

учебные действия, связанные с ориентацией в окружающем мире, умением принимать решения, осуществлять диалог со сверстниками и взрослыми, планировать и проектировать работу в команде, разрабатывать социально-значимые программы и проекты, ориентироваться в новых стратегических инициативах поиска, участия в деятельности,

которая им интересна.

Таким образом, каким бы ни был объект исследования, главное состоит в том, чтобы поставленная проблема позволяла ученику самостоятельно или с помощью учителя определить путь исследования, выбрать методы, необходимые для работы, применить имеющиеся умения анализировать текст.

IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL RESