

Дидактическая игра как средство активизации познавательной деятельности учащихся

Использование дидактических игр в обучении математике является важным средством интенсификации учебной деятельности школьников. Игры могут широко применяться как средство обучения, воспитания и развития школьника.

Для учителя всегда актуальными остаются вопросы: что нужно сделать, чтобы школьники знали и любили его предмет? Как правильно активизировать познавательную деятельность учащихся на уроке? Как помочь ученику учиться с интересом?

В связи с этим учителя – практики ведут поиски новых эффективных методов обучения. Использование дидактических игр, в процессе обучения и воспитания – один из признанных и современных методов обучения математике. Включение в учебный процесс игровых моментов, делает обучение более интересным и занимательным, создает особое рабочее настроение. Использование игровых технологий поддерживает и часто усиливает интерес школьников к изучению математики, увеличивает долю самостоятельной работы школьников в приобретении знаний.

Дидактическая игра

Дидактическая игра - не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Основная цель игры - поднять интерес учащихся к учёбе, и тем самым повысить эффективность обучения. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук. Для учителя урок-игра, с одной стороны- возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, обучения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей. Важно помнить, что игра влияет на развитие обеих частей мозга. Ибо за грамматику, логику, лексику, анализ и математику отвечает левое полушарие, а за интуицию, методику, ритм, фантазии и эмоции- правое. Таким образом, игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. Идея соревнования по балльной системе заложена во многих играх, которые мы смотрим по телевизору с большим удовольствием. Это и «Что? Где? Когда?», и «КВН», и «Счастливый случай», и «Своя игра» и т.д. На основе этих телеигр разрабатываются уроки с использованием игровой технологии. (Приложение1).

Интеллектуальная игра - эффективная форма проведения уроков математики, поскольку наиболее прочны те знания, которые приобретались с заинтересованностью. Дети вовлекаются в игру и не обращают внимания на то, что в ее процессе им приходится решать серьезные задания. Атмосфера такого урока позволяет школьнику проявить свои

способности в большей мере, чем на стандартном занятии. Включение в урок дидактических игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. В начале урока, на этапе актуализации знаний, часто использую приемы «Магический квадрат», «Лови ошибку!» (ученики исправляют ошибку, намеренно сделанную учителем), «Восстанови запись».

| |
|-------------------|
| Лови ошибку ! |
| $8,96 < 8,99$ |
| $7,6 > 6,9$ |
| $1,3 < 1,09$ |
| $13,897 > 13,889$ |
| $1 < 0,99$ |

Для устного счета использую игру «Лото».

В конверте учащимся предлагается набор карточек. Их на две больше, чем ответов на большой карте, которая тоже вложена в конверт. Ученик достает из конверта карточку, решает пример и накрывает ею соответствующий ответ. Карточки накладываются лицевой стороной вниз. Если все примеры решены правильно, то обратные стороны наложенных карточек составляют условный шрифт.

Пример карточек и большой карты.

| | | |
|-----|----|-----|
| 0,4 | 1 | 2,3 |
| 11 | 10 | 13 |

| | | |
|----------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|
| $0,89:0,01$ | $7,37x+2,29x-4,66x,$ если $x=0,08$ | $28,4y-3,4y,$ если $y=0,4$ |
| $1,25 \cdot 2,3 \cdot 0,8$ | $1,21:1,1x=0,1$ | $253,8 \cdot 0,01$ |
| $12,3x=123$ | $1,57x-(5,7x+14),$ если $x=2,7$ | |

На этапе постановки целей и задач урока применяю приемы «Арифметическая минутка», «Зашифрованная записка», «Анаграмма»

Расшифруйте тему урока, решив анаграмму.

ЛЕЖИЕСОН

БЫВЕНОКНЫХОН
БОЕЙДР

(Сложение обыкновенных дробей)

На этапе объяснения нового материала провожу игру - беседу. Диалог с учащимися проводится в виде сказок или интересных историй. В математической сказке не дается готовое знание, дети сами ищут ответы на некоторые вопросы, делают открытия, тем самым лучше вникают в новый материал.

На этапе закрепления знаний с целью разнообразить многократное повторение однотипных упражнений, применяю игровые приемы : «Восстанови цепочку», «Расшифруй слово», « Лестница».

