(cc) BY

Шавалеева Лилия Фанисовна
учитель математики
ГБОУ «Бугульминская кадетская школа-интернат
им. Героя Советского Союза Газинура Гафиатуллина»
г. Бугульма, Республика Татарстан

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В 5–6 КЛАССАХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Аннотация*: в статье проанализированы вопросы необходимости применения и эффективного использования дидактических игр на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы. Выделены существенные элементы спектра дидактических игр, представленных в современной российской педагогике. Рассмотрены вопросы специфики дидактических игр как метода обучения. Показана возможность использования этого метода как дополнительного в процессе обучения математике в 5–6 классах общеобразовательной школы для стимулирования интереса учащихся к изучению трудно воспринимаемого материала. Оценены потенциальные возможности введения в курс преподавания математики тематических блоков, включающих дидактические игры в рамках инновационности образовательного процесса в средней общеобразовательной школе. Сделан вывод о том, что использование дидактических игр на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы повысит уровень знаний учащихся, и будет являться стимулом для изучения математики в старших классах.*

Ключевые слова*: дидактические игры, игровой метод, математика, учащиеся, школьники, обучение, эффективность обучения.*

Актуальность нашего исследования заключается в том, что игровая форма обучения дисциплинам, преподаваемым в средней общеобразовательной школе, всегда являлась предметом активных споров учителей и образовательного сообщества в целом. Использование дидактических игр в общеобразовательной

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

школе является необходимым инструментом стимулирования интереса к изучению математики в русле образовательного и воспитательного процессов.

Объектом исследования являются дидактические игры. Предметом – необходимость и возможность использования дидактических игр на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы.

Целью нашего исследования является изучение опыта применения дидактических игр в педагогической практике и обоснование необходимости их использования на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы. Для достижения цели мы последовательно решили ряд поставленных задач:

1. Изучили научную литературу, посвящённую проблематике использования дидактических игр в российской педагогической практике и современном образовательном процессе.

2. Проанализировали теоретические основания целесообразности применения дидактических игр в условиях современного образования.

3. Рассмотрели возможности более активного введения дидактических игр в преподавание математики в 5–6 классах общеобразовательной школы.

4. Обозначили варианты введения методики дидактических игр в методологию преподавания математики.

Методологию нашей работы представили методы изучения педагогического опыта и методы теоретического исследования.

В современной педагогической литературе дидактические игры определяются как особый вид учебных занятий, которые организуются в виде методически обоснованных учебных игр. Они реализуют характерные принципы активного и игрового обучения, свойственного современному педагогическому процессу. Использование дидактических игр в процессе преподавания обозначается наличием фиксированной структуры ограничения игровой деятельности в школе, наличием строгих правил их использования и присутствием системы регистрирования результатов и оценивания. Тем не менее, дидактические игры являются одним из методов активного обучения. Дидактическая игра представляет собой активную целенаправленную, коллективную учебную деятельность. В

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

процессе дидактической игры каждый её участник и команда школьников объединены общей целью решения главной учебной задачи и ориентируются на конкретный результат. Дидактическая игра является вариантом активной и (или) интерактивной учебной деятельности. Она специфически «имитационно моделирует» изучаемые предметные задачи в рамках изучения конкретных явлений, систем, процессов.

Игровая форма занятий предполагает создание на уроках игровых ситуаций и использование педагогических приёмов, которые выступают как активное средство стимулирования и побуждения учащихся к результативной учебной деятельности. Необходимость использования дидактических игр на уроках математики обсуждается сегодня в широко представленной педагогической литературе.

Дидактические игры как активный метод обучения начали использоваться в советской педагогике и получили теоретическое и методологическое обоснование в фундаментальных исследованиях [1]. Активная полемика по этому вопросу началась в перестроечное и постперестроечное время, когда осуществлялся поиск новых педагогических подходов к образовательному процессу. Объясняется это теми процессами ломки «советского» сознания, которые тесно связаны с формированием нового демократического облика российского гражданина [2; 3]. В сегодняшней педагогике использование дидактических игр признаётся совершенно естественным и педагогически оправданным в дошкольных учреждениях [4]. Разработаны целые комплексы дидактических игр по всем разделам современной науки. В рамках обучения математике достигнуты серьёзные результаты [5].

Современная российская педагогика, рассматривая игровые формы обучения на уроках в общеобразовательной школе, детально выделяет в них наличие возможностей высокоэффективного и мобильного взаимодействия педагога и школьников. Дидактические игры предполагают весьма продуктивную форму общения педагогов с учащимися, допускают использование имеющихся элементов соревновательности, естественного интереса в изучении предмета,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

непосредственности живого общения. Определение педагогического игрового метода встречается в трудах классиков российской педагогики.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» и «в игре раскрывается перед детьми мир, творческие возможности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного детского развития» [6].

Подобное определение игры мы встречаем у К.Д. Ушинского и А.С. Макаренко. Игра у них рассматривается как самостоятельная деятельность учеников, в которой они ясно и полно раскрывают свою индивидуальность и конструируют личность.

Применительно к изучению математики, именно в игре скрыты возможности для успешного усвоения школьниками математических идей и понятий, формирование логических и математических знаний, умений и навыков [7]. Дидактические игры позволяют персонифицировать и индивидуализировать учебный процесс на уроке. Учитель может эффективно распределять задания, по принципу, учитывающему способности учеников. Такой метод может максимально эффективно развивать их индивидуальные способности, воспитывать чувство коллективизма и ответственности. Дидактические игры на уроках математики активно используют как для ознакомления учащихся с новым материалом, так и для его закрепления, повторения ранее изученного. Это необходимо для полного и глубокого осмысления, усвоения и формирования графических и вычислительных знаний, умений и навыков, а также развития основных приёмов мышления и расширения кругозора. Практика педагогики показывает, что систематическое использование дидактических игр на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы заметно повышает эффективность усвоения школьниками знаний [7].

Используя дидактические игры, важно и необходимо продумывать игровую ситуацию. В процессе использования игровых методов нужно обязательно

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

сочетать два элемента – познавательный и игровой. Учитель создаёт игровую ситуацию в соответствии с содержанием программы курса. Педагог должен чётко распределить и сбалансированно спланировать деятельность учеников, он обязан направлять дидактические игры на достижение педагогической цели.

При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми и очень точно сформулированными. Математическое содержание используемого материала определяется доступностью для понимания школьников. Иначе игра не вызовет требуемого для школьников интереса и приобретёт качество формальности.

2. Игра должна предоставлять достаточно потенциала для умственной и мыслительной деятельности школьников. Если это не учитывать, то она не сможет содействовать эффективному выполнению педагогических целей и способствовать решению математических задач. Дидактическая игра не будет развивать математический стиль мышления и необходимый для обучения уровень внимания.

3. Фактический материал дидактических игр, используемых во время занятия, должен быть прост, однозначен и удобен в использовании на уроке.

4. При проведении дидактической игры, связанной с соревнованием двух или нескольких команд, учителем или помощниками должен быть обеспечен контроль над её результатами. Подсчёт и сравнение результатов должны быть предельно открытыми, ясными и справедливыми.

5. Каждый ученик должен быть активно вовлечён в процесс игры и быть её активным участником.

6. Если на уроке проводится сразу несколько игр, то легкие и более трудные дидактические игры должны попеременно чередоваться.

7. Урок не должен полностью превращаться в игру: игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую и разумную меру.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

8. В процессе игры школьниками должны обозначаться математически грамотные определения. Учащиеся обязаны проводить свою аргументацию, резюмирование результатов и выводы четко, кратко, грамотно и правильно.

9. С целью получения результатов, игру необходимо завершить на текущем уроке. В этом случае она будет иметь конкретный результат и сыграет положительную роль в итогах усвоения материала.

При использовании дидактических игр и игровых элементов на уроках математики в 5–6 классах общеобразовательной школы учителю следует:

1. Определить место дидактических игр в системе других активных и интерактивных методов и видов деятельности на уроке.

2. Оценить целесообразность использования их на разных этапах изучения математики, «по классам» и различного по характеру математического материала.

3. Разработать собственную методику проведения дидактической игры с учетом дидактической цели урока и уровня подготовленности школьников.

4. Оценить выполнимость требований к содержанию игровой деятельности в русле идей инновационного образования и развивающего обучения.

Дидактические игры необходимо использовать в тесной связке с другими методами обучения, использование, которых должно, в конечном счете, привести к достижению следующих педагогических задач:

1. Учителю необходимо предоставить учащимся знания, которые соответствуют методологии современного образования и прогрессивному уровню развития науки.

2. Учителю важно научить учащихся технологии высокоэффективной самостоятельной работы по приобретению математических знаний.

Таким образом, дидактические игры и игровые элементы на уроках математики могут значительно повысить эффективность процесса обучения. Игра является огромным стимулом достижения высоких результатов изучения математики там, где не получается достичь этого выполнением многочисленных математических заданий и упражнений курса.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Дидактические игры являются высокоэффективным методом, используемым в современной средней общеобразовательной школе. Занятия организуются на уроках при помощи игровых ситуаций и приёмов, которые выступают как средство эффективного стимулирования, побуждения учащихся к учебной и научной деятельности.

Каждая дидактическая игра помогает решить определённые педагогические задачи:

1. Высокоэффективное усвоение знаний.

2. Формирование умений в рамках решения математических задач.

3. Развитие навыков математического мышления.

4. Тренировка функций мозга (внимание, память, мышление, речь).

5. Воспитание черт личности (сообразительность, находчивость, коллективизм).

Список литературы

1. Блехер Ф.Н. Дидактические игры / Ф.Н. Блехер. – М.: Учпедгиз, 1948.

2. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 1987. – 97 с.

3. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г. Коваленко. – М.: Просвещение, 1990. – 96 с.

4. Яворская О.Н. Дидактические игры для занятий логопеда со школьниками 7–11 лет / О.Н.Яворская. – Электрон.текстовые данные. – СПб.: КАРО, 2010. – 96 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/19389.html (дата обращения: 10.12.18.).

5. Барышникова Н.В. Математика 5–11 кл. Игры на уроках / Н.В. Барышникова. – М.: Учитель, 2007. – 154 с.

6. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения / В.А. Сухомлинский. – М.: Просвещение, 1956. – Т. I.

7. Балика А.Д. Философия: дидактические этюды к активным и интерактивным формам обучения: Учебное пособие / А.Д. Балика, З.С. Балика. – Н. Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет,

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ЭБС АСВ, 2015. – 197 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/54978.html (дата обращения: 10.12.18).

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)