МОУ СОШ № 11

Роль игры в активизации познавательной деятельности учащихся на уроках математики.

Материалы доклада

на заседании МО начальных классов

учителя СОШ №11

Бухловой Галины Борисовны

Ст. Кирпильская

 2009-2010 уч.год

Активизация познавательной деятельности учащихся на всех уроках- одно из наиболее существенных требований, обеспечивающих качество обучения.

 Прочные знания, умения и навыки учащихся преобретают в процессе активной познавательной деятельности, важнейшей предпосылкой которой является интерес. Как известно, стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоцианального и рационального в обучении. Ещё К.Д.Ушинский подчёркивал, как важно серьёзное занятие сделать для детей занимательным.

 Шести-семи летний ребёнок затрудняется сосредоточенно заниматься одной и той же деятельностью, если она теряет для него непосредственный интерес. Малыши легко запоминают то, что для них интересно, значимо и с трудом усваивают то, что навевает на них скуку. Семилетнему ребёнку трудно понять приказы, запрещения, призывы к долгу ученика. Они не могут долго задерживаться на учебных задачах, им быстро надоедает однообразие. Они стремятся к игровой деятельности. Игра для них- смысл жизни, они не могут жить без активизации. В то же время игра требует от ребёнка сообразительности, внимания, учит выдержке, вырабатывает умение быстро ориентироваться и находить правильное решение. Принуждение к учебной деятельности может повлечь за собой одно: он невзлюбит школу, учение, книгу, самого педагога. Главная задача учителя в обучении маленького человека в том, чтобы пробудить в нём тягу познания, сформировать нравственно-волевую готовность к учебной деятельности, которая предполагает усвоение правил общения в коллективе, умение подчиняться требованиям взрослого, сознательное принятие норм поведения. И этого я добиваюсь в игровой деятельности на уроке.

 Урок в 1-2 классе немыслим без игры, без красочного оформления. Столкнувшись с тем, что дети постоянно требуют игры, я сделала её непременным компонентом урока. Готовясь к уроку, продумываю каждый игровой момент, стараюсь определить цели игры, чтобы в результате получить определённые сведения по изучаемой теме, и намечаю время включения игры в урок.

 Уже объявление название игры создаёт у детей игровое настроение.

 Игра-это жизненная лаборатория

 детства, дающая тот аромат, ту

 Атмосферу молодой жизни, без

 которой эта пора её была бы бесполезна

 для человечества. В игре, этой специальной

 обработке жизненного материала, есть

 самое здоровое ядро разумной школы детства.

С.Т.Шацкий.

 Игра – это « дитя труда».

Ребёнок, наблюдая за деятельностью взрослых, переносит её в игру. Ребёнок играет сначала с реальными окружающими предметами, а затем с вооброжаемыми. В этих играх он овладевает предметами окружающего мира.

 Играя, ребёнок принимает на себя социальную функцию взрослого и воссоздаёт её в своих действиях. Игры детей чаще всего отражают профессиональную деятельность взрослых.

 Нормы человеческих взаимоотношений через игру становятся источником развития морали самого ребёнка; дети получают возможность для становления как личности в целом, так и отдельных психических процессов.

 Игры в своём развитии эволюционируют от предметных к ролевым и от ролевых к дидактическим. Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче.

Например в игре «Лучший лётчик» я заостряю внимание детей на дидактической задаче так: «Вы можете долететь до назначенного пункта при том условии, если правильно произведёте расчёты (правильно решите примеры, в которых зашифрован путь полёта вашего самолёта). Здесь дети подражают работе лётчика – « ведут самолёт по заданному курсу» на основе выполненных расчётов.

 В игре (в этой или иной) должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляет игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять роль контролёров, судей, учителя и т.д.

 Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы , развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит анализ, делает обобщения.

 Дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий- организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры,подчинять свои интересы интересам коллектива.

 Однако не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребёнка, облегчая переход от игры к серьёзной умственной работе.

 Дидактические игры конструируются по -разному. В некоторых из них есть элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других- только отдельные элементы: действие или правило или и то и другое.

 Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей шестилетнего и семилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внимание даже самых инертных детей. Вначале дети проявляют интерес только к игре, а затем к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

 Для успешного обучения математике в процессе игры необходимо применять как предметы, так и их модели.

 По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам:

1. Игры, требующие от детей исполнительской деятельности.

(например «Составим трактор»)

1. Игры, требующие воспроизведения действтй.

Эти игры направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. – «Математическая рыбалка», «Лучший лётчик», «Лучший космонавт».

 На доске 3 столбика примеров – под ними -рисунки самолётов или ракет. Каждый из лётчиков производит расчёты (решая свой столбик), правильно ведёт свой самолёт по назначенному курсу.

1. Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними.

Например «Цепочка». Цель: обучение преобразованию одних примеров в другие, логически связанные с ними. К этой группе можно отнести «Составь круговые примеры» и др.

1. Игры, в которые включены элементы поиска и творчества.

Например «Определи курс движения». Самолёт должен лететь в порядке следования от меньшего числа к большему.

На доске примеры с окошками, в них только знак ( + и - ) и ответы в пределах 10(от 1 до 10).Первый пример написан (с ответом 1). Учащиеся поочерёдно рассказывают, в каком направлении двигался самолёт.

В конце любой игры я обязательно подвожу итоги. В данной игре контролёры подтверждают или исправляют путь движения. Выявляют лучшего лётчика.

 На своих уроках в 1 классе я применяю дидактические игры и занимательные задания, имеющие целью помочь детям в усвоении таких базисных вопросов программы, как сравнение предметов по цвету, размеру, форме, пространственные и временные представления направления движения; отношения «больше», «меньше», «столько же» между группами предметов; название и последовательность чисел, счёт предметов, сравнение чисел, приёмы сложения и вычитания, состав чисел в пределах 10; нумерация чисел в пределах 20(«угадай номера квартир в домиках»).

 Важно, чтобы ученики 1 класса различали такие геометрические фигуры, как круг, треугольник, квадрат, находили эти фигуры в окружающей обстановке. Я использую такие игры, как «Собери трактор», «Укрась ёлку шарами», «Слепи снеговика» и др.

 С целью закрепления представления о порядковом значении числа, в 1 классе мы играем с детьми в игру «Помогите числам занять свои места по порядку»(«Числа заблудились»).

 При изучении темы: +-1, (чтобы дети быстрее по - памяти называли ответы), мы играем в «Цепочку». (Учитель бросает мяч ученику и составляет пример на прибавление и вычитание1. Ученик называет ответ и возвращает мяч.) Играя в «Цепочку» дети закрепляют приём сложения чисел в пределах20,основанный на знании десятичного состава числа.

 К нам на уроки приходят и сказочные герои, и герои мультфильмов, и герои из книг. Например «Доктор Айболит». Ему мы помогаем «лечить зверей», решая примеры, но прежде «составляем поезд», решая примеры, и отправляем в Африку.

Очень любят ребята играть в « Математическую эстафету». (3 ряда-3команды, на доске 3 столбика примеров.) Выигрывает та команда, которая быстрее справилась и в которой меньше ошибок. В этой игре на каждого ученика ложится ответственность за результаты игры команды. Это подтягивает, дисциплинирует учащихся.

 При изучении переместительного и сочетательного свойства сложения существенную помощь мне оказывают игры «Что изменилось?», «Как расставили игрушки?». Выполняя эти задания, дети осознают правило: «При сложении чисел любые слагаемые можно переставить местами и заменить их суммой».

 На уроке математики играем в «Магазин» при изучении темы: «Решение задач с величинами: цена, кол-во, стоимость.

Для закрепления таблиц умножения и деления с числами 2и3 и всеми другими я использую игру «Забей гол в числовые ворота».

 У учащихся 2классов популярностью пользуются игры «Угадай число», «Не зевай», «Кто быстрее решит».

 Кроме решения учебных задач, такие игры способствуют воспитанию нравственных качеств личности.

 При проведении дидактических игр на уроке математики необходимо продумывать следующие вопросы:

1. Цель игры. Какие умения и навыки по математике формируются в процессе игры? Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры ( воспитывать волевые качества, взаимопомощь, доверие, дружбу, чувства товарищества, умение подчинять свои личные интересы интересам группы и др.).
2. Материалы и пособия для игры.

Нельзя не отметить, что хорошим пособием с 2008-2009учебного года стали детские компьютеры. В них заложены разные игры по программе.

1. Знакомство с правилами игры в короткий срок. Время проведения игры.
2. Организация детей.
3. Подведение итогов игры.

Хорошая игра похожа на хорошую работу, писал А.с. Макаренко. Вот почему игре уделяется должное внимание в учебно-воспитательном процессе детей.