Побеждаем команда первая справившаяся со своим заданием. Игра также направлена на развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде.

1. Что за слово.

Учитель загадывает слово из пройденной темы, учащимся называется первая буква данного слова. Ученики должны отгадать, какое слово загадано. В помощь учащимся разрешается задавать вопросы, ответы на которое могут быть либо «Да», либо «Нет». Ученик, угадавший слово, становится ведущим. Учащийся активно проявлявший себя в игре может быть поощрён оценкой.

Как итог можно подчеркнуть что игры позитивно влияют на ход урока и обладают важными полезными качествами, такими как:

* Улучшение концентрации и внимания: Во время игры ученики вынуждены быть внимательными и сосредоточенными на процессе игры, что помогает улучшить их способность концентрироваться на учебе.
* Повышение мотивации: Увлекательные и интересные игры могут повысить мотивацию учеников к обучению, делая процесс более привлекательным и захватывающим.
* Развитие социальных навыков: Командные игры учат детей работать в команде, сотрудничать и общаться с другими, что является важным социальным навыком.
* Расширение знаний и умений: Игры могут помочь ученикам освоить новые знания и навыки, которые могут быть использованы в других сферах обучения или в реальной жизни.
* Разнообразие учебного процесса: Включение игр в учебный процесс делает его более интересным и увлекательным, что может помочь удержать внимание учеников и сделать обучение более эффективным.
* Оценка знаний: Игры также могут служить инструментом для оценки знаний учеников, позволяя учителям увидеть, какие темы необходимо дополнительно разъяснить или повторить.
* Стимулирование творческого мышления: Некоторые игры могут стимулировать творческое мышление, помогая ученикам придумывать новые идеи и решения.
* Развитие критического мышления: Игры, требующие анализа и рассуждения, могут помочь развить критическое мышление у учеников.