

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР – КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Б.А. Сугралинова

СОШПШ №41, г.Павлодар

М.Т. Смаилова

СОПШДО №17, г.Павлодар

Инновационные технологии и рыночная экономика поставили перед нами задачу: в сравнительно короткий срок воспитать и вооружить учащегося такими знаниями, чтобы он мог занять достойное место в обществе и приносить ему максимальную пользу. Одним из важнейших направлений решения этой проблемы является интенсификация учебного процесса, т.е. разработка и внедрение таких форм и методов обучения и учебно-методического материала, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебе, самостоятельности и творчества. Вследствие этого возникает необходимость постоянно совершенствовать структуру учебного процесса, его методы и организационные формы.

В учебном процессе, не получая все знания в готовом виде, учащиеся должны на основе принципиальных установок учителя приобретать их самостоятельно в ходе поисковых заданий, проблемных ситуаций и других средств, активизирующих познавательную деятельность.

Повышению активности учащихся достигается совокупностью методов организации и управления учебно-познавательной деятельностью, которые принято называть активными. Они способствуют формированию у учащихся информационной базы, творческого мышления, практических навыков. Более подробно остановимся на одном из методов активного обучения – игровом методе.

Игра – один из видов активной деятельности. Она в равной степени способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности.

Классики педагогики (Ушинский, Сухомлинский, Макаренко) в своих трудах и практическом опыте уделяли особое место игре, отмечая ее благотворные воспитательные, обучающие и развивающие возможности, и указывали на необходимость изучения методической разработки игр для

учащихся. «Мы придаем такое важное значение детским играм, что если бы устраивали учительскую семинарию, то сделали бы теоретическое и практическое изучение детских игр одним из главных предметов», - писал К.Д. Ушинский.

Это высказывание имеет актуальный смысл и для сегодняшней педагогики. Ведь основная роль учителя – это не столько быть источником знаний, сколько организовывать процесс познания, создавать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучиться. Учебная игра обладает такой же структурой, как и всякая учебная деятельность, т.е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, игра преследует и учебную цель. С одной стороны – это средство моделирования окружающей деятельности, а с другой – методический прием обучения. В играх различные сведения и знания ученик получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недоступным для ученика, во время игры легко усваивается. Интерес и удовольствие – важные психологические эффекты игры. В том и другом случае сначала привлекает поставленная задача, трудность, которую нужно преодолеть, затем радость открытия, ощущение преодоленного препятствия. Назначение дидактических игр – развитие познавательных процессов у учащихся (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность и другие) и закрепление знаний, приобретаемых на уроке. Характерным для каждой дидактической игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о предмете в целом и о его существенных особенностях и т.д. В этом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом каждой игры является игровое действие. Внимание учащегося направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет общую задачу. Поэтому дидактические игры представляются учащимся не просто забавой, а интересным, необычным делом.

Требования к игре:

игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся;

игра должна быть доступной, цель игры – достижимой, оформление – красочным, разнообразным. Обязательный элемент каждой игры – ее эмоциональность;

игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа. В играх обязателен момент соревнования между командами или отдельными участниками игры.

Мы попробовала применить на уроке математики большое количество разнообразных дидактических игр (уроки – ролевые игры, уроки – конкурсы, уроки – смотры знаний, уроки – викторины, урок – конференция, урок – соревнование и другие).

1. Урок – ролевая игра «Делимость натуральных чисел» - как урок обобщения пройденного материала. Заранее распределяю роли, (это зависит от количества учащихся в классе), чтобы в процессе урока было задействовано как можно больше детей. Выбираю двух ведущих, которые должны хорошо знать главу по делимости натуральных чисел. Следующие роли – роли корреспондентов, которые рассказывают о делителях, кратных натурального числа, делимости произведения, суммы и разности, признаках делимости на 2, на 5, на 10, на 9, на 3, простые и составные числа, разложение составных чисел на простые множители, наибольший общий делитель (НОД), наименьшее общее кратное (НОК). Подобранный материал, должен быть интересным, необычным, а также содержать практическую часть (решение нескольких примеров). Так, на этом уроке корреспонденты рассказывают о делимости натуральных чисел, готовясь к уроку, дети сами оформляют материал сообщений в виде реферата. Готовясь к этому уроку, дети учатся работать с дополнительной литературой – подобрать источник, выбрать главную, интересную информацию. У учащихся развивается речь, так как свои доклады они не читают, а рассказывают своими словами. Каждый учащийся хочет доказать себе и одноклассникам, что он способен подготовить и рассказать что-то интересное, соответственно повышается самооценка и самоуважение. Так как в конце урока детей ждет викторина, то внимание их сконцентрировано на предлагаемой информации. Слушая друг друга, дети учатся культуре общения, поведения; у них воспитывается чувство уважения к окружающим и также они получают интересную информацию по предмету.

