

ИГРОВОЙ ПРИЕМ «ДОМИНО» КАК ОДНО ИЗ СРЕДСТВ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К МАТЕМАТИКЕ В ШКОЛЕ

*Лаппарова Айталина Лазаревна,
Поскачина Валентина Семеновна,
учителя начальных классов*

МОБУ «Средняя общеобразовательная школа № 31»

Аннотация. Автором рассматривается система работы по запоминанию таблицы сложения (вычитания) и умножения (деления) с использованием приема «Домино», который заинтересовал своей универсальностью и легкостью. Он позволяет быстро повторить таблицу, задействовав весь класс. В домино можно играть и дома в семейном кругу, и в школе вместе с одноклассниками.

Ключевые слова: образовательный процесс, познавательная деятельность, формирование мотивации, воспитание общительности, коммуникативность, сотрудничество.

THE DOMINO PLAYING TECHNIQUE AS A WAY OF INCREASING ACADEMIC MOTIVATION IN MATHEMATICS FOR SCHOOL STUDENTS

*Lapparova Aitalina Lazareva,
Poskachina Valentina Semyonovna,
Primary school teachers*

*Municipal budgetary general education institution
Secondary school № 31*

Abstract. The author considers the system of memorizing the addition (subtraction) and multiplication (division) tables using the Domino technique, which is interesting because of its versatility and ease. It allows you to repeat the table quickly, interacting the entire class. Students can practice this technique both at home in the family circle and at school with classmates.

Key words: educational process, cognitive activity, motivation forming, sociability education, communication skills, cooperation.

*Игра – это огромное светлое окно, через которое
в духовный мир ребёнка вливается живительный
поток представлений, понятий об окружающем мире.
Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости
и любознательности.*

В. А. Сухомлинский

Введение

Внедрение новых федеральных государственных образовательных стандартов требует пересмотра подходов к проектированию и реализации образовательного процесса. Это обстоятельство актуализировало необходимость изменения подходов к выбору технологий и методов обучения, в том числе и обучения математике, обеспечивающих достижение новых образовательных результатов. В новых условиях перспективным методом обучения математике выступает учебная деловая игра.

Методы исследования

Включение игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс позволяет решить ряд конкретных задач, среди которых:

1. Дидактические: расширение кругозора учащихся и стимулирование их познавательной активности; развитие способности применять теоретические знания на практике; формирование практических умений и навыков, необходимых в повседневной жизни и профессиональной деятельности; развитие общеучебных и трудовых навыков;

2. Развивающие: развитие памяти, внимания, мышления, речи, стимулирование творческого воображения, способности находить аналогии, формирование навыков рефлексии, способностей находить оптимальные решения, укрепление мотивации учебно-познавательной деятельности;

3. Воспитательные: воспитание самостоятельности и воли и устойчивых жизненных позиций, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, развитие коллективизма, коммуникативных навыков и способности к сотрудничеству;

4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям, к окружающей среде и развитие навыков стрессового контроля и саморегуляции, обучение эффективному общению и психотерапевтическая поддержка.

Применение дидактических игр на уроках математики

Дидактическая игра может быть проведена на разных этапах урока: в начале урока цель игры – организовать, мотивировать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра должна решать задачи усвоения, обобщения или повторения учебного материала. В конце урока игры могут стимулировать творческую активность и критическое мышление. Использование дидактической игры помогает приблизить традиционное обучение к инновационному, развивающему, создаёт зону ближайшего развития для каждого учащегося.

Пример использования игры: домино «Увлекательный счёт»

Для облегчения изучения базовых математических операций, таких как сложение, вычитание, умножение и деление, была разработана настольная игра домино «Увлекательный счёт». Авторы Лаппарова Айталиня Лазаревна, Поскачина Валентина Семеновна, учителя начальных классов г. Якутска, создали продукт, направленный на развитие когнитивных и социальных навыков учащихся.

Ключевые достижения игры:

- Развитие когнитивных навыков: игра способствует развитию сосредоточенности, логического мышления и способности к анализу ситуации. Она также развивает сенсомоторную координацию и мелкую моторику рук, что особенно важно для младших школьников;

- Социальные навыки: домино учит детей играть в команде, развивая навыки коллективного взаимодействия;

- Легкость освоения: правила игры просты и понятны, что делает её доступной для учащихся любого возраста;

- Гибкость и универсальность: домино можно адаптировать под любую тему учебной программы, что делает его универсальным инструментом для закрепления знаний.

