2 ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках применяются различные игровые моменты в начале, в середине, в конце урока. Для проверки домашнего задания необязательно опрашивать устно детей каждый урок, это можно сделать различными способами с помощью загадок, ребусов, кроссвордов.

Дидактическая игра - средство активизации познавательной деятельности.

Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках - одно из наиболее существенных требований обеспечивающие качества обучения. Формирование интереса к учению - важное средство повышения качества обучения. Это особенно важно в начальной школе, когда еще только формируются и определяются постоянные интересы к тому или иному предмету. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях.

Одним из важнейших факторов развития их интереса к учению является понимание детьми необходимости того или иного изучаемого материала. Для развития познавательного интереса к изучаемому материалу, большое значение имеет методика преподавания данного материала.

Дидактическая игра - одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их познавательную деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

В практике начальной школы дидактические игры могут выступать самостоятельно или взаимно дополнять друг друга. Использование каждого вида игры определяется целями, содержанием учебного материала, возрастными особенностями учащихся, умениями и навыками в проведении подобных игр.

Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны учителя и учащихся. В процессе игры от детей требуется выдержка, большое умственное напряжение, проявление самостоятельности. Но игра всегда приносит удовлетворение и радость и не нужно бояться, что она нанесет ущерб научности. Сделав материал доступным, интересным, игра создает богатые возможности для выявления у учащихся общих знаний, понятий, установлений межпредметных связей. Кроме того, она способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их более доброжелательными. Но надо предостеречь начинающих учителей: злоупотребление игрой в учебном процессе, несмотря на активность детей, может привести к пробелам в их знаниях.

Активизация деятельности учащихся на уроке - одно из основных направлений совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе. Сознательное и прочное усвоение знаний учащихся проходит в процессе их активной умственной деятельности. Поэтому работу следует организовывать на каждом уроке так, чтобы учебный материал становился предметом активных действий ученика.

Из всего существующего многообразия различных видов игр дидактические игры используются в качестве одного из способов обучения. Дидактическая игра - это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. "Двойственная природа игры - учебная направленность и игровая форма - позволяет стимулировать овладение в непринуждённой форме конкретным учебным материалом.

Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличаете от другой деятельности. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком - наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровой замысел - первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учётом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворённости, успеха.

Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Учитель, как руководитель игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

Основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание.

Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, которыми награждаются команды-победители.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, могут или в их применении.

Дидактическая задача.

Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности учащихся, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

Определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления детей о природе, об окружающих предметах, о социальных явлениях) должны усваиваться, закрепляться детьми, какие умственные операции в связи с этим должны развиваться, какие качества личности в связи с этим можно формировать средствами данной игры (честность, скромность, наблюдательность, настойчивость и др.).

Например, в известной всем игре "Магазин игрушек" дидактическую задачу можно сформулировать так: "Закрепить знания детей об игрушках, их свойствах, назначении; развивать связную речь, умение определять существенные признаки предметов; воспитывать наблюдательность, вежливость, активность". Такая дидактическая задача поможет учителю организовать игру: подобрать игрушки, разные по назначению, по материалу, внешнему виду; дать образец описания игрушки, вежливого обращения к продавцу и т.д.

В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой. При определении дидактической задачи следует избегать повторений в ее содержании, трафаретных фраз ("воспитывать внимание, мышление, память и др.). Как правило, эти задачи решаются в каждой игре, но в одних играх надо больше внимания уделять, развитию памяти, в других - мышления, в третьих - внимания. Воспитатель заранее должен знать и соответственно определять дидактическую задачу. Так игру "Что изменилось?" использовать для упражнений в запоминании, "Магазин игрушек" - для развития мышления, "Отгадай что задумали" - наблюдательности, внимания.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие основных из них, разрушает игру. Без игрового замысла и игровых действий, без организующих игру правил дидактическая игра или невозможна, или теряет свою специфическую форму, превращается в выполнение указаний, упражнений. Поэтому при подготовке к уроку, содержащему дидактическую игру, необходимо составить краткую характеристику хода игры (сценарий), указать временные рамки игры, учесть уровень знаний и возрастные особенности учащихся, реализовать межпредметные связи.

Сочетание всех этих элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры. Её эффективность, приводят к желаемому результату.

Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе игры дети в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этом.

При подборе и разработке игр мы исходили из основных закономерностей обучения. Назовем главную из них. "Обучение происходит только при активной деятельности учащихся. Чем разностороннее обеспечиваемая учителем интенсивность деятельности учащихся с предметом усвоения, тем выше качество усвоения на уровне, зависящем от характера организуемой деятельности - репродуктивной или творческой".

Учитывая эту закономерность, мы разработали и отобрали игры с учетом разнообразных видов деятельности ученика. По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам:

Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу. Например, составляют узор по образцу и другие.

Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность. К этой группе относится большое число игр, направленных на формирование вычислительных навыков. Приведем пример игры.

Определи курс движения самолета.

Учитель обращается к детям: "Летчик-командир придумал для вас задание. Он наметил курс движения самолета из одного города в другие. Самолет должен лететь над городами в указанном порядке от меньшего числа (номера) к большему номеру. Номер каждого города зашифрован (записан) примером. Чтобы расшифровать номера городов, надо решить правильно примеры. Далее надо показать линиями, как двигался самолет от одного города к другому, третьему и т.д. Покажите и расскажите, в каком направлении двигался самолет. Я буду выполняют роль летчика-командира, а вы - роль летчиков-курсантов (учеников)".

Игровое действие выполняется поэтапно в соответствии с заданием.

Сначала дети расшифровывают номера городов (решают примеры).

Далее дети называют номера городов по порядку от меньшего числа к большему.

Потом они поочередно показывают линиями путь движения самолета.

Затем дети по цепочке рассказывают, в каком направлении двигался самолет.

На доске учащиеся записывают ответы примеров и показывают мелом путь движения самолета (можно перемещать рисунок самолета).

На доске учащиеся записывают ответы примеров и показывают мелом путь движения самолета (можно перемещать рисунок самолета от одного примера к другому).

Покажем пример такой записи.

3 + 4 = 7 6 + 4 = 10

5 + 3 = 8

5 + 4 = 9

9 - 4 = 5 8 - 4 = 4

10 - 4 = 6 10 - 7 = 3

10 - 8 =2

8 - 7 = 1

3). Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся.

Например, игра "Контролеры".

Учитель распределяет детей на две команды. От каждой команды вызывается к доске по 1 контролеру. Они следят за правильностью ответов: один - за первой командой, другой - за второй командой.

По сигналу учителя (движению руки) ученики первой команды делают несколько ритмичных наклонов влево и вправо и считают про себя. По сигналу учителя - хлопку они называют хором число выполненных наклонов (например,

5). Ученики второй команды по сигналу учителя дополняют число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 - прибавил 1, 7 - прибавил 2, 8 - прибавил 3). Затем они называют число выполненных ими наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками первой и второй команды, называется состав числа. Учитель говорит: "8 - это …", ученики продолжают: "5 и 3". Контролеры показывают зеленые круги, если они согласны с ответом.

Если допущена ошибка, упражнение повторяется.

Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу учителя (движению руки) сделать несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют число приседаний до заданного числа. Называется состав числа.

Контролеры подтверждают или опровергают названный состав числа.

Аналогично анализируется состав числа на основе хлопков, выполненных учениками двух команд. Выигрывает та команда, которая не допустит ни одной ошибки или сделает меньшее число ошибок.

Контролеры подтверждают или опровергают названный состав числа.

4) Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность. Например, игра "Числа-перебежчики".

Учитель делит класс на три команды (по рядам). Сначала он вызывает пять учеников из первой команды и выдает им карточки с цифрами и знаками действий. Дети по заданию учителя составляют пример на сложение вида 2+8=10. Учитель предлагает "числам" (ученикам) перебежать так, чтобы получился другой пример на сложение с этими числами. Дети составляют другой "живой" пример на сложение, например 8+2=10.

Аналогично, перебегая на другие места и меняя знаки действий, дети составляют другие примеры вида 10 = 2 + 8, 10 - 2 = 8, 10 - 2 = 8.

Все примеры, составленные детьми, учитель записывает на доске. На основе сравнения первой пары примеров дети делают вывод о переместительном свойстве сложения. Затем учитель выдает карточки с цифрами и знаками действий пяти ученикам другой команды, они составляют цепочку аналогичных примеров.

Выигрывает команда, которая быстро и правильно составит цепочку взаимосвязанных примеров и сделает вывод о переместительном свойстве сложения.

5) Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

Так, в игре "Угадайка" дети сами формулируют правило по рисунку, схеме, по опорным словам.

Проведение игры требует большого мастерства от учителя. Перед игрой учитель должен доступно изложить ее сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске.

Если дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, игровым действием, то в ходе беседы с детьми учитель должен обратить на это внимание.

В игре в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные должны выполнять роли контролеров, судей, учителя и т.д.

Характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на уроке, от ее места в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока и на уроке каждого типа.

В игре исследует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью следует использовать такие простейшие средства обратной связи, как сигнальные карточки или разрезные цифры. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре.

При использовании дидактических очень важно следить за сохранением интереса школьников к игре. При отсутствии интереса или угасании его ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру детям, т.к игра по обязанности теряет своё дидактическое, развивающее значение; в этом случае из игровой деятельности выпадает самое ценное - эмоциональное начало. При потере интереса к игре учителю следует своевременно принять действия, ведущие к изменению обстановки, этому служить эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих.

При наличии интереса дети занимаются с большой охотой, что благотворно влияет и на усвоение ими знаний.

Очень важно проводить игру выразительно. Если учитель разговаривает с детьми сухо, равнодушно, монотонно, то дети относятся к занятиям безразлично, начинают отвлекаться. В таких случаях бывает трудно поддерживать интерес, сохранять желание слушать, смотреть, участвовать в игре. Нередко это и совсем не удаётся, и тогда дети не получают от игры никакой пользы, она вызывает у них только утомление. Возникает отрицательное отношение к занятиям. Учитель сам должен в определённой степени включаться в игру, иначе руководство и влияние его будут недостаточно естественными. Умение включаться в игру - тоже один из показателей педагогического мастерства. Интересная игра, доставившая детям удовлетворение, оказывает положительное влияние и на проведение последующих игр. При проведении дидактических игр забавность и обучение надо сочетать так, чтобы они не мешали, а, наоборот, помогали друг другу. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

Математика - трудный предмет. Надо уметь трудится, быть усидчивым, настойчивым, чтобы знать эту науку. Но в то же время, учеба должна быть детям радость. Занятия математикой, особенно с младшими школьниками не должны быть строгими, сухими, скучными, однообразными и сводится лишь к овладению вычислительными навыками. Уроки математики могут стать царством смекалки, фантазии, игр, творчества. Изменение стиля общения - не бояться быть добрым, ласковым с детьми, ориентация на игру как средство, форму организации учебно-воспитательной деятельности маленьких школьников - все это поможет сделать труд учащихся радостным, поможет развивать познавательный интерес к математике, а в последствии и познавательную деятельность…

Математическая сторона содержания игры всегда должна отчётливо выдвигаться на первый план. Только тогда игра будет выполнять свою роль в математическом развитии детей и воспитании интереса их к математике.