2. Урок- смотр знаний «Основное свойство дроби. Сокращение дробей» проводится в классе как урок контроля знаний. Этот урок позволяет в игровой нетрадиционной форме проверить знания и умения учащихся, полученные при изучении темы. Весь опрос и контроль знаний проводится в виде нескольких конкурсов. Класс делится на несколько команд. Первый конкурс «Термины» или устный математический диктант, учитель читает определения, учащиеся должны дать названия.

1. Число под чертой дроби показывает, на сколько равных частей делили. Его называют (знаменателем дроби)

2. Число над чертой дроби показывает, сколько таких частей взяли. Его называют (числителем дроби).

3. Если числитель и знаменатель дроби умножить или разделить на одно и то же натуральное число, то получится равная ей дробь (основное свойство дроби).

4. Деление числителя и знаменателя дроби на их общий делитель, отличный от единицы, называют ... (сокращением дроби).

5. Дробь, числитель и знаменатель которой взаимно простые числа, называют ... (несократимой дробью)

Второй конкурс «Найди ошибку». Учитель зачитывает определения, в котором допущены ошибки. Команда должна эти ошибки найти и исправить. Внимательны все команды, так как можно дополнить ответ соперников и заработать дополнительные баллы. Третий конкурс «Подбери способ сокращения дроби». Командам предлагается ситуация – сократить дробь, они должны определить, каким наиболее удобным способом можно сократить дробь. Четвертый конкурс «С точностью до ...». Учащимся предлагаются дроби, их задача определить, какую часть целого составляет эта дробь (часть круга, часть квадрата, часть прямоугольника, часть треугольника и т.д.). Пятый конкурс «Реши задачу». Учащимся предлагаются по две задачи, на которые нужно ответить. Шестой конкурс «Сообщения». Это домашнее задание – команды по жребию вытянули карточку для своего сообщения, и в течение 2-3 минут выступают по своей карточке. Затем подводятся итоги урока. Данная форма урока позволяет опросить большое количество учащихся, проконтролировать усвоение большого объема материала. На этом уроке очень важны дисциплина и внимание, чтобы иметь возможность ответить.

3. Урок – путешествие «Действия над обыкновенными дробями». Этот урок проводится как повторно-обобщающий урок. Весь повторяемый материал разбит на несколько станций, находясь на которых, учащиеся выполняют определенные задания.

1. Станция «Действия». На столе лежат карточки с названиями действий над обыкновенными дробями. Ученики вытягивают карточки и рассказывают об этом действии над дробями.

2. Станция «Блиц» на звание математических терминов. Учащиеся называют термины по их определениям.

3. Станция «Особенная». На карточках написаны некоторые характерные особенности действий над обыкновенными дробями. Задача учащихся – определить, о каком действии над дробями идет речь.

4. Станция «Табличная». У учащихся на парте таблички с действиями над обыкновенными дробями. Учитель зачитывает правило на действие над дробями. Учащиеся должны поднять карточку с действиями над обыкновенными дробями.

5. Станция «Кроссвордная». На карточках даны различные кроссворды. Учащиеся должны определить ключевое слово.

