

УДК 373.31

Т. В. Королева, Н. М. Мельникова

T. V. Koroleva, N. M. Melnikova

Королева Татьяна Викторовна, учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 5», г. Мыски, Россия.

Мельникова Наталья Михайловна, учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 5», г. Мыски, Россия.

Koroleva Tatiana Viktorovna, primary school teacher, Secondary Comprehensive School № 5, Myski, Russia.

Melnikova Natalia Mikhailovna, primary school teacher, Secondary Comprehensive School № 5, Myski, Russia.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НОО

GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING MATHEMATICS IN THE CONTEXT OF IMPLEMENTATION OF FEDERAL STATE EDUCATIONAL STANDARDS FOR PRIMARY GENERAL EDUCATION

Аннотация. *Статья посвящена применению игровой технологии на уроках математики в начальной школе. Приводятся примеры дидактических игр. Дидактическая игра повышает уровень активности учащихся и мотивацию к учению.*

Abstract. *The article touches upon the issue of using game technologies in teaching mathematics in primary school. The authors reveal some substantial aspects of a didactic game which is considered as an effective teaching tool and an efficient way to increase primary school students' motivation. The article provides a number of examples of didactic games.*

Ключевые слова: *новые стандарты, педагогическая технология, игровая технология, дидактическая игра.*

Key words: *new standards, a teaching technology, a game technology, a didactic game.*

В концепции модернизации и в новых стандартах приоритетной целью образования становится «не передача суммы знаний, а развитие личности» каждого ученика. Новые стандарты нацеливают учителя на формирование у школьников универсальных учебных действий, которое может быть обеспечено только в результате деятельности ученика в условиях выбора и при использовании учителем индивидуально-ориентированных технологий, что делает освоение и внедрение последних особенно актуальными.

В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе. Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [1].

В условиях реализации требований ФГОС НОО часто используемыми являются игровые технологии. Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

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

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы. Применение игр происходит на разных этапах урока.

Для использования на уроках математики можно предложить следующие дидактические игры:

1. Игра «День и ночь».

Учащимся предлагается решить выражение: $9-3+1-4+5-2+4$. На слово «день» нужно запомнить 2 числа, на слово «ночь» закрыть глаза и вычислять.

2. Игра «Пчёлки».

На доске цветы с числом, пчёлки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать, на какой цветок пчёлка сядет.

3. Логические концовки.

Учащиеся должны закончить и фразы:

Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

Если 2 больше одного, то один... (меньше двух) и т. д.

4. «Составь круговые примеры».

Учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера.

5. Математическая эстафета.

Класс разбивается на команды. Для каждой команды на доске примеры. От каждой команды выходит один ученик, быстро решает соответствующий пример и передает эстафету своему товарищу.

6. Игра «Поднимись по лесенке».

Дети работают в парах на местах. Один ученик поднимается по лестнице слева, другой – справа (рис. 1). Кто быстрее?

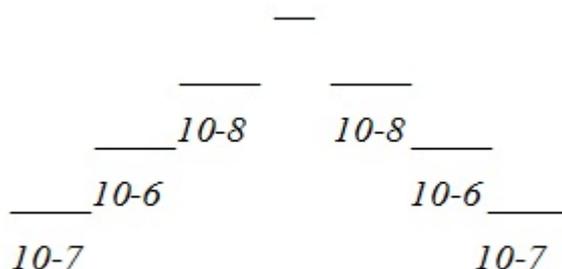


Рисунок 1. «Лесенка»

Дидактическая игра повышает уровень активности учащихся и мотивацию к учению, поэтому необходимо применять игры на уроках, чтобы дети хотели учиться.

Список литературы

1. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Электронный ресурс]. / Т. М. Михайленко. // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. I. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140-146. – Режим доступа : <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения : 18.01.2020).