

МОУ Холмогойская СОШ

Доклад по самообразованию:

**«Дидактическая игра
и ее значение в развитии
мотивационной сферы познания
деятельности»**

Учитель математики и информатики:

Евдокимова Ирина Рашитовна,

II квалификационная категория.

2008год

Сущность дидактической игры заключается в том, что ученики решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Ученик воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его познавательную активность.

Повышение интереса к игровому обучению вызвано следующими ее педагогическими возможностями: во-первых, игра способствует развитию мотивации познавательной деятельности, во-вторых, она носит многофункциональный характер, отражая в своем содержании и структуре особенности реальной профессиональной деятельности, в-третьих, вовлечение учащихся в игровую деятельность в процессе профессиональной подготовки способствует формированию адаптивных качеств личности к реальной жизни. В четвертых, методически правильно организованная дидактическая игра способствует систематизации теоретических знаний, развитию практических умений и навыков .

Каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися. Молодым учителям часто кажется, что достаточно хорошо знать предмет и уметь интересно рассказывать. Однако преподавание в школе очень скоро развенчивает такое представление. Особенно в сегодняшней школе, которая, конечно же, не остается в стороне от перемен, происходящих в нашей стране. Другие школьники, другие программы, другой урок.

Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности - усвоение фактов, дат, имен и др. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка .

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Важной задачей школы становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развивать подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Сегодняшнюю школу критикуют за перенасыщенность вербальных, рациональных методов и средств обучения, за то, что принимается во внимание природная эмоциональность детей. Игра по своей природе синтетична, она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды мотивации познавательной деятельности .

Игра- это естественная для ребенка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность (побуждает его к учению) исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

Еще в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Однако возникшая в средневековье авторитарная и рассудочная система образования стала опираться исключительно на дидактику. Игра в такой школе была редчайшим исключением. Постепенно утвердилось мнение, что

учение - это тяжелый труд, предполагающий естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Во всем мире такая картина просуществовала до конца 16 столетия. Сам термин «дидактические игры», под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели Ф.Фребель и М.Монтесори. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Но постепенно они стали проникать и в школу, принимая сначала форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е г.г. - в период либерализации общественной жизни - начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая С.Л.Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный, потому что приобщает к новому, неизведанному, интересному. Последователи Соловейчика доказывали, что обучение может быть по-настоящему развивающим, трудным, но при этом увлекательным, что оно может сочетать и рациональное, и эмоциональное. Но этот всплеск интереса к занимательности обучения очень быстро иссяк, идеологизация обучения вытеснила игры из работы школьных учителей, за исключением некоторых энтузиастов-новаторов - Ш. А. Амонашвили, С. Н. Лысенковой и др. Занимательность уступила место рационализации обучения.

Многие исследователи игры неоднократно с болью констатировали, что «являясь главным и вечным атрибутом детства, фактором социализации и развития ребенка в школе, игра никак не может получить законную «прописку» ни на уроках, ни в дообразовательной работе»

Исследуя игровую деятельность на уроке, Л. П. Борозова тоже проводила опрос учителей по данной проблеме, в результате которого было выявлено, что 68% учителей проводят игры на уроках не более 3 раз в год. Но это совсем не оптимистичный результат, потому что три игры за целый год - это «капля в море» по сравнению с потребностями игры в обучении .

Естественно, возникает вопрос, почему учителя редко используют игру на уроках?

1. Во-первых, на данный момент существует мало дидактических игр по математике. Многие из описанных в литературе игр неизвестны большинству учителей. А те, что известны, на практике оказываются неинтересными для учащихся или слишком сложными в исполнении: одни требуют трудоемкой подготовки (что-то печатать, рисовать, оформлять), другие по времени не укладываются в урок, плохо сочетаются с программным материалом либо решают задачи урока неэффективно. У учителя и так каждая минута на счету, а в игре есть балластное, с точки зрения процесса познания, чисто игровое время. В привычном комбинированном уроке каждый вопрос, а то и каждое слово относится к теме урока, а игра заставляет учебный материал работать на саму себя. Многие игры можно применять только для обобщения или повторения пройденного. Другие этапы урока, как-то: изучение нового материала, закрепление, организационные моменты, да и проверка домашнего задания - зачастую остаются без игровой деятельности.

Отсутствие традиции применения игр в процессе обучения. Например, многие игры шумные: учителя, работающие в соседних кабинетах, «не поймут», придет кто-либо из администрации «проблем не оберешься», «дай детям немножко пошуметь, потом не успокоишь». Организация игр - отдельная проблема, это не то же самое, что организовать урок. Проведению игр не учат в педагогических вузах, об этом не так много написано. Но причин, конечно же, гораздо больше.

