DOI: 10.17117/na.2015.10.02.424

<http://ucom.ru/doc/na.2015.10.02.424.pdf>

Поступила (Received): 31.10.2015

Скибина Н.Г., Солощенко М.Ю. Методические рекомендации по использованию дидактических игр в процессе обучения математике

Skibina N.G., Soloschenko M.Yu.
Guidelines on the use of didactic games in teaching mathematics

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющих на повышение качества знаний и развитие умственной деятельности. Дидактические игры имеют полное право дополнить образовательный процесс и воспитание школьников

Ключевые слова: федеральный государственный стандарт, математика, дидактическая игра

Скибина Наталья Геннадьевна

Студент

Стерлитамакский филиал Башкирского государственного университета
Республика Башкортостан, г. Стерлитамак, ул. Ленина, 37

Солощенко Марина Юрьевна

Кандидат педагогических наук, доцент
Стерлитамакский филиал Башкирского государственного университета
Республика Башкортостан, г. Стерлитамак, ул. Ленина, 37

The systematic use of didactic games in various stages of exploring the nature of different mathematical material is an effective means of activization of educational activity of schoolboys, positively influencing the improvement of quality of knowledge and the development of mental activity. Didactic games are free to complement the educational process and the education of students

Key words: federal government standard, mathematics, didactic game

Skibina Natalia Gennadievna

Student

Sterlitamak branch of Bashkir state university
Republic of Bashkortostan, Sterlitamak, Lenin st., 37

Soloschenko Marina Yurievna

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor
Sterlitamak branch of Bashkir state university
Republic of Bashkortostan, Sterlitamak, Lenin st., 37

Главной целью введения нового Федерального государственного стандарта второго поколения является создание благоприятных условий для улучшения развития современного общества. Согласно ФГОС основным направлением образовательных учреждений становится развитие личности учащихся. Поставлена совсем иная задача, которая вместо простой передачи знаний, умений и навыков, предполагает воспитание гражданина современного общества – человека, способного обучаться всю жизнь.

В традиционном обучении учитель должен был дать учащимся углубленные и прочные знания по предметам. Теперь же ученик должен сам спроек-

тировать свой образовательный процесс, обучаться и развиваться в течение всей жизни, тем самым развивая потенциал на основе трудовой и мыслительной деятельности. Увеличение умственной нагрузки заставляет задуматься над тем, как сохранить интерес и активную деятельность на протяжении всего урока.

Возникновение интереса к математике у большинства учеников напрямую зависит от используемых методов обучения. Учитель должен спроектировать учебную работу таким образом, чтобы учащиеся максимально были вовлечены в процесс обучения. Нужно обеспечить активную деятельность для каждого ребенка и использовать это как основу для развития любознательности и глубокого познавательного интереса. Наибольшее внимание следует уделить подростковому возрасту, когда начинают развиваться жизненные позиции и склонности к определенным сферам деятельности. Именно в этот период нужно стремиться показать обширность применения математики в различных областях и ее самые притягательные стороны.

Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве [2, с. 3].

В связи с чем, целью нашего исследования является разработка методических рекомендаций по использованию дидактических игр в процессе обучения математике. Проведенный анализ психолого-педагогической литературы [1-3 и др.] показал, что в отличие от обычных игр, у дидактических игр имеется ряд отличительных признаков:

1. наличие поставленной цели обучения;
2. четко сформулированный план действий;
3. обеспечение работы мыслительной деятельности учащихся;
4. наличие педагогического результата.

В процессе урока с применением дидактических игр у ученика развивается способность мыслить самостоятельно, полагаться на свои знания и интуицию, появляется стремление к обучению [1, с. 33]. Если игра увлекательна и интересна, то дети не замечают, что находятся на уроке и получают знания. Они познают, расширяют кругозор, запоминают новую информацию, ориентируются в необычных ситуациях, развивают фантазию.

При объяснении серьезных тем желательно применять на уроках игровые ситуации, помогая детям разобраться в сложном процессе обучения и создать бодрое рабочее настроение с помощью интересных и занимательных моментов [2, с. 4]. Игра считается по-настоящему ценной, когда способствует лучшему пониманию математических задач, поставленных учителем в начале урока, а так же развитию и становлению математических знаний.

Игра должна рассматриваться как основа для умственного развития ребенка. Но не следует приучать детей к тому, что каждый урок будет начинаться или заканчиваться игрой. Необходима определенная последовательность перехода от занятий, насыщенных игровыми ситуациями, к занятиям, где игра

является поощрением за активную деятельность на уроке или применяется для активизации внимания учащихся.

Дидактические игры не должны занимать весь урок, достаточно всего 10-20 минут. Особенно важно, чтобы на протяжении всей игры у учеников не пропал интерес, и не снижалась умственная активность. Для этого учитель и планирует данную игру заранее, ориентируясь на уровень знаний и предпочтений всего класса. Нужно контролировать работу всех детей, смотреть, чтобы все ученики были задействованы. Дидактические игры улучшают отношения между учениками и учителем, а так же разряжают обстановку во всем коллективе, так как взаимоотношения между учениками становятся непринужденными и несут эмоциональную окраску. Во время игры дети показывают свой настоящий характер, знания, воспитание и отношение к коллективу, что имеет большое значение для учителя.

Игровые ситуации применяются в различных типах уроков: объяснение нового материала, его закрепления, повторения и контроля знаний. Нельзя забывать, что игра должна быть связана с тематикой урока, напрямую сочетаться с учебным материалом и полностью соответствовать целям и задачам предмета [3, с. 167].

На практике дидактические игры очень редко применяются для объяснения нового материала, в основном их используют в ходе закрепления полученных знаний или для повторения изученного. Конечно же, никто не запрещает использовать игровые ситуации при введении новых тем, достаточно помнить, что содержание игры должно включать в себя основные аспекты изучаемой темы и как можно ближе привести учеников к новым понятиям.

При использовании дидактических игр на уроках закрепления полученных знаний или повторения материала рациональнее проводить коллективные или групповые игры, чтобы ученики могли соревноваться между собой. В данном виде игры у ребят проявляется командный дух и чувство долга перед одноклассниками. После завершения игры, учитель вместе с учениками подводит итоги урока и объявляет победителей. Главное здесь не победа, главное понять допущенные в ходе игры ошибки, которые учитель разбирает и объясняет вместе с учениками в конце занятия.

Дидактическая игра не является основной частью урока, а является вспомогательным средством обучения и воспитания учащихся. Игровую деятельность нельзя оценивать как веселье или рассматривать как отдельную работу, приносящую только удовольствие. К этому стоит относиться серьезно, продумывая каждую особенность и варианты развития, тесно связывая игру с различными видами учебной работы.

Каждый учитель сам решает с помощью, каких методов будет обучать детей. Но не стоит забывать, что математика очень сложная дисциплина и дается всем по-разному. В школе ученики еще не понимают, насколько в жизни важны математические знания. Педагог имеет уникальную возможность расположить учащихся к математике так, чтобы они обучались с интересом и хотели учиться.

Список используемых источников:

1. Зимний А.И. Элементы игр на уроках // Математика в школе. 1997. №6. С. 33.
2. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. М.: Просвещение, 1990. С. 3-21.
3. Нагибин Ф.Ф. Математическая шкатулка. М.: Просвещение, 1964. С. 166-170.

© 2015, Скибина Н.Г., Солощенко М.Ю.

*Методические рекомендации по использованию
дидактических игр в процессе обучения
математике*

© 2015, Skibina N.G., Soloschenko M.Yu.

*Guidelines on the use of didactic games in teaching
mathematics*