

Терентьева Полина Денисовна, студент 4 курса,  
Севастопольский Государственный университет,  
г.Севастополь

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ В 5-6 КЛАССАХ

**Аннотация:** Игровые технологии – одна из современных и уникальных форм обучения, которая позволяет повысить мотивацию к изучаемому предмету. Игра – один из способов показать ребенку взрослый мир. В процессе игры у ребенка вырабатывается умение логически мыслить без помощи взрослого, развить внимание и умение говорить. В данной статье рассматриваются дидактические особенности игровых технологий в процессе обучения математике в 5-6 классах.

**Ключевые слова:** Игровые технологии, математика, игра, дидактическая игра, образование

Одним из наиболее эффективных способов формирования коммуникативных универсальных учебных действий являются игровые технологии [4].

Дидактическая игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых. Еще французский математик Блез Паскаль говорил: «Предмет математики настолько серьезен, что нужно не упускать случая, делать его немного занимательным»

Дидактические игры – это вид учебных занятий, которые организуются в виде учебных игр, реализующих принципы активного и игрового обучения; отличаются тем, что имеют правила, фиксированную структуру деятельности и систему оценивания. Кроме того, дидактические игры – один из методов активного обучения [5].

Игра – наиболее эффективная современная образовательная технология, в ней присутствуют: игровая модель, сценарий игры, ролевые позиции, возможность альтернативных решений.

Игровые технологии обучения использовались еще с древности, они использовались для того, чтобы старшее поколение могло передать свой опыт младшему. Игра- это особая сфера человеческой активности, это первый шаг ребенка во взрослую жизнь, это возможность человеку раскрыться, самоутвердиться, повысить свою самооценку и улучшить свои навыки.

Игра выполняет функции:

1. Развлекательную
2. Коммуникативную
3. Социализации
4. Диагностическую
5. Функция коррекции

Педагогические игры можно разделить на несколько классификаций и их видов:

1. По характеру педагогического процесса:
  - Обучающие
  - Тренинговые
  - Контролирующие
  - Обобщающие
  - Познавательные
  - Творческие



- Развивающие
- 2. По области применения:
  - Физические
  - Интеллектуальные
  - Трудовые
  - Социальные
  - Психологические
- 3. По игровой технологии:
  - Предметные
  - Сюжетные
  - Ролевые
  - Деловые
  - Имитационные
  - Драматизация
- 4. По предметной области
  - Математические
  - Химические
  - Биологические
  - Физиологические
  - Экологические
  - Музыкальные
  - Трудовые
  - Спортивные
  - Экономические
- 5. По игровой среде:
  - Без предметов
  - С предметами
  - Настольные
  - Комнатные
  - Уличные
  - Компьютерные
  - Телевизионные

В течение воспитания и обучения игры могут классифицироваться по заданным целям, которые нужно достичь в процессе игровой деятельности.

1. Дидактические (направлены на расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, формирование специальных умений и навыков)

2. Воспитывающие (направлены на воспитание самостоятельности, силы воли, формирование точки зрения, жизненных позиций)

3. Развивающие (направлены на развитие мышления, внимания, речи, памяти, фантазии, воображения)

4. Социализирующие (направлены на обучение общению в обществе, адаптация к условиям среды, развитие самоконтроля)

Игровые технологии формируют критическое мышление, умение принимать решения, работать в группе, в обучении математике в 5-6 классах игровые технологии формируют интерес к предмету и помогают закрепить базовые математические навыки [1].

Для достижения эффективности образовательного процесса, нужно опираться на принципы:



1. Принцип гуманистической направленности (учитываются интересы и потребности учащихся, создание условий для формирования умений и навыков самореализации, самоутверждения, самопознания)

2. Принцип успешности и социальной значимости (учитель создает условия, при которых у ученика формируется потребность в достижении успеха)

3. Принцип визуализации (учитель при объяснении материала опирается на средства наглядности)

Игровые технологии удовлетворяют данным принципам, а значит являются эффективными.

Рассмотрим технологию проведения игр [2].

1. Подготовка игры (тема, цели, задачи, определение с составом участников, разработка сценария, подготовка локации и материалов, определение времени проведения игры)

2. Проведение игры

3. Подведение итогов (определение победителя, рефлексия)

Таким образом, можно выделить дидактические особенности игровых технологий на уроках математики в 5-6 классах [3]:

1. Мотивация (игры привлекают внимание учащихся, стимулируют активную познавательную деятельность, учащиеся не боятся сделать ошибки)

2. Развитие когнитивных способностей (способствуют развитию логического мышления и аналитических способностей, развивают пространственное воображение, развивают внимание, концентрацию и память)

3. Коммуникация и социализация (работа в команде, способствует развитию коммуникативных навыков и умений, позволяют учащимся взаимодействовать друг с другом)

Игровые технологии формируют критическое мышление, умение принимать решения, работать в группе. Игровые технологии формируют у детей коммуникативные УУД.

Таким образом, дидактические особенности игровых технологий в обучении математике в 5–6 классах заключаются в развитии мотивации, когнитивных способностей и коммуникации учащихся. Игры способствуют формированию интереса к предмету, закреплению базовых математических навыков и социализации учащихся.

*Список литературы:*

1. Алиева Ч.М. Использование дидактических игр на уроках математики / Ч.М. Алиева // Наука, новые технологии и инновации – 2016. – С. 199-202

2. Афанасьев С. Технология игр и игровых программ: [Электронный ресурс]. URL: <http://dedovkgu.narod.ru/bib/afanasjev.htm>

3. Виленкин, Н.Я. Математика 6 класс: учебник для общеобразовательных учреждений / Н.Я. Виленкин. – М.: Мнемозина, 2019

4. Гурин Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников / Ю. В. Гурин // Сфера, 2010. –158 с

5. Кейв М.А. Дидактические игры на уроках математики в 5-6 классах как условие активизации учебно-познавательной деятельности учащихся / Кейв М.А.// – 2017.