Редко используются игры на уроках еще и потому, что проблемы игровой деятельности недостаточно изучены в теории педагогики и методике преподавания средней школы . Еще одна важная причина заключается в однобоком понимании теории ведущей деятельности. Игру считают ведущей деятельностью лишь в дошкольном возрасте, а в дальнейшем ее, по мнению некоторых педагогов, неизменно должно сменить учение в чистом виде. Но учение может и должно органично вписаться в спектр деятельности ребенка и гармонично сосуществовать с игровой деятельностью. Учителя, не применяющего игру на уроках, можно понять, но проблемы, связанные с «игровой дистрофией» в средней школе, поддаются решению. Для этого необходимы, наряду со всеми другими, игры, которые просты, непродолжительны по времени, не требуют сложного оформления и оборудования, которые действительно и успешно решают педагогические задачи урока. То есть, нужны игры, которые облегчают работу учителя, явятся своего рода «палочкой-выручалочкой»

2. Во-вторых, необходима методика организации игр, которая поможет решить дисциплинарные вопросы и сделать время, потраченное на игру, максимально эффективным в образовательном плане.

Чтобы рассмотреть дидактическую игру на уроке математики, необходимо понять, что же такое игра вообще, что есть игра дидактическая. Теоретический анализ философской и психологической литературы позволяет определить игру - в широком смысле слова - как занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях. Поскольку обучение - это процесс целенаправленной передачи общественно- исторического опыта; организация формирования знаний, умений, навыков, можно сказать, что дидактическая игра - условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений, навыков.

Понимание сущности дидактической игры позволяет выделять наиболее значимые ее составляющие (компоненты):

-деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психологические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;

-условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта. В нашем случае, имеется в виду такая деятельность, которая осознается как «невзаправду», «понарошку» (К.С.Станиславский выражает это словами «если бы» или «как будто») но не всякая деятельность в условных ситуациях является игрой. Задача в учебнике по математике тоже условна: в ней отражена какая-то конкретная условная ситуация и ставится конкретный вопрос, ответ на который явится решением этой ситуации. Но эта не игра, хотя она может стать игрой, если условия задачи, например, будут настолько увлекательны для школьника, что он не будет воспринимать ее как задачу, решая ее, он прежде всего играет, а потом уже учится. Хороший пример упоминает исследователь игры Ф.И.Фрадкина: «Учительница математики объявила: «Девочки, у нас организуется математический кружок. Кто хочет записаться?»- мы переглянулись и подумали: «Наверное, это будет самый скучный кружок. Чем будут заниматься юные математики? Решать по учебнику задачи и примеры? «Не думаю, чтобы вы там скучали» сказала она (учительница - Л.П.).«Давайте для пробы решим древнегреческую задачу «Жизнь Диофанта». Учительница прочла нам условие задачи, которое было выбито на надгробном памятнике ученого математика Древней Греции. Мы долго думали, но все - таки расшифровали надгробную надпись. Мы так заинтересовались этим, что стали просить у Людмилы Владимировны еще и еще задач: «А вы приходите на занятие математического кружка, там и будете решать», - сказала учительница. Ясно, что привлекла девочек фабула предложенной им задачи, им пришлось как путникам, к которым обращена надпись на гробнице, «расшифровать» ее» .

Занимательная подача условий задачи превратила ее в ролевую игру. Таким образом, мотивационная деятельность, чтобы быть игрой, должна быть занимательна для играющего. Мотивационная деятельность в игре - не цель, а средство. А вот занимательность- цель. В учебной же деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков. Возвращаясь к сравнению игры и учения, важно заметить, что игра жизнеспособна, когда в ней присутствует элемент непредсказуемости, если деятельность полностью предсказуема, то она перестает быть игрой .

Важно заметить, что именно термин «занимательность» точно отражает суть игры (а не «забавность», «развлекательность» или «состоятельность»). В забавности или развлекательности есть элемент отсутствия деятельности; далеко не все игры состязательны. В то же время понятие «занимательность» - содержит в себе субъективную особенность игры: одна и та же игровая ситуация может для одного являться игрой, для другого нет. Занимательность представляет собой необходимый эмоциональный фон для любой игры. Как создается игра, какова ее структура?

Игра как таковая, имеет два компонента: деятельностный и условный, которые могут наполняться разным «содержимым» и делать одну игру совершенно непохожей на другую, но тем не менее эти два компонента просматриваются в каждой игре. Именно условный характер превращает ту или иную деятельность в игру. Если мы рассмотрим деятельностный аспект без условного, то получится не что иное, как труд или упражнение. Предположим, два человека кидают друг другу мяч. Это упражнение, но если обставить это упражнение условностями, оно станет игрой. То есть вы протягиваете между игроками сетку, оговариваете правила подсчета очков - и простое упражнение превращается в спортивную игру, условный компонент без деятельностного проявляется, когда мы воспринимаем произведения искусства.

