

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Лутфуллина Юлия Вячеславовна

учитель-стажер Кокандского Государственного Педагогического Института

Хайбуллаева Л.С

*студентка 3курса факультета МНО Кокандского Государственного
Педагогического Института*

"Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности".

В. А. Сухомлинский

Аннотация: *В этой статье рассматривается роль дидактических игр на уроках математики. Приведены примеры дидактических игр, которые способствуют активизации познавательной деятельности, развивают интерес учащихся к математике. Что является основной целью педагогической деятельности учителя.*

Как известно, знания, полученные в процессе обучения без интереса, не становятся полезными для учащихся. Поэтому главной задачей дидактики как была, так и остается проблема воспитания интереса к учению.

С каждым годом ученики относятся все более равнодушными к учебе. Особенно снижается интерес у учеников к такому предмету как математика. Этот предмет воспринимается учениками как скучный и вовсе не интересный. Поэтому учителями ведется поиск продуктивных форм и методов обучения математике, которые способствовали бы стимуляции учебной деятельности, формированию познавательного интереса.

Одна из возможностей формировать вербальный интерес учащихся к математике лежит так же широкое употребление математических игр на уроках .

Математические игры различны, требуют индивидуальности и эмоциональной насыщенности. Применение их на уроках повышает деятельность учащихся, воодушевляет, содействует возникновению познавательного интереса к предмету.

Инновационные технологии, в отличие от традиционных образовательных технологий, представляет собой более целеустремленными и насыщенными процессами, приводящие к формированию лучших по своим признакам и свойствам знаний, умений и навыков благодаря практическому применению новых идей.

Большое значение уделяется технологиям активного обучения, включая, дидактические игры.

Дидактическая игра – такая деятельность, смысл и цель которой дать детям определенные знания и навыки, развитие умственных способностей. Дидактические игры – это игры, предназначенные для обучения.

Дидактические игры в педагогическом процессе играют двойную роль: во-первых, они являются методом обучения, во-вторых, самостоятельной игровой деятельностью.

В управление играми нужно выделить три этапа: подготовка, проведение, анализ результатов.

1. В подготовку к игре входит следующее: отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения конкретной возрастной группы, с учетом времени проведения (в часы занятий или во внеучебное время), места (в групповой комнате, на участке, на прогулке и пр.); определение количества участников (вся группа, подгруппа, один ребенок).

При планировании игры нужно подобрать необходимый дидактический материал (наглядные пособия, игрушки, картинки, природные ресурсы).

Учитель выбирает игру, рекомендует ученикам поиграть, начинает сам и предлагает детям.

Младший возраст: наглядное объяснение всего хода игры в процессе коллективной игры.

Средний возраст: объяснение 1-2 правил, частные даются по ходу игры в совместной деятельности со взрослым, можно применить пробный ход игры, где воспитатель уточняет правила.

Старший возраст: словесное пояснение правил до игры, разъяснение значения правил, если сложные, то применяется показ и пробный ход.

2. Если учитель старательно разработает план игры, то само проведение не вызовет затруднений. В любой дидактической игре должны быть разработаны как игровые правила, так и игровые манипуляции. Если какое либо из этих требований отсутствует, игра переходит в дидактическое упражнение.

Учитель регулирует процесс игры, закрепляет умение играть, следит за исполнением правил, употребляя напоминание, вспомогательное объяснение, оценку, вопросы, советы.

Младший возраст: учитель осуществляет роль ведущего, в ходе игры связывает игровые действия с правилами.

Средний возраст: учитель функционирует через правило и напрямую игровые действия не подсказывает.

Старший возраст: правила разъясняются до игры, к объяснению их содержания вовлекаются дети.

3. Подведение итогов игры – решающий момент в управление ею. Учитель выделяет тех, кто хорошо выполнял правила, помогал товарищам, активно принимал участие, был честен. Анализ игры должен быть направлен на проявление продуктивных приёмов её проведения, а также допущенных ошибок (что не получилось и по какой причине).