4. Урок-конкурс «Проценты». Этот урок проводится как урок проверки и контроля знаний. Всему классу задаются вопросы для определения пяти участников конкурса. 1 конкурс – «Разминка», каждому учащемуся задаются по пять текстовых вопросов, выведенных на интерактивную доску. Кто меньше наберет баллов, выбывает. 2 конкурс – «Полиглот». Предлагаются по два слова по теме «проценты». Участники должны перевести эти слова

на казахский, английский язык. 3 конкурс «Угадай и быстро отвечай». Оставшимся трем участникам предлагаются вопросы, оцененные на 5, 10, 15, 20 баллов по нескольким категориям. Участники, выбирая и отвечая на вопросы, зарабатывают баллы. 4 конкурс – «Черный ящик». Задается вопрос, финалисты должны отгадать, что находится в ящике. Подводятся итоги, выставляются оценки. В ходе этого урока дети очень активны, здесь от них требуется знания на практике. Остальные учащиеся внимательно следят за конкурсом и если конкурсанты затрудняются в ответе, то они могут ответить и заработать баллы и получить оценку в конце урока.

5. Урок – викторина в виде игры – «Счастливым случаем». Учащиеся делятся на две команды, в первом туре – «Разминка» должны ответить на вопросы. Здесь побеждает тот, кто лучше знает и быстро решает. Во втором туре – «Заморочки из мешочка» из мешочка вытаскивают бочонки с номерами. У каждого номера свой вопрос, команда через минуту должна выдать ответ. При выполнении этого задания учащиеся анализируют информацию совместно в команде. В третьем туре – «Темная лошадка» у нас гость, который задает вопросы командам. В четвертом туре – «Гонка за лидером» командам задаются блиц – вопросы. Подводятся итоги жюри, которые назначаются из числа учащихся.

6. Урок – игра «Брейн-ринг». Класс делится на две команды. Команда представляет себя: название, девиз. Таких уроков много. «Брейн-ринг» можно применять при изучении любых тем. Для победы в этой игре необходимо объединение учащихся в команду, сплоченность, внимательность, дисциплина, знания и быстрота.

7. Урок-игра «Слабое звено». Проводится урок как урок контроля знаний. Данная форма позволяет за сравнительно небольшое время проверить качество усвоения довольно большой темы. Учащиеся имеют возможность продемонстрировать свои знания по таким вопросам, как: сложение, вычитание, умножение, деление обыкновенных дробей, смешанных дробей, десятичных дробей.

Кроме уроков – игр, использую как фрагмент урока: Игра – «Цветик – семицветик», игра – «Третий лишний», игра – «Возьми миллион знаний». Отгадывание кроссвордов. Самым главным является тот факт, что учащиеся это принимают, активно при этом участвуют, соревнуются и получают и закрепляют свои знания. Они с увлечением изучают математику.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. //Собр.соч. - М.: Изд-во АПН РСФСР: Институт теории и истории педагогики - 1950. - Т.9. – 628с.
2. Петрова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике. – Москва. – 2003. – 134 с.

3. Данилова В.Д. Методика формирования математических представлений. – М.: Просвещение. – 1996. – 177 с.

4. Смольникова А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. – М.: Просвещение. – 1887 г. – 147 с.

Түйіндеме

Мақалада математика сабақтарындағы ойын әдістерін қолдануы және оның оқушылардың белсенділігі мен білімін қалыптасуына әсер ететін жолдары көрсетілген.

Resume

The ways of forming and developing of moral and aesthetic features of a schoolchild conditioned by pedagogical and environmental factors are revealed in the article

УДК 378.14

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ УПРАВЛЕНЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Г.М. Тулекова

Павлодарский государственный университет им. С.Торайгырова.

Как известно, управление осуществляется через взаимодействие людей, поэтому руководителю в своей деятельности необходимо учитывать законы, определяющие динамику психических процессов, межличностных взаимоотношений, группового поведения. К числу подобного рода закономерностей можно отнести следующие. Закон неопределенности отклика.

Другая его формулировка - закон зависимости восприятия людьми внешних воздействий от различия их психологических структур. Дело в том, что разные люди и даже один человек в разное время могут по-разному реагировать на одинаковые воздействия.

Это может приводить и нередко приводит к непониманию потребностей субъектов управленческих отношений, их ожиданий, особенностей восприятия той или иной конкретной деловой ситуации и как результат - к использованию моделей взаимодействия, неадекватных ни особенностям психологических структур вообще, ни психическому состоянию каждого из партнеров в конкретный момент в частности.

Закон неадекватности отображения человека человеком. Суть его состоит в том, что ни один человек не может постичь другого человека с