Исходя из вышеуказанной схемы, игра может стать дидактической, если материал, или какая - то его часть может лечь в основу содержания игры: обычно образовательный материал становится содержанием условного компонента, а развивающий - содержанием деятельностного компонента. Упражнения и задачи из школьных учебников - это не игра, так как детям часто неинтересно содержание задачи или упражнения, но если занимательности придается большее значение, то учебное задание становится игровым заданием, а иногда превращается в настоящую игру.

В дидактической игре формируется умение подчиняться правилам, так как от точности соблюдения правил зависит успех игры. В результате игры оказывают влияние на формирование произвольного поведения, организованности. Большинство игр такого рода являются коллективными. Наличие правил создает условия для самоорганизации детей, а это в свою очередь основа для формирования в игре отношений сотрудничества .

Дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития. Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу, игровым действиям, которые как бы автоматически ведут учебный процесс, направляя активность детей в определенное русло .

Дидактическую игру следует отличать от игры вообще и игровой формы занятий, хотя это деление условно. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к мотивационной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.

Во время дидактической игры важным моментом является дисциплина. По мнению многих учителей, урок математики считается идеальным с точки зрения дисциплины, если школьники сосредоточены, внимательны, в меру активны, занимаются только индивидуальной самостоятельной работой. Они могут высказать свое мнение или вносить предложения только при поднятии руки и при разрешении учителя .

Учитель, как правило, пресекает попытки ребят с ходу исправить замеченные ошибки, общаться между собой, оказывать друг другу посильную помощь. Хаотичное общение, подсказки, списывание приносят вред. Если общение учеников сделать целенаправленным, таким, чтобы они почувствовали пользу от такого общения в процессе познавательной деятельности, то можно получить положительные результаты как в обучении, так и в формировании личности, поскольку в этом случае по-настоящему реализуется принцип воспитания в коллективе.

Взаимопомощь и взаимоконтроль одновременно и упрощают, и усложняют работу учителя. Упрощают потому, что учитель получает возможность в ряде случаев перенести некоторые свои

функции на школьников. Например, он может поручить ученику проконсультировать отстающих товарищей. Не секрет, что иногда отстающий школьник чувствует себя с товарищем более раскованно и занимается более успешно, чем с учителем .

Что же касается усложнения работы учителя, то оно связано с необходимостью гибкого руководства мотивации познавательной деятельностью во время дидактической игры, удачного подбора групп (команд) и их руководителей, организации эффективного общения на уроке.

Рассмотрим, в чем состоит специфика дидактической игры, ее существенный признак. Во-первых, дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличает ее от всякой 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 четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Остановимся более подробно на структурных компонентах дидактической игры. 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 придает игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определенные требования в отношении знаний.

Каждая дидактическая игра имеет правила, определяющие порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворенности, 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 ее в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ее ход разнообразными приемами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих. Основой дидактической игры, которая пронизывает собой ее 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. Это наличие технических средств обучения, сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, грамоты, благодарности, призы, которыми награждаются команды-победители

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

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 элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, ее эффективность, приводят к желаемому результату.

Многие дидактические игры как будто не вносят ничего нового в знания школьников, но они приносят большую пользу тем, что учат учащихся применять знания в новых условиях или ставят умственную задачу, решение которой требует проявления разнообразных форм умственной деятельности. Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить объяснение учителя. Решения задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения.

В свою очередь, дидактические игры в зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки школьников, цели урока могут приобретать различный характер, например, быть продуктивными, репродуктивными, творческими, конструктивными, практическими, воспитывающими.

Исходя из особенностей предмета математики, следует различать игры-соревнования и игры-олимпиады. В первом случае победа обеспечивается в основном за счет скорости выполнения вычислений, преобразований, но без ущерба качеству выполнения задания, во втором - победа обеспечивается, главным образом, за счет качества решений задач повышенной трудности или доказательства сложных теорем. Первые полезны для выработки автоматизма действий, вторые - для воспитания серьезного отношения к математике.

В конечном счете, в игровых формах занятия реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к научно-техническому творчеству, воспитания ответственности каждого за учебу и дисциплину в классе, а главное - побуждение к обучению математике.

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

Дидактические игры в 6 классах часто бывают связаны с определенными сюжетами. Сюжеты эти весьма просты, рассчитаны на детское воображение. Иногда сюжеты подсказываются названием игры: «Магический квадрат», «Индивидуальное лото», «Числовая мельница» и др. Очень многие дидактические игры заключают в себе вопрос, задание, призыв к действию, например: «Кто быстрее?», «Не зевай! Отвечай сразу», «Кто верней?» и т.д. Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правило, которое только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

«Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы». Решение задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения.

В дидактической игре отчетливо просматривается двойственный характер: при объяснении игры для детей главное - сама игра, а для учителя главное - дидактический результат (методическое значение игры). Для детей увлекательная условность делает незаметной, эмоционально положительно окрашенной и увлекательной монотонную деятельность по усвоению, повторению, закреплению или усвоению информации.

