Г. А. ТИХОНЧИК
Пинск, ГУО «СШ № 18 г. Пинска»

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ (АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ V-VI КЛАССОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ)

Актуальной проблемой в современном образовании является проблема активности личности в обучении. Важность проблемы –активизация познавательной деятельности – заключается, я считаю, в том, что у многих учащихся падает интерес к учебной деятельности, растет равнодушие к учебному процессу, нежелание учиться, и, как следствие этого, снижается успеваемость. Одной из целей математики как учебного предмета является развитие у учащихся интереса к математике, формирование представления о её месте в системе наук, её методологическом значении, роли в формировании общей культуры, осознания того, что средствами математики описываются и исследуются явления, процессы действительности [4,с.3].

Математика – одна из сложных дисциплин, изучение которой вызывает трудности у многих учащихся. Результаты республиканской контрольной работы по учебному предмету «Математика», проводимой в 2018/2019 показывают, что качественному усвоению содержания образования по учебному предмету «Математика»способствует мотивация и активность учебно – познавательной деятельности учащихся на учебных занятиях [7].Одним из эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету, применяемых мною, является дидактическая игра. Целенаправленное включение игр и игровых моментов в процесс обучения на уроках математики в V–VI классах способствует повышению активности учащихся на уроках, самостоятельности при выполнении различного рода задач, уменьшению отвлечений учащихся на уроках и росту успеваемости.

Познавательная активность является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии. Педагогическая игра отличается от игры вообще существенным признаком –четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, ко-

торые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [8].

Рассмотрим некоторые из них. Для активного включения учащихся в учебную деятельность в начале урока использую метод формирования готовности восприятия учебного материала, включающий несколько заданий, или короткий увлекательный рассказ, связанный с историей математики, игры «Лесенка», «Математическая карусель».

Для того, чтобы включить изучаемый материал в систему уже имеющихся у них знаний, я использую интересные вопросы и задания, связывающие его с жизненным опытом учащихся (игра «Глазомер»). Отдельные уроки выстраиваю по принципу логических заданий, т.е. создания проблемных ситуаций. Например, использую математические софизмы. В процессе обучения чередую «серьезную» и «несерьезную» математику, и таким образом стараюсь обеспечить на своих уроках устойчивое внимание к изучаемому материалу. «Математическая викторина» позволяет проверить знание определений, формул. Любят учащиеся игру «Математическое домино».

Для повторения материала, закрепления вычислительных навыков, навыков применения формул использую игру «Лото». При отработке вычислительных навыков, при закреплении и проверке изученного материала, а также при проведении самостоятельной работы применяю игры: «Расшифруй»,«Диагональ», «Художник»,«Математический лабиринт». Для работы на уроках применения и обобщения знаний применяю игру «Найди ошибку!». Выполняя такие задания, дети учатся самоконтролю, развивают интуицию. Включаю в учебный процесс математические головоломки, сочинения, игры со словами и другие«педагогические уловки».Использование дидактических игр зависит от того, на каком этапе она проводится. На этапе усвоения новых знаний игровые формы уступают традиционным, но на этапах проверки результатов обучения, повторения или обобщения предпочтительно применять именно игровые. Кроме урочной формы работы, игровые технологии применяю и для внеклассной работы. На игровых занятиях активнее стимулируется познавательная деятельность, легче запоминается информация, усиливается мотивация к изучению предмета.

Но игра не может заменить полностью традиционные формы и методы обучения. Она рационально их дополняет.

При проектировании уроков с применением игр кроме принципов (проблемности, взаимообучения, индивидуализации, мотивации), приемов и методов, использую и факторы, побуждающие учащихся к активности. Главным мотивом является интерес, одним из важных побудителей – состязательность (конкуренция). На уроках использую разнообразные спосо-

бы и средства активизации: создание атмосферы заинтересованности; смена форм деятельности; поощрение, стимулирование; использование игровых технологий.

Следует отметить, что активизация познавательной деятельности учащихся – процесс длительный, требующий целенаправленной, долгой и систематической работы как со стороны учителя, так и со стороны учащихся. Анализируя результаты уроков, на которых применялись игровые технологии, можно сделать вывод о том, что создание игровых ситуаций на уроках математики повышает интерес к предмету, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, взаимопомощь, здоровую конкуренцию. Систематическое использование игровых моментов на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством активизации учебной деятельности.

Использование игровых моментов и методов возможно на любом этапе учебного занятия; необходимо учиться методике игры и умело подготавливать игру; дозировать применение игровых моментов по таким программным темам, которые требуют акцента на другие формы урока; игру использовать только в комплексе с другими методами обучения; игру можно и нужно использовать в классе с любым уровнем познавательной активности и воспитанности учащихся; учителю необходимо владеть разнообразными игровыми приемами и умело их применять на уроках.

Список использованной литературы

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя/ Н.П. Аникеева – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Запрудский, Н.И. Педагогический опыт: обобщение и формы представления/ Н.И. Запрудский– Минск: Сэр – Вит, 2014.-256 с.
3. Коваленко В.Г., Дидактические игры на уроках математики/ В.Г. Коваленко. – М.: Просвещение, 2002. – 280 с.
4. Концепция учебного предмета «Математика» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http:// www.adu.by. – Дата доступа: 20.04.2017.
5. Манвелов, С.Г. Конструирование современного урока математики: кн. для учителя / С.Г.Манвелов. – М.: Просвещение, 2012. – 175 с.
6. Подласый, И.П. Педагогика: Учебник для студентов пед. вузов/ И.П. Подласый. – М.: ВЛАДОС, 1999. – 309 с.
7. Рекомендации по результатам республиканской контрольной работы по учебному предмету «Математика» https://www.adu.by/images/2019/07/rek-kachestvo-obr-matematika-2018-2019.pdf
8. Селевко, Г.К., Современные образовательные технологии: Учебное пособие/ Г.К. Селевко. – М: Народное образование, 1998. – 256 с.