**Игровые технологии при подготовки к ГИА на примере математической игры « Абака» по решению практико - ориентированных задач**

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать учебный процесс не только познавательным, но увлекательным, внести элемент соревновательности, командного единства. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, показываете практическую значимость изучаемого материла. Так, например подготовку к экзаменам, повторение учебного материала в 10-11- классах можно провести в виде игры. Учащиеся не только повторят учебный материал, но и увидят, в каких сферах жизни он им может пригодиться.

**Ход игры**

Класс разбивается на команды. Командам одновременно выдаются листы с задачами. Задачи оцениваются баллами: 10, 20, 30. Основным зачётным показателем является общее количество набранных баллов (включая бонусы).

Задачи сдаются по порядку, с № 1 по №3 по горизонтали. Например, *«****Задачи от врача***» у команды не примут ответ на задачу №3, пока она не сдаст ответы на задачи №1, №2. На каждую задачу дается одна попытка. Если команда предъявляет правильный ответ на задачу, она получает за это цену задачи, а если ответ неправильный команда получает 0 баллов.

Таким образом, не считая бонусов, команда может заработать за решение задач до 5\*60=300 баллов

***Бонусы***

Каждая команда дополнительно может заработать бонусные очки:

* За правильное решение всех задач одной темы («бонус-вертикаль») - 30 очков
* За правильное решение задач с одним и тем же номером во всех темах («бонус-горизонталь») - цену задачи с этим номером

***Окончание игры.***

На решение задач отводится 90 минут. Команда заканчивает игру, если у нее кончились задачи или истекло общее время, отведенное для игры.