Некоторые считают игру лишь средством закрепления знаний, полученных на занятиях, другие же справедливо возражают против такого узкого понимания значения игры, считают ее одной из форм обучения, важным средством образовательной работы. Такой взгляд на дидактическую игру определяется теми задачами обучения, которые стоят перед школой: не только дать детям определенный объем знаний, но и научить их владеть этими знаниями, вооружить навыками умственной работы, развить активность, самостоятельность мышления.

Таким образом, роль дидактической игры в развитии мотивации познавательной деятельности учеников очень велика, ее психологический анализ в процессе обучения показывает, что:

- игра помогает школьникам раскрепостить воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки;
- ученики, вовлекаясь в игровую деятельность, удовлетворяют свои потребности в обучении, учатся взаимодействовать с другими людьми;
- игра помогает выразить собственную индивидуальность детей и ближе подойти к своим внутренним ресурсам, которые в процессе игровой деятельности становятся частью их личности, развивает наблюдательность, смекалку, самостоятельность мышления, образное и логическое мышление, интеллект каждого ребенка;
- ученик испытывает удовольствие от игры;
- игра обеспечивает доступность изучения программного материала;
- активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей, творческие силы и познавательную деятельность школьника.

На современном этапе обучения школа должна не только формировать у учащихся определенный набор знаний. Необходимо пробуждать и постоянно поддерживать стремление их к самообразованию, реализации творческих способностей.

Крайне важно на самых ранних стадиях обучения зажигать в каждом ученике интерес к учебе. Интерес этот надо постоянно поддерживать. Давно замечено, что у человека остается в памяти, а соответственно и в навыках, гораздо больше, когда он участвует в процессе с интересом, а не наблюдает со стороны.

Необходима такая реализация внутри системы образования, которая бы позволила школьникам разного возраста с интересом выполнять поставленные задачи.

Применение нетрадиционных, нестандартных форм обучения благотворно сказывается на учебном процессе.

Нетрадиционный урок - это урок, который характеризуется нестандартным подходом

к отбору содержания учебного материала;

к сочетанию методов обучения;

к внешнему оформлению.

Одна из форм таких уроков является игра.

“Учиться надо весело”. Урок-игра - это метод обучения, направленный на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в моделируемой ситуации.

Основная цель игры - поднять интерес учащихся к учебе, и тем самым повысить эффективность обучения.

Урок-игру можно рассматривать как одну из форм активного обучения, такие уроки предполагают творческий подход со стороны учителя и учащихся, освоение умений учащимися в процессе активной познавательной деятельности.

Игра является методом обучения, который направлен на моделирование реальной действительности с целью принятия решений в конкретной ситуации, ее основной целью является углубление интереса к учебе и тем самым повышение эффективности обучения. Игра имеет такое же значение в жизни ребенка, какое у взрослого производственная деятельность, работа. Внешне кажущаяся беззаботной и легкой, на самом деле, игра требует у ребенка отдачи максимума своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Нередко педагог предпочитает проводить с детьми занятия в привычной для них и для него урочной форме только потому, что боится шума, беспорядка, которые нередко сопровождают игру. Для учащихся урок-игра - переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве. Для учителя урок-игра, с одной стороны - возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, общения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей.

Когда дети научатся играть, а педагог руководить, управляя игрой, он начнет чувствовать, как все в игре подчиняются ему, находится в его власти. Условия игры требуют от ребенка быстроты мысли, особого внимания эмоционального напряжения, он должен войти в игру. Главная задача педагога – поощрять подобные игры детей, учить в процессе игры поддерживать детскую инициативу в придумывании и организации различных игр, оказывать им необходимую помощь. Нельзя забывать о

том, что дидактическая игра очень эмоционально насыщена. Участвуя в ней ребенок переживает волнение, радость от удачно выполненной задачи огорчение по поводу неудачи, желание заново испытать свои силы. Общий эмоциональный подъем захватывает всех детей даже обычно пассивных.

Игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также игра способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить ее в новых ситуациях.

Игра - это деятельность, мотив которой лежит в ней самой. То есть такая деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса.

В нашей школе на уроках информатики мы широко используем игровые технологии. Играть можно целый урок или использовать игровые фрагменты на уроках, нельзя забывать об эффективности использования данной технологии во внеурочное время.

Конечно, игра не должна являться самоцелью, не должна проводиться только ради развлечения детей. Она обязательно должна быть дидактической, т. е. подчиненной тем конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке, в структуру которого она включается. В силу этого игру заранее планируют, продумывают ее место в структуре урока, определяют форму ее проведения, подготавливают материал, необходимый для проведения игры.

Дидактические игры хороши в системе с другими формами и методами обучения. Использование дидактических игр должно быть направлено на достижение цели: дать ученику знания, соответствующие современному уровню развития любой науки, в частности информатики.

На уроке развивала внимание, память, логическое мышление, воображение, активность учащихся, чередовала письменные виды деятельности с устными. За счет смены видов деятельности обеспечивалась высокая работоспособность учащихся на уроке.

Думается, что поставленные цели урока удалось реализовать за счет высокой работоспособности учащихся с целью развития мотивации познавательной деятельности.

При изучении темы «Положительные и отрицательные числа» были использованы следующие игровые моменты:

1. Учитель указывает на одного ученика, тот называет любое отрицательное число. Учитель быстро указывает на второго ученика, тот должен назвать число, меньшее первого. Учитель указывает на третьего ученика, тот должен назвать число, которое заключено между первыми двумя. (т.е. больше второго числа, но меньше первого). Повторить несколько раз.

2. К доске выходят двое учащихся. Первый называет и записывает любое число. Второй называет и записывает число, модуль которого больше, чем модуль первого числа. Первый называет и записывает число с еще большим модулем и т.д. Учащиеся на местах проверяют правильность ответов. Игра прекращается по сигналу учителя.

3. Учитель стоит лицом к учащимся. Один из учеников записывает на доске любое отрицательное число, больше -33 . Учитель утверждает, что, задав всего четыре вопроса, отгадает записанное число. Сформулировав первый вопрос, учитель указывает на одного из учеников. Тот отвечает. Если учащиеся не согласны, то руку никто не поднимает, и учитель задает второй вопрос и т.д. Пусть, например, записано число -3 . учитель задает такие вопросы: «Это число больше или меньше: 1)-16; 2)-8; 3)-4; 4)-2?»

При изучении темы «Сложение чисел с разными знаками» были использованы следующие игровые моменты:

1. Расставьте в квадратиках (см. приложение 18) девять чисел из следующих десяти: $-5, -4, -3, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5$ так, чтобы сумма чисел, стоящих в одном ряду, была равна нулю.

2. Игра в -15 . Играют парами. На листе записано число -15 . первый устно прибавляет к нему одно из чисел $1, 2, 3$ и записывает сумму. Второй устно прибавляет к этому числу одно из чисел $1, 2, 3$ и записывает сумму и т.д. Выигрывает тот, кто запишет число 0 .

3. Задумайте два числа. Из первого вычтите второе, результат запишите. Теперь из второго вычтите первое, результат запишите. Сложите результаты, получится 0 . Почему?

При изучении темы «Прямоугольная система координат на плоскости Абсцисса и ордината точки» можно использовать следующие игры:

1. «Поражение цели»

На магнитной доске рисуется система координат. Магнитами к доске крепятся «точки» (фигуры самолетов, танков, подводных лодок или просто условные цветные кружочки).

Правила игры. Чтобы снаряд попал в цель, орудийный наводчик должен назвать координаты цели. Первая команда уничтожает вражеские самолеты, вторая танки и т.д. Указкой показывается фигурка, выбранный «наводчик» называет ее координаты, а «орудийный расчет»- остальные ученики данной команды - «стреляют». Тот, кто согласен с названными «наводчиком» координатами, поднимает зеленую карточку, а кто нет - красную. Цель считается пораженной, если все члены команды дадут правильный ответ(фигурка снимается с доски). Если хотя бы один ученик не согласен с координатами «наводчика», фигурка остается на доске до выяснения. Побеждает та команда, у которой лучшие «наводчики» и «стрелки».

2. «Соревнование художников»

На доске записаны координаты точек. Например: $(0;0), (-1;1), (-3;1), (-2;3), (-3;3), (-4;6), (0;8), (2;5), (2;11), (6;10), (3;9), (4;5), (3;0), (2;0), (1;-7), (3;-8), (0;-8), (0;0)$. Если на координатной плоскости каждую точку последовательно соединить с предыдущим отрезком, то в результате получится определенный рисунок (см. Приложение 6, рис.1)

Ребятам эта игра очень нравится. Можно предложить обратное задание: нарисовать самим любой рисунок, имеющий конфигурацию ломаной, и записать координаты вершин.(см. Приложение 6, рис.2)

При изучении темы: «Сложение и вычитание положительных и отрицательных чисел» можно провести дидактическую игру «Фишка».

Цель игры - отработать навыки сложения и вычитания целых чисел. А также их сравнения. Первоначально фишка стоит на любой клеточке на линии старта. Ученик двигает фишку по таблице с числами. За один ход по правилам игры он может продвинуть ее на ближайшее соседнее поле по вертикали или по диагонали. При переходе из одной клетки в другую надо прибавить число, записанное в клетке, на которую поставили фишку. Выигрывает тот, кто на линии финиша получит наибольшее число. Пример таблицы предложен в приложении 19

В ходе игры школьники, кроме вычислений, учатся выбирать наибольшее среди отрицательных и положительных чисел. Можно составить таблицу с более сложными заданиями, использовать действия с обыкновенными дробями.

При изучении темы: «Решение линейных уравнений» можно провести игру «Математические ребусы».