Введение новых образовательных стандартов требует пересмотра методов обучения, чтобы обеспечить соответствие современным требованиям. Использование дидактических игр, таких как «Увлекательный счёт», представляет собой эффективный метод интеграции теоретических знаний с практическими навыками. Игровая форма обучения способствует не только лучшему усвоению материала, но и развитию ряда важных навыков, таких как внимание, память, логическое мышление и способность работать в коллективе. В условиях современного образовательного процесса такие игры создают возможности для создания благоприятной учебной среды, стимулируя интерес учащихся и способствуя их всестороннему развитию.

Применение дидактических игр в обучении математике: опыт и рекомендации

1. Рекомендации родителям.

Многие родители сталкиваются с проблемой мотивации детей к изучению таблицы умножения, особенно в летний период. Дети часто сопротивляются монотонной зубрёжке, и это приводит к недостаточному усвоению материала. В таких ситуациях на помощь приходит настольная игра «Увлекательный счёт», которая предлагает увлекательный и лёгкий способ изучения таблицы умножения.

Правила игры: Игра состоит из карточек, каждая из которых содержит арифметический пример. Задача игрока – найти карточку с ответом, соответствующим результату действия. Это позволяет не только запомнить результаты вычислений, но и развивать навыки быстрой реакции, сосредоточенности и логического мышления. Игра может быть использована как для командной, так и для индивидуальной работы, что делает её универсальной и подходящей для разных возрастных групп.

2. Методика использования игры в образовательном процессе.

Игра «Увлекательный счёт» может быть адаптирована для использования в классе, что расширяет её дидактический потенциал. Вот несколько вариантов применения игры на уроках математики:

Вариант 1: Визуальное восприятие чисел: Учитель показывает карточки с числами, не называя их, и спрашивает: «Сколько?». Учащиеся должны быстро ответить, что способствует развитию навыков визуального восприятия и ассоциации чисел с результатами вычислений.

Вариант 2: Быстрая реакция: Учащиеся поочерёдно отвечают на вопросы учителя или одноклассника, глядя на карточку с примером. Время на ответ ограничено тремя секундами, что способствует развитию быстроты реакции и уверенности в своих знаниях.

Вариант 3: Самостоятельная работа: Учащиеся могут самостоятельно проверять свои знания, распределяя карточки на две стопки: «знаю» и «не знаю». Родители или учителя могут помочь, намеренно давая неверные ответы, чтобы дети их корректировали.

Вариант 4: Групповая работа: Игра проводится в группах, где один из учащихся выступает в роли ведущего. Он задаёт вопросы, а остальные должны быстро дать ответ. Побеждает тот, у кого больше правильных ответов.

Как видим, формы проведения игры могут быть разные. Они зависят от состава класса, темы, таланта учителя и множества других условий.

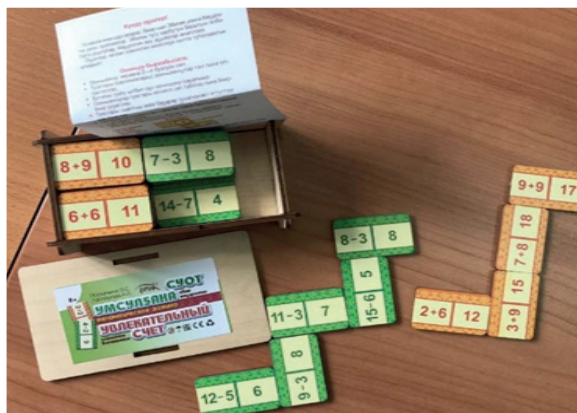


Фото 1 – Настольная игра-1: Увлекательный счет (математическое домино).
Сложение. Вычитание

Подобные задания нам приходилось многократно использовать на уроках математики при закреплении таблицы сложения и вычитания и таблицы умножения и деления. Это всегда повышает у учащихся заинтересованность в работе, лучше запоминается и повышает эффективность урока в целом. Чаще всего работаем по группам всем классом. Если кто-то из учащихся допускает ошибку, мы не концентрируем на ней внимание. Игра есть игра.

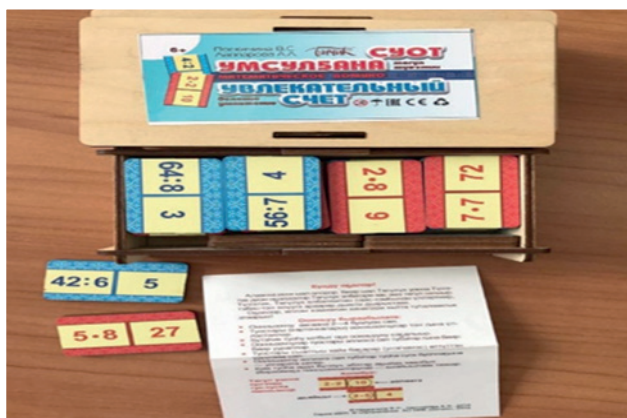


Фото 2 – Настольная игра-2: Увлекательный счет (математическое домино).
Деление. Умножение

В процессе игры, увлекшись, обучающиеся не замечают, что учатся. Игровой мотив одинаково действенен для всех категорий учащихся, как сильных и средних, так и слабых. Дети с большой охотой принимают участие в различных по характеру и форме математических играх.