При отработке навыков выполнения действий с десятичными дробями в 5 классе провожу математическую эстафету «Заполни клетку» или «Тренажёр» Каждая команда (ряд) получают листочки, текст которых приведен ниже. Учащиеся по очереди выполняют действия. Ответ предыдущего действия ставится в первую клетку следующего. Выигрывает та команда, которая первой скажет правильный ответ в последней клетке.

| | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| $\square + 2,3 = \square$ | $\square + 4,5 = \square$ | $\square - 9,8 = \square$ |
| $\square - 1,4 = \square$ | $\square : 3,1 = \square$ | $\square : 2,3 = \square$ |
| $\square \cdot 2,3 = \square$ | $\square \cdot 4,74 = \square$ | $\square \cdot 6,18 = \square$ |
| $\square : 4 = \square$ | $\square + 4,64 = \square$ | $\square - 4,7 = \square$ |
| $\square + 2,8 = \square$ | $\square - 7,5 = \square$ | $\square : 17,3 = \square$ |
| $\square : 0,5 = \square$ | $\square + 9,4 = \square$ | $\square \cdot 5,2 = \square$ |
| $\square - 6,32 = \square$ | $\square : 1,8 = \square$ | $\square + 7,8 = \square$ |
| $\square \cdot 1,3 = \square$ | $\square \cdot 3,4 = \square$ | $\square - 4,2 = \square$ |
| $\square - 2,047 = \square$ | $\square - 15,3 = \square$ | $\square - 5,81 = \square$ |
| $\square : 0,01 = \square$ | $\square + 0,04 = \square$ | $\square + 0,05 = \square$ |

Расположи ответы примеров в порядке возрастания, и ты узнаешь название самой длинной реки в Европе.

- Л 5-4,573
- В 3,087-2,84
- О 2,174- 1,9
- А 0,72+ 0,004
- Г 1,5 -1,028

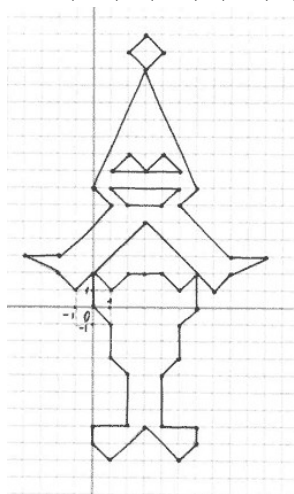
В 6 классе для отработки навыков построения точек на координатной плоскости по их координатам использую «Конкурс художников».

Даны координаты точек (3;14); (4;15); (3;16); (2;15); (3;14); (0;7);(1;6); (-2;3); (-4;3); (-2;2); (-1;1); (0;2); (1;1); (2;2); (3;2); (4;2); (5;1); (6;2); (3;5); (0;2); (0;0); (1;-1); (1;-3); (2;-4); (2;-7);

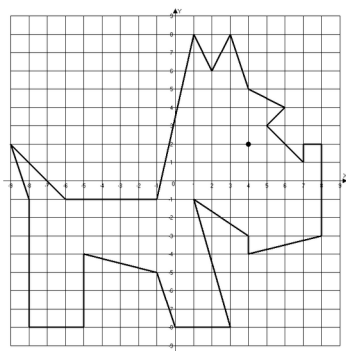
(0;7); (0;-8); (1;-9); (3;-7); (5;-9); (6;-8); (6;-7); (4;-7); (4;-4); (5;-3); (5;-1); (6;0); (6;2); (7;1); (8;2); (10;3); (8;3);(5;6);(6;7);(3;14);

Глаза (1;8);(2;9);(3;8);(4;9);(5;8);

Рот (1;7); (2;6);(4;6);(5;7);(1;7). Что получилось?



Для определения координат точек на плоскости даю задание «Зашифруй рисунок»



Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся.

Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета математики.

Уроки с использованием игровых технологий:

- способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала;
- развивают творческие способности школьников и учителя;
- воспитывают веру ученика в собственные силы;
- учат школьника радоваться общению с педагогом и товарищами;
- формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности;
- заставляют взрослого и детей импровизировать;
- активизируют самостоятельную деятельность учащихся;

- учат школьников отстаивать свою точку зрения;
- создают психологический комфорт в классе;
- вызывают интерес у всех школьников.

Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.

Список используемых источников

- Васильева Т. С. ФГОС нового поколения о требованиях к результатам обучения [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). — СПб.: Заневская площадь, 2014. — С. 74-76.
- Горностаев, П.В. Играть или учиться на уроке/ Математика в школе, 1999.
- Петрова, Е.С. Теория и методика обучения математике: Учебно-методическое пособие для студентов математических специальностей/ Е.С. Петрова. – Саратов: Издательство саратовского университета, 2004. (27)
- Усова, А.П. Игровая деятельность и ее роль в обучении и воспитании детей школьного возраста/А.П. Усова. – М., 2007.–192с.
- Формирование интереса к учению у школьников/ под ред. А.К. Маркова. - М: Просвещение, 1986. (36)