На доску для каждой команды проецируются рисунки. Задание играющим: вместо переменных вписать числа, которые являются корнями уравнений, записанных по вертикали и горизонтали. Большой набор диапозитивов дает возможность вовлечь в игру всех учащихся. Выигрывают те ученики и та команда, которые больше всего решат ребусов.

При изучении темы: «Раскрытие скобок и заключение в скобки» можно провести игру «Математический феномен». В начале игры «математическим феноменом» выступает учитель. Он предлагает каждому из учеников задумать любое число; прибавить к нему какое-то число, умноженное на 2, например 8, умноженное на 2. найденную сумму разделить на 2, из частного вычесть то число, которое умножили на 2, т.е. 8. Учитель выборочно спрашивает у учащихся их результат и называет задуманное ими число.

Результат всегда составляет половину задуманного числа. Действительно: $(a+2b):2-b=a:2$. выигрывает та команда, которая первая найдет ключ к отгадке и запишет ее в общем виде.

При изучении темы: «Приведение дробей к общему знаменателю» можно использовать следующую дидактическую игру «Грибочки»: «А сейчас мы с вами немножко отдохнем. Сядьте все свободно, закройте глаза, расслабьтесь. Представьте, что вы оказались в красивом, осеннем лесу! Как здесь красиво! Какой чистый воздух! А столько цветов, а грибов-то сколько! Теперь все открыли глаза, и перед нами действительно появились грибы. Пожалуйста, «собирайте» грибы. А они не простые, а с заданиями. Грибы вложите в тетрадь и соберите вместе с тетрадями. Я оценю ваши работы, узнаю, как вы поняли тему».

В отличие от деловых игр, которые в большинстве случаев занимают весь урок, предложенные дидактические игры используются лишь на отдельных этапах урока, выступая в виде игровых моментов и развивают мотивацию познавательной деятельности.

Игра для детей является одной из самых привлекательных форм деятельности, поэтому нужно искать возможности применения ее в подготовке школьников к усвоению важных математических идей, т.е. обучать математике в процессе игры.

Заключение

В свете требований к школе, когда перед учителем стоит задача научить каждого ребенка самостоятельно учиться, особое значение приобретает вопрос о формировании их познавательных интересов, активного деятельного отношения к учебному процессу. При этом не менее важным требованием является снижение психических и физических перегрузок школьников. Дидактическая игра содержит в себе реальную возможность решения этих задач. Для решения поставленных задач были использованы следующие методы:

1. изучение и теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы;
2. опытное обучение, включающее наблюдение, анализ письменных работ учащихся.

Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике. Игровые ситуации развивают мотивацию познавательной деятельности учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим.

Из изложенного можно сделать вывод, что дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса. Использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой.

Создание игровых ситуаций на уроках математики повышает интерес к математике, вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь. Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру математического материала является эффективным средством развития мотивации познавательной деятельности школьника, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности. Словом, дидактические игры заслуживают право дополнить традиционные формы обучения и воспитания школьников.

Всякая игра, предлагаемая ученикам на уроках математики, не может быть самоцелью. Она обязательно должна нести смысловую нагрузку, т.е. всякая игра должна развивать мышление ученика, расширять кругозор. С этой точки зрения и следует подходить к выбору той или иной игры. Кроме того, игра по своей сложности должна соответствовать умственному и физическому развитию учащихся, участвующих в ней. Перед игрой надо разъяснить правила игры так, когда каждый игрок отвечает только за свои действия. Игра не дает общественно значимого продукта. Игровая деятельность всегда мотивирована интересом. Она связана со свободной организацией - ребенок обычно играет в отведенное для этого время, но в пределах этого времени, как хочет, сколько хочет и когда хочет» По определению Петровского А.В. , -деятельность - активность, регулируемая целью.

В ходе написания выпускной квалификационной работы были реализованы поставленные цели и задачи. Гипотеза дала положительный результат

Теоретической базой исследования послужили 36 источников литературы. Выявлена результативность использования дидактических игр, проведено анкетирование с целью выявления развития мотивации познавательной деятельности учащихся, разработано, проведено и проанализировано 5 конспекта уроков, подобрано 12 игр по разным темам программы 6 класса. Получены следующие выводы:

1. Игра- это одна из форм обучения. Она должна включаться в учебный процесс по предметам в тесной связи с другими приемами учебной работы.

2. Учителю необходимо продумывать методику работы с игрой на уроке.

3. Учителю нужно уметь организовать игру так, чтобы заинтересовать детей учебным материалом.