Результаты и обсуждение

Результаты внедрения авторской разработки, представленной в настоящей статье, приведены в табл. 1.

Таблица 1 – Проведение методических мероприятий, выступление на семинарах, конференциях по теме методической разработки

Муниципальный уровень		
1	МК «Использование игровых технологий на уроках математики» Семинар для учителей школы № 31	январь 2020 г.
2	МК «Использование игровых технологий на уроках математики» Ссеминар в НПСОШ № 2,.	12.02.2020 г.
3	Круглый стол «Использование игровых технологий на уроках математики» для школы-лаборатории (филиал ЯГНГ)	Март, 2020 г.
4	Мероприятие книжного издательства «Айар» им. С.А. Новгородова: «автограф-сессия»	Август 2021 г.
Республиканский уровень		
1	Выступление и показ игры на «НВК Саха»	май 2019 г.
2	XXII Республиканская педагогическая ярмарка «Возможности и механизмы использования ресурсов участников и партнеров кластера. Эффекты взаимодействия, партнерства»	29-01 июля 2019 г.
Федеральный уровень		
1	Участие в книжной выставке-ярмарке АО НИК «Айар» им. С.А.Новгородова в г. Москве	Август, 2021 г.
2	Международный педагогический конкурс «Дидактические игры и пособия» Настольная игра «Увлекательный счёт»	Лауреат 1 степени Апрель, 2023 г.
3	Публикация на образовательном портале «Университет 21 век»	https://obrdom.ru/portal

Заключение

Использование таких дидактических игр, как «Увлекательный счёт», позволяет эффективно сочетать учебный процесс с элементами игры, что делает обучение более увлекательным и менее формальным. Игровой подход способствует снижению интеллектуальной пассивности учащихся, повышает их мотивацию и заинтересованность в предмете. Включение таких игр в учебный процесс не только улучшает усвоение материала, но и развивает широкий спектр навыков, включая логическое мышление, память, внимание и способность работать в команде.

В заключение можно отметить, что дидактические игры являются мощным инструментом в руках учителя. Они позволяют адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности учащихся, способствуют развитию креативности и самостоятельности. В условиях современных образовательных стандартов такие игры становятся не просто дополнением к традиционным методам обучения, но и важным элементом, формирующим позитивное отношение к учёбе и мотивирующим учащихся к дальнейшему познанию.

Литература

1. Домино: настольная игра. – Якутск: АО НИК «Бичик», 2019.
2. Домино: настольная игра. – Якутск: АО НИК «Айар», 2020. – 2-е изд.
3. Гамзан, О.С., Харитоновна, Н.Е. В школу с игрой: книга для учителя / О.С. Гамзан, Н.Е. Харитоновна. – М.: Просвещение, 1991.

4. Муртазин, Г.М. Активные формы и методы обучения учащихся / Г.М. Муртазин. – М.: Просвещение, 1989.
5. Пустохина, О.А. Урок в современной школе / О.А. Пустохина. – Волгоград: Изд-во «Учитель», 2009.
6. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления / Г.К.Селевко. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. (Энциклопедия образовательных технологий)
7. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://globuss24.ru>. Мир образования
8. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://vashechudo.ru>. Ваш чудесный ребенок.

References

1. Domino: nastol'naya igra. – YAkutsk: AO NIK «Bichik», 2019.
2. Domino: nastol'naya igra. – YAkutsk: AO NIK «Ajar», 2020. – 2-e izd.
3. Gamzan, O.S., Haritonova, N.E. V shkolu s igroj: kniga dlya uchitelya / O.S. Gamzan, N.E. Haritonova. – М.: Prosveshchenie, 1991.
4. Murtazin, G.M. Aktivnye formy i metody obucheniya uchashchihsya / G.M. Murtazin. – М.: Prosveshchenie, 1989.
5. Pustohina, O.A. Urok v sovremennoj shkole / O.A. Pustohina. – Volgograd: Izd-vo «Uchitel'», 2009.
6. Selevko, G.K. Pedagogicheskie tekhnologii na osnove aktivizacii, intensifikacii i effektivnogo upravleniya / G.K.Selevko. – М.: НИИ школ'ных технологий, 2005. (Enciklopediya obrazovatel'nyh tekhnologij)
7. Elektronnyj resurs. Rezhim dostupa: <https://globuss24.ru>. Mir obrazovaniya
8. Elektronnyj resurs. Rezhim dostupa: <https://vashechudo.ru>. Vash chudesnyj rebenok.