

**Меликян Светлана**  
И.Арабаев атындагы КМУнун  
Педагогика факультетинин табигый –математикалык  
билимдер жана аларды башталгыч мектепте  
окутуунун технологиясы кафедрасынын магистранты  
**Меликян Светлана**  
магистрант кафедры естественно-математических  
дисциплин и технологии ее обучения  
в начальной школе факультета педагогики  
КГУ им. И.Арабаева  
**Melikyan Svetlana**  
Masters of the Department of Natural Mathematical  
Discipline and technology of study  
In elementary school of the Faculty of Pedagogy  
KGU them. I.Arabaeva

## **ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАР ЖАНА АЛАРДЫН ТҮРЛӨРҮ**

### **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ИХ ВИДЫ**

### **DIDACTIC GAMES AND THEIR TYPES**

**Аннотация:** Макалада кенже окуучуларга математиканы окутууда таанып билүү кызыгуусун өнүктүрүүдө дидактикалык оюндардын ролу жөнүндө суроолор каралган. Биз билгендей ар жыл сайын балдарда окууга болгон кызыгуусу, анын ичинде математика сабагына болгон кызыгуусу жоголуп баратканын билип жатабыз. Ушуга байланыштуу мугалимдер математиканы окутуунун эффективдүү методдорун жана формаларын издөөнүн үстүндө. Алар таанып билүү кызыгууну калыптандырып, окуу ишмердүүлүгүн активдештирүүгө жардам берет. Макалада таанып билүү кызыгууну калыптандыруунун башкы шарттарынын бири каралган.

**Аннотация:** В статье рассматриваются вопросы обучения математики младших школьников и роль дидактических игр в развитии познавательного интереса. Как мы знаем с каждым годом дети все равнодушнее относятся к учебе в том числе и к уроку математика. В связи с этим учителями ведется поиск эффективных форм и методов обучения математике, которые способствовали бы активизации учебной деятельности, формированию познавательного интереса. В статье были рассмотрены одни из самых главных условий формирования познавательного интереса.

**Annotation:** The article discusses the issues of teaching mathematics to primary schoolchildren and the role of entertaining games in the development of cognitive interest. As we know every year, children are more and more indifferent to studying, including to a lesson in mathematics. In this regard, teachers are searching for effective forms and methods of teaching mathematics that would contribute to the activation of educational activities, the formation of cognitive interest. The article examined some of the most important conditions for the formation of cognitive interest.

**Ачык сөздөр:** когнитивдик кызыгуу, математиканы окутуу процесси, кенже мектеп окуучулары, дидактикалык оюндар.

**Ключевые слова:** познавательный интерес, процесс обучение математики, младшие школьники, дидактические игры.

**Keywords:** cognitive interest, the process of teaching mathematics, elementary school students, entertaining games.

В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе; посторонних и отдаленных задач в игре ребенок не ставит и не решает. Игра часто и определяется как деятельность, которая выполняется ради самой себя, посторонних целей и задач не преследует. Следует иметь в виду, что по мере развития игр (от забав до сюжетно-ролевых, творческих) на определенном этапе появляется цель. Игровые действия становятся целесообразными: приступая к строительству «туннеля» в «горах» или к лечению «больного», ребенок знает, что и как он будет делать и что получится в результате игры. Точно так же и начиная игру в волейбол, футбол, дети ставят цель - выиграть. Но как в первом, так и во втором случае цель не выходит за рамки игры, заключена в ней самой и никаких посторонних задач в ней не ставится и не решается. [2;с.48]

Однако если для воспитанника цель - в самой игре, то для воспитателя, организующего игру, есть и другая цель - развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности. В этом, между прочим, одно из основных противоречий игры как средства воспитания: с одной стороны - отсутствие цели в игре, а с другой - игра - есть средство целенаправленного формирования личности.

В наибольшей степени это проявляется в так называемых дидактических играх. Характер разрешения этого противоречия и определяет воспитательную ценность игры: если достижение дидактической цели будет осуществлено в игре как деятельности, заключающей цель в самой себе, то воспитательная ее ценность будет наиболее значимой. Если же дидактическая задача решается в игровых действиях, целью которых и для их участников является решение этой дидактической задачи, то воспитательная ценность игры будет минимальной.

Все игры, которые используются в дидактических целях, можно разделить на два вида в зависимости от основного содержания игровых действий. В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облачаются в игровую форму. Например, дети, разделившись на команды, соревнуются в скорости счета или нахождения ошибок в словах, вспоминании дат исторических событий и т.п. Они выполняют обычные учебные действия считают, исправляют ошибки, вспоминают даты, - но выполняют эти действия вместе.

Естественно, чаще всего дидактические игры используются при учете знаний. Так, на уроке учета знаний по математике класс, делится на несколько команд, которые, соревнуясь, выполняют те или иные задания: математический диктант, решение задач по вариантам, решение примеров «цепочкой» на доске и т.д. Для учета результатов может быть сформировано жюри или назначены арбитры, эксперты и т.д. Командам могут быть даны сказочные, фантастические или просто интересные детям названия, могут быть введены в структуру и другие игровые символы.

Для использования всех 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. [3;с.44]

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. Учитель, хорошо владеющий техникой работы с компьютером, может сам составлять игровые, контрольные и обучающие программы или программы с игровыми элементами.

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.

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.

Целесообразное сочетание игровой и трудовой деятельности в образовательном процессе приобретает особое значение в духовном развитии детей младшего школьного возраста, обособление которой от игры происходит постепенно и представляет собой итог естественного развития игровой деятельности детей.

В каждом виде изучения вычислений можно использовать игровые формы. Например, такие игры:

- ромашка;
- магические квадраты;
- занимательные рамки;
- составим поезд;
- лестница;
- угадай число;
- почтовый ящик;
- магазин;
- угадай слово и др.

Предлагаемые уроки-путешествия, уроки-экскурсии, уроки-игры в основном будут способствовать закреплению и расширению знаний и представлений, полученных на уроках, проходящих в классе с использованием заданий учебника. Исключение составляет материал, связанный с объектами трехмерного пространства, который входит в программу первого класса, но, в силу своей специфики, не отражен на страницах учебника.

Урок-путешествие по теме "Наши встречи с математикой". Урок желательно провести в окрестностях школы, проложив маршрут так, чтобы можно было посетить несколько разных магазинов, пройти мимо домов разной высоты, перейти или хотя бы посмотреть на улицы разной ширины. Во время путешествия дети измеряют отдельные, выбранные учителем, отрезки пути шагами, считают повороты налево и направо.

Желательно, чтобы учитель при участии детей составил план пройденного пути.

Целью данного урока является ознакомление с понятием натурального числа, и формирование абстрактного мышления - предметы в мире отличаются, но их количество можно выразить через те же самые числа.

Задачи урока: 1) заинтересовать детей математикой; 2) дать понятие натурального числа; 3) дать навыки счета и сравнения чисел между собой.

Урок-игра по теме "Ориентация в пространстве". Урок проводится на свежем воздухе или в помещении, которое позволит назвать большое количество предметов в любом названном учителем направлении - слева, справа, сзади, спереди, вверху, внизу, перед, за. Класс разбивается на 2 команды, которые попеременно называют предметы, расположенные в заданном направлении. Команда, которая не смогла назвать предмет, отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются. В процессе игры желательно несколько раз менять местоположение команд, что позволит рассмотреть положение предметов с разных позиций.

Целью данного урока является ознакомление с основными координатами пространства.

Задачи урока: 1) развить навыки коллективной работы; 2) дать понятие направления в пространстве; 3) сформировать практические навыки определения направления в пространстве.

Урок-экскурсия "Геометрия вокруг нас". Урок можно провести, следуя потому же маршруту, который был использован на уроке 1, но теперь основное внимание сосредотачивается на форме окружающих предметов, среди которых дети стараются найти

похожие, а также на поиске в объемных предметах знакомых плоскостных фигур (кругов, многоугольников разной формы и т.д.). (программный материал, не отраженный в учебнике).

Целью данного урока является ознакомление с понятием формы, и формирование абстрактного мышления - предметы в мире отличаются, но их форму можно свести к определенному набору фигур.

Задачи урока: 1) заинтересовать детей геометрией; 2) дать понятие формы предмета; 3) дать навыки определения форм и сравнения их между собой.

Урок-путешествие на тему "Зачем людям нужны числа". Урок проводится в окрестностях школы по маршруту, на котором ученики могут увидеть различные объекты, в которых использованы числа (номера домов, маршрутов автобусов и других видов транспорта, шкалы весов, цены товара и т.д.).

Целью данного урока является ознакомление с понятием натурального числа, и формирование абстрактного мышления - предметы в мире отличаются, но их количество можно выразить через те же самые числа.

Задачи урока: 1) заинтересовать детей математикой; 2) дать понятие натурального числа; 3) дать навыки счета и сравнения чисел между собой.

Урок-экскурсия на тему "Линии вокруг нас". Урок желательно провести там же, где проходил урок 3, но сосредоточив внимание на поиске линий, как части рассматривавшихся на нем объемных и плоскостных объектов.

Целью данного урока является ознакомление с понятием линии, и формирование абстрактного мышления - предметы в мире отличаются, но их форму можно свести к определенному набору линий.

Задачи урока:

- заинтересовать детей геометрией;
- дать понятие линии;
- дать навыки определения линий и их направлений.

Урок-игра "Движемся по плану" (завершение работы над ориентацией в пространстве с использованием одного направления).

Целью данного урока является закрепление понятия направления, и формирование абстрактного мышления - все многообразие перемещений можно свести к определенному набору направлений.

Задачи урока:

- заинтересовать детей геометрией;
- закрепить представление об основных направлениях в пространстве;
- дать навыки определения направлений и движения по плану в пространстве.

На пришкольном участке или в любом выбранном для проведения урока помещении заранее устраиваются "тайники" с сюрпризами по числу команд, на которые учитель разделит учеников. Для каждой команды заготавливается план движения к одному из тайников с указанием поворотов и длины проходов по прямой между ними в шагах или с использованием любой другой мерки, которая вручается команде (это может быть палочка, кусок шнура и т.д.). Желательно, чтобы на каждом отрезке пути число мерок не превышало 9. Игра завершается, когда все команды найдут свой тайник. Те, кто справился с заданием раньше, могут по просьбе отставших оказывать им помощь. (Команды должны быть примерно равными по возможностям). [1;с.87]

**Список использованной литературы:**

1. Истомина Н.Б. Методика обучения математике в начальной школе: Учеб. пособие для студ. сред. и высш. пед. учеб. завед. - М.: «Академия», 2004
2. Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: учебник для студентов педагогических вузов: в 2 КН. - м.: Гуманит. Издат. Центр ВЛАДОС, 2005.
3. Реан А.А., Бордовская Н.В., Розум С.И. Психология и педагогика. - СПб.: Питер, 2003.

**Рецензент: к.п.н., о.и. доц. Сегизбаева Н.К.**