

Е. П. ГРИНЬКО, О. Д. БЕЛЕЦКАЯ

Беларусь, Брест, УО «БрГУ имени А. С. Пушкина»

ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В 5 КЛАССЕ

Цель нашего исследования – разработка и обоснование методики использования дидактической игры на уроках математики в 5 классе. Дидактическая игра моделирует реальную обстановку, в которой выполняются конкретные действия, поиск оптимального варианта решения задачи. Главной особенностью дидактической игры является возможность создания эмоционального фона, который повышает у учащихся интерес к изучаемому материалу, активизирует творческую активность, дает высокий уровень усвоения теоретических и практических знаний. Можно выделить следующие основные структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел (выражен, как правило, в названии игры); правила игры (определяют порядок действий и поведения учащихся); игровые действия (регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности детей, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры); познавательное содержание (заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой); оборудование (включает в себя различные средства наглядности и дидактические раздаточные материалы); результат (выступает в форме решения поставленной дидактической задачи и дает учащимся моральное и умственное удовлетворение).

Проанализировав содержание курса математики средней школы, а именно учебные пособия, которые используются в образовательном процессе, мы выделили для каждой учебной темы определенные виды дидактических игр, которые целесообразно применять на уроках изучения той или иной темы. Это могут быть игры-путешествия, КВН, ролевые, интеллектуальные игры, поручения, загадки. При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала доступно пониманию учащихся.

2. Игра должна быть развивающей.

3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учащихся или выбранных лиц. Учет результатов должен быть открытым, понятным и справедливым.

5. Каждый учащийся должен быть активным участником игры.

6. Легкие и более трудные этапы игры должны чередоваться.

7. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь участников должна быть правильной, четкой, краткой.

8. Игру нужно закончить на данном уроке, подвести итоги.

Нами проведен анализ различных дидактических игр и выделены те из них, которые лучше всего вписываются в урок математики в 5 классе. Приведем несколько примеров.

Игра «Умная лесенка». На каждой ступеньке записано задание в одно действие. Класс делится на команды по 6 человек. Каждый учащийся решает по очереди свой пример и записывает ответ на своей «ступеньке». Шестой учащийся ответы складывает. Результат записывает на доске.

Игра «Лучший счетчик». Дома каждый учащийся должен заготовить по данной теме 3–4 примера для устного счета. Класс делится на три команды. В каждой команде выбирается «счетчик», который будет защищать честь своей команды. Примеры для устного счета предлагают члены другой команды до тех пор, пока он не собьется. Затем его сменяет другой учащийся из той же команды, и игра продолжается. Число «счетчиков» для одного тура определяется по договоренности. Побеждает та команда, в которой было наименьшее число «счетчиков», решивших наибольшее количество примеров. Такая игра проводится обычно в начале урока и служит своеобразной разминкой для дальнейшей работы.

Подбирая дидактические игры, необходимо обязательно сочетать два элемента – познавательный и игровой. Создавая игровую ситуацию в соответствии с содержанием программы, учитель должен четко спланировать деятельность учащихся, направлять ее на достижение поставленной цели урока.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Коваленко, В. Г. Дидактические игры на уроках математики / В. Г. Коваленко. – М. : Просвещение, 1990. – 95 с.
2. Гринько, Е. П. Система работы с интеллектуально одаренными детьми : монография / Е. П. Гринько ; Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина. – Брест : Изд-во БрГУ, 2009. – 229 с.
3. Гринько, Е. П. Формирование готовности учителя математики к работе с одаренными детьми : монография / Е. П. Гринько ; Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина. – Брест : БрГУ, 2014. – 222 с.

Е. В. ЗВЕЖИНСКАЯ, Л. Л. ТУХОЛКО

Беларусь, Минск, УО «БГПУ имени Максима Танка»

РЕАЛИЗАЦИЯ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ ФУНКЦИИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ КОНСТРУКЦИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ РЕШЕНИЮ ПЛАНИМЕТРИЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Как отмечается в работе [1], эвристическая функция геометрических конструкций заключается в содействии выявлению способа решения задачи, что обеспечивается за счет предоставления конструкцией контекста, позволяющего