Дидактические игры является эффективным механизмом, способным параллельно решить не только задачи воспитания, но и дидактические проблемы учебного элемента. Точнее: формирование мотивирования к учению; формирование познавательной деятельности и творческого мышления учащихся; воспитание единого и оперативного мышления, направленного на выбор наилучшего решения учебных проблем; овладение методами моделирования.

Познавательный интерес выступает перед нами и как сильное средство обучения.

Познавательный интерес выступает перед нами и как сильное средство обучения.

Активизация развивающей деятельности ученика без развития его интереса трудна и практически невозможна. Вот для чего нужно во время обучения постепенно возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учеников и как главный мотиватор учения, и как прочную черту личности, и как сильное средство развивающего обучения, улучшения его качества.

Предметом когнитивной заинтересованности для учеников – это новая информация о мире. Вот почему основательно продуманный подбор содержания учебного материала, показа всей роскоши заключенной в научном представлении, является значимым звеном развития интереса к обучению.

Поначалу, любопытство возбуждает и обосновывает такой учебный материал, ранее не известный для детей, не знакомым, поражает их воображение, заставляет удивляться. Удивление – сильный стимул познания, его первичный элемент. Удивляясь, человек как бы стремится заглянуть вперед. Он находится в состоянии ожидания чего-то нового.

Ученики испытывают удивление, когда решая задачу узнают, что одна сова за год поедает тысячу мышей, которые за год способны истребить тонну зерна, и что сова живя в среднем 50 лет, сохраняет нам 50 тонн хлеба.

В процессе игры на уроке математики ученики незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им приходится сравнивать множества, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи.

Таким образом, для ученика игра – это целенаправленное движение вперед, а для учителя – средство развития способностей ребенка.

На игровых занятиях воплощаются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, приобщения детей к творчеству, обучения математике.

На уроках математики можно использовать следующие игры: «Своя игра», Викторины, игра « Царевна лягушка», «На рыбалке с Леопольдом» и многие другие.

Аннотация к игре: « Своя игра».

Интерактивная игра состоит из пяти категорий:

- «Единицы измерений»
- «Задачи»
- «Геометрические фигуры»
- «Из истории математики»
- «Сюрприз»

В каждой категории 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40, 50 баллов.

Возраст: для обучающихся 2-4 классов

Даётся игровое поле. Играющий выбирает категорию и количество баллов.

Участники (команды) выбирают по очереди вопросы и отвечают. При правильном ответе команде присуждается соответствующее вопросу количество баллов. Результаты фиксируются на доске.

Аннотация к игр: «На рыбалке с Леопольдом».

Интерактивный тренажёр для 1 классов. Сложение и вычитание в пределах 10. В аквариуме у Леопольда примеры, к которым нужно найти правильные ответы.

В педагогической работе большое внимание следует уделять дидактической игре на уроке. Дидактическая игра содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме.

Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЛИТЕРАТУР:

1. Педагогика: Учебн. - 6-е изд. - Мн.: Университэцкае, 2000. - И.Ф. Харламов «Педагогика».

2. Учебное пособие для педагогических институтов под редакцией Бобнянского. Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. - М.: Школа-Пресс, 1997.

3. Дивногорцева Светлана - Теоретическая педагогика. Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений в 2 частях, ч.1

4. Столяренко А.М. Общая педагогика: учебное пособие, Издательство: Юнити-Дана, 2012 г. Пидкасистый П.И Педагогика - Учебное пособие, 2004 г.

5. Lutfullina Yu.V. Enriching the Vocabulary of Elementary School Students in the Russian Language Lessons. Volume 15, 2022||EUROPEAN JOURNAL OF LIFE SAFETY AND STABILITY (EJLSS) p.287-291

6. Lutfullina Y.V. Modernization of the Content of Doctorial and Lexical Work in Russian Lessons, Content and Types of Vocabulary Work|| INTERNATIONAL JOURNAL OF INCLUSIVE AND SUSTAINABLE EDUCATION 1 (5), 86-89