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие требования к ним:

1. Каждая дидактическая игра должна включать в себя упражнения, полезные для умственного развития учащихся и их воспитания

2. В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. К дидактической игре, как и ко всякой другой, относятся слова А.С.Макаренко: «Игра без усилия, игра без активной деятельности - всегда плохая игра»

3. Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Таким образом, использование дидактических игр приносит хорошие результаты, если игра полностью соответствует целям и задачам урока, и в ней принимают активное участие все дети. Играя с увлечением, они лучше усваивают материал, не устают и не теряют интереса, выполняя однотипные упражнения, необходимые для формирования вычислительных навыков. В процессе игры у детей формируются общеучебные умения и навыки, в частности, умения контроля и самоконтроля, формируются такие черты характера, как взаимопонимание, ответственность, честность.

Выпускная квалификационная работа может стать методическим пособием для студентов Кунгурского педагогического училища, как при подготовке докладов, сообщений на эту тему, так и при проведении пробных уроков или преддипломной практики. А также ею могут воспользоваться учителя математики, преподающие в средней школе, стремящиеся вызвать интерес к урокам математики, используя для этого дидактические игры.

Алгоритм подготовки к проведению дидактической игры

Отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний. Развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др.

Установление соответствия отобранной игры программным требованиям обучения.

Определение наиболее удобного времени проведения дидактической игры.

Определение количества играющих (весь класс, небольшие подгруппы, индивидуально).

Подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры.

Подготовка к игре самого учителя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, методы руководства игрой.

Подготовка к игре учащихся.

Организации познавательной деятельности учащихся

1. Определение мер для обеспечения условий продуктивной работы мышления и воображения учащихся:

- планирование путей восприятия учениками изучаемых объектов и явлений, их осмысления;
- использование установок в форме убеждения, внушения;
- планирование условий устойчивого внимания и сосредоточенности учащихся;
- использование различных форм работы для актуализации в памяти учащихся ранее усвоенных знаний и умений, необходимых для восприятия новых (беседа, индивидуальный опрос, упражнения по повторению);

2. Организация деятельности мышления и воображения учащихся в процессе формирования новых знаний и умений:

- определение уровня сформированности знаний и умений у учащихся (на уровне конкретно-чувственных представлений, понятий, обобщающих образов, «открытия», формулирования выводов);
- опора на психологические закономерности формирования представлений, понятий, уровней понимания, создания новых образов в организации мыслительной деятельности и воображении учащихся;
- планирование приемов и форм работы, обеспечивающих активность и самостоятельность мышления учащихся (система вопросов, создание проблемных ситуаций, разные уровни проблемно-эвристического решения задач и т.д.)
- руководство повышением уровня понимания (от описательного, сравнительного, объяснительного к обобщающему, оценочному, проблемному) и формированием умений рассуждать и умозаключать;
- использование различных видов творческих работ учащихся (объяснение цели работы, условий ее выполнения, обучение отбору и систематизации материала, а также обработке результатов и оформлению работы);

3. Закрепление результатов работы:

- формирование навыков путем упражнений;
- обучение переносу ранее усвоенных умений и навыков на новые условия работы, предупреждение механического переноса.

Факторы необходимые при подборе занятия, игры

1. Сколько будет участников?

2. Какими умениями и навыками обладают они?

3. Какую цель должна преследовать игра? (Развить определенное знание, закрепить некоторые навыки, дать разрядку от напряженной умственной работы, выдвинуть для решения какую-то проблему.)

4. Какое оборудование потребуется для игры и как его подготовить?

5. Как отметить победителей в игре?

Советы молодому учителю

по руководству познавательной деятельности учащихся

1. Делать обучение ярким, занимательным, при этом вырабатывать у учащихся и волю, и настойчивость в преодолении трудностей.

2. Использовать различные формы проведения уроков (урок-лекция, урок-семинар, урок-диспут, урок-конференция, урок-конкурс).

3. Применять прогрессивные методы обучения- системы методов проблемного обучения, гарантирующие развитие творческого мышления учащихся.

4. Устанавливать демократический стиль общения с учащимися.

5. Предоставлять учащимся право на ошибку.

6. Учить работать с книгой, уделять внимание организации и методике проведения творческих работ.

7. наблюдать, изучать и учитывать индивидуальные особенности учащихся.

8. Руководствоваться правилом: если в данных условиях тема сильна для учащихся, надо организовать ее самостоятельную обработку, если нет, учитель сам обязан излагать материал.

9. Планово готовить ученика к выполнению домашнего задания (ясность, однозначность, понятность). «Задаешь - проверь, не проверяешь - не задавай».

10. Сопоставлять то, что предлагалось сделать на уроке с тем, что фактически осуществлено.
11. Постоянно выяснять степень продвижения учащихся (в знаниях, навыках, развитии) по сравнению с предлагаемым результатом.
12. Учитывать, охотно ли работают учащиеся на уроке.
13. Требования на уроке должны быть позитивны, определены, посильны и доведены до конца.

Словарь.

1. Познавательная деятельность, как и любая другая, направлена на развитие ребенка, имеет свою специфику как в содержании деятельности детей, так и в применениях ими методов
2. Познавательный интерес-стремление к знанию, возникающее из активного отношения к предметам и явлением действительности в процессе деятельности.
3. Дидактическая игра-это занимательная для субъекта учебная деятельность в условных ситуациях.
4. Обучение-это процесс целенаправленной передачи общественно-математического опыта; организация формирования знаний, умений, навыков.
5. Игра-это вид деятельности, где ребенок может проявить себя в разных позициях; просто участник, активный участник, ведущий, организатор, инициатор игры.
6. Метод-это способ достижения какой-либо цели, решение конкретной задачи.
7. Игра на уроке математики - активная форма учебного занятия, в ходе которой моделируется определенная ситуация прошлого или настоящего
8. Игра для детей - это способ познания мира и своего места в нем, а потому, она необходима для развития личности ребенка.
9. Игровая роль-отражение какой-то реальной социальной роли или положения участника в структуре уже существующих игровых отношений.
10. Игровая деятельность - особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и психических сил.

Структура организации игры.

1. Выбор игры.
2. Подготовка игры
 - а) предварительная подготовка учащихся к игре.
 - б) Подготовка непосредственно перед игрой.
3. Введение в игру.
 - а) Предложение игры детям.
 - б) Объяснение правил игры.
 - в) Выбор участников игры.
4. Ход игры.
 - а) Начало игры
 - б) Развитие игрового действия.
5. Подведение итогов
6. Анализ игры.

Структура учебного процесса, включающая четыре этапа:

1. Ориентация: учитель представляет тему, дает характеристику игры, общий обзор ее хода и правил.
2. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.
3. Проведение игры: учитель следит за ходом игры, контролирует последовательность действий, оказывает необходимую помощь, фиксирует результаты.
4. Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменения правил.

Профессионально важные качества педагога в отношении игровой деятельности детей:

1. умение наблюдать игру, анализировать её, оценивать уровень развития игровой деятельности; планировать приемы направленные на её развитие;
2. обогащать впечатления детей с целью развития их игр;
3. обращать внимание детей на такие впечатления их жизни, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;
4. уметь организовывать начало игры;
5. широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт, проблемные игровые ситуации (вопросы, советы, напоминания) и др.;
6. создавать благоприятные условия для перехода игры на более высокий уровень;
7. уметь самому включаться в игру на главных или второстепенных ролях, устанавливать игровые отношения с детьми;
8. уметь обучать игре прямыми способами (показ, объяснения);
9. регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, давать яркие игровые роли детям с низким социометрическим статусом, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, малоактивных детей;
10. предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, игровые действия;
11. учить детей обсуждать игру и оценить её.

Требования к организации и проведению дидактических игр, выработанные методистами:

- 1) целесообразность дидактической игры, ее эффективность в данных условиях;
- 2) оптимальное сочетание дидактических игр с другими средствами (например, задачи на рефлексию, а также определение уровня знаний и умений);
- 3) учет не только особенностей изучаемого материала, но и специфики коллектива обучаемых: уровень подготовленности (игра должна быть посильной, не легкой, но и не очень сложной), психологических особенностей всего коллектива и каждого его члена (при распределении ролей);
- 4) однозначность и простота;
- 5) направленность на решение некоторой дидактической цели;
- 6) продуманность системы оценивания за участие и результат игры;
- 7) динамичность, эмоциональная привлекательность;
- 8) обсуждение хода игры и ее итогов;
- 9) проведение диагностики достижения дидактической цели.

По характеру деятельности игроков можно выделить:

репродуктивные игры, в которых обучаемые воспроизводят известную им информацию, припоминают, узнают знакомые явления, разгадывают или угадывают, применяя неспецифические игровые действия (кроссворды, ребусы, загадки, мозаики);

манипуляционные игры, в которых играющие осуществляют действия по определенной схеме, алгоритму; с помощью таких игр отрабатываются умения и навыки (домино, шашки, лото, карты по различным учебным предметам);

частично-поисковые (эвристические) игры, в которых ученики должны выработать собственный способ решения, создать свой алгоритм, комбинируя известные алгоритмы или создавая нечто субъективно новое, в этих играх возможно не только логическое решение, но и решение методом проб и ошибок, возврат к исходному пункту и рефлексия. Конечный результат однозначен (игры расследования, моделирования, некоторые ролевые, деловые и логические игры);

креативные игры, особенность деятельности в этих играх заключается в том, что конечный результат неоднозначен, вообще никому не известен, оригинален, нет готовых средств для решения игровой задачи, решений множество (метод генерации идей, ситуативные игры, проектирование).

Участие школьников в играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

- 1) изучение специальной литературы по данной проблеме;
- 2) характеристика современного состояния применения игровой деятельности в развитии детей младшего школьного возраста;
- 3) разработка комплекса обучающих игровых средств для учащихся начальных классов;
- 4) проведение педагогического эксперимента по данному исследованию;
- 5) обобщение результатов исследования.