

## ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР СО СЛАБОУСПЕВАЮЩИМИ УЧАЩИМИСЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ И ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ

*Хайрутдинова Галия Хусаиновна*

учитель математики I квалификационной категории  
МОУ «Ишеевская основная общеобразовательная школа»  
р.п. Ишеевка, Ульяновская область

**Аннотация:** в статье подчёркивается использование дидактических игр на уроках математики и повышение у учащихся интереса к предмету и познавательной деятельности в целом; раскрывает один из способов использования компьютерных игр, вводит учащихся в мир современных технологий.

Для использования дидактических игр в обучении характерна общая 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 ее правил.

Конечно, использование игры в обучении связано с рядом проблем, и прежде всего с меньшей обучающей эффективностью игры по сравнению с обычной учебной работой, основу которой составляет учение как вид специальной деятельности учащихся, направленной на усвоение знаний, формирование умений и навыков. К тому же далеко не все учителя в достаточной мере знакомы с учебными играми, в школах нередко не хватает оборудования и материалов для проведения игр, немаловажной является и проблема обеспечения дисциплины, должного порядка в ходе игры по причине повышенной оживленности, эмоциональности учащихся. Однако глубокая продуманность учебной цели, обоснованный отбор содержания учебного материала и обеспечение высокого уровня включенности всех учащихся в игру, в которой ключевые роли получают не только сильные в учении, позволяют преодолеть эти и другие проблемы. В последние десятилетия медленно, но достаточно настойчиво в школьную практику начали внедряться компьютерные игры. Эпизодичность использования компьютера на большинстве уроков в настоящее время вообще создает обстановку игры даже в том случае, если учащиеся работают по обучающим программам. Однако существуют и специальные игровые программы по различным учебным предметам: биологии, химии и др. Так, например, по истории есть такие программы, как «Цивилизация», «Центурион», «Аустерлиц» и др. Учитель, хорошо владеющий техникой работы с компьютером, может сам составлять игровые, контрольные и обучающие программы или программы с игровыми элементами.

Один из пионеров применения компьютеров в обучении С.Пейперт так описывает возможности использования компьютерных игр в учебном процессе: «На телевизионном экране... появляется цветная мультипликация. Вы можете сами нарисовать ее... По вашему желанию на экране может возникнуть палитра цветов, и вы можете выбрать цвет, которым станете рисовать. Цвет сохранится до тех пор, пока вы сами не пожелаете его изменить. Конечно, пока вы рисуете на экране, этот процесс по своим возможностям мало чем отличается от традиционных способов рисования, но различие становится принципиальным, когда вы решаете поработать над своим рисунком. На языке компьютера вы можете «говорить» с ним о своем рисунке. Вы можете попросить его изменить цвет или превратить рисунок в движущуюся картинку, заставить получившиеся два изображения вращаться в разные стороны,... заменить

цветовую палитру на звуковую и «нарисовать» музыкальный фрагмент. ...Не надо много рассуждать, чтобы увидеть развлекательную сторону этого процесса. Но работа на компьютере – это не только забава. Это устройство позволяет превратить учение в весьма плодотворный процесс. Работая с электронной чертежной доской, дети учатся говорить на языке постоянно меняющихся форм ... меняющихся скоростей, на языке процессов и технологий».

К сожалению, на пути внедрения и распространения этих игр в обучении стоит чрезвычайно большое и мощное препятствие – недостаток средств, отсутствие экономической базы, которая обеспечила бы каждого ребенка достаточно совершенным персональным компьютером, включенным в единую коммуникационную сеть. Это в значительной мере является и препятствием для разработки игровых программ и методики их использования при изучении различных учебных дисциплин: ведь не только у учеников нет персональных компьютеров, нет их и у учителей. Однако даже эпизодическое использование компьютера и приобщение детей к компьютерным играм если и не вводит их в мир современных технологий, то хотя бы показывает характер отношений человека с техникой в обществе будущего. [2; с. 94]

В современных работах рассматриваются различные формы дидактических игр, подразделяющиеся соответственно на три типа:

1. Прямое знакомство детей со средствами и способами познания или отражения окружающей действительности.
2. Передача информации от детей – взрослым, когда дети действуют самостоятельно, а взрослый наблюдает за их деятельностью.
3. Равноправный поиск взрослыми и детьми как субъектами деятельности решения проблемы в ходе наблюдения, обсуждения или экспериментирования. [3; с. 94]

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести-семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо четко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий. Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане. В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом. [1; с. 56]

Итак, игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей не только младшего школьного возраста, но и среднего.

### *Список литературы*

1. Ежедневная учебно-методическая газета «Математика» №22, 2004
2. Жарова А.В. Учить самостоятельности. -М.,2005.
3. Михайлова Ф.Р. Памятки - способ самоорганизации учебной деятельности младших школьников // Интернет-журнал «Эйдос». - 2005.