УДК [373.5.016:51]:371.333

Д. Д. Исламов, Э. Х. Галямова

D. D. Islamov, E. H. Galyamova

Исламов Динар Дилфатович, магистрант 2 курса ФМиИ, НГПУ, г. Набережные Челны.

Галямова Эльмира Хатимовна, к.п.н., доцент, НГПУ, г. Набережные Челны.

Islamov Dinar Dilfatovich, 2nd year student of the NGPU, Naberezhnye Chelny.

Galyamova Elmira Hatimovna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, NGPU, Naberezhnye Chelny.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ С ПРИМЕНЕНИЕМ SMART NOTEBOOK

DIDACTIC GAMES ON THE LESSONS OF MATHEMATICS WITH THE USE OF SMART NOTEBOOK

Аннотация. *В данной статье рассматриваются особенности дидактических игр, их применение на уроке математики, как средство повышения познавательной активности учащихся.*

Annotation. *This article discusses the features of didactic games, their use in a math lesson, as a means of enhancing students' cognitive activity.*

Ключевые слова: *дидактическая игра, познавательная активность, математика, игровая деятельность.*

Keywords: *didactic game, cognitive activity, mathematics, play activity.*

Для развития интереса к занятиям математикой можно использовать различные методы и приемы обучения, привлекая интерактивные технологии и технические средства. Одним из эффективных средств повышения интереса на уроке математики исследователи называют дидактическую игру.

Во время игры обучающийся непроизвольно сосредотачивается на материале, мыслит самостоятельно, концентрирует внимание и стремится к знаниям. Обучающийся даже не замечает, что учится во время игры. Он познает научные знания, запоминает определения понятий, начинает ориентироваться среди свойств и признаков понятий, пополняет запас понятий, развивает воображение и фантазирует. Даже самый пассивный ребенок включится в игру с огромным желанием.

Дидактическая игра – это современный и признанный метод обучения и воспитания учащихся, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, действующими в органическом единстве [1]. Данное средство обучения относят к самостоятельному виду деятельности: она может быть групповой, так и индивидуальной. Данный вид игры вызывает у детей огромный интерес к процессу познания, и является самым важным средством воспитания активности у ребенка. В игре школьник преодолевает трудности, развивает умения и способности. Процесс и содержание обучающих игр позволяет облегчить процесс усвоения знаний, потому что создает радостное непроизвольное настроение. Дидактические игры на уроке математики стимулирует живое общение между преподавателем и учеником, поскольку взаимоотношения носят более эмоциональный характер [2].

По мнению исследователей, применение дидактической игры будет оправдано, если содержание тесно связано с темой урока, сочетается с учебным материалом, соответствует дидактическим целям урока.

Дидактическая игра формирует у детей воображение, создаёт у них позитивное настроение. Положительные эмоции, возникающие у учащихся во время игр, активизируют их деятельность, обеспечивают развитие внимания, памяти, способности сравнивать предметы, сопоставлять их, обобщать и делать выводы [3].

В качестве примера дидактической игры, проводимой на уроках математики, рассмотрим игру под названием «Морской бой». Обязательным элементом является инструктаж по ходу игры. Объяснив обучающимся правила игры, можно традиционно разделить учеников на пары или на группы. Использование программы Smart Notebook во многом упрощает дидактическое обеспечение игры. В этой программе большое количество возможностей для проведения дидактических игр. Создание графической таблицы для игры позволит использовать различные анимации, сделать игру более реалистичной и интерактивной. Ученики могут играть возле интерактивной доски, управляя процессом игры. В такие моменты даже самый пассивный ученик может проявить себя.

Таким образом, дидактические игры особо важны в обучении и воспитании детей школьного возраста. Благодаря таким играм удаётся сосредоточить внимание и привлечь интерес даже у самых «отстающих» обучающихся. В начале детей увлекают лишь игровые действия, а затем и то, с какой целью была проведена та или иная игра. Постепенно у обучающихся пробуждается интерес и к самому уроку математики, что является необходимым условием для успешного обучения.

Список литературы

1. Бершадская, Д. С. Педагогические взгляды и деятельность С. Т. Шацкого [Текст] / Д. С. Бершадская. – М. : Просвещение, 1960. – 265 с.
2. Перова, М. Н. Дидактические игры и упражнения по математике [Текст] / М. Н. Перова. – М. : Просвещение, 1996. – 144 с.
3. Шмелёва, Н. Г. Информационная культура на современных инновационных процессах [Текст] / Н. Г. Шмелёва. // Актуальные

проблемы развития науки и образования. – АР-Консалт, 2014. – С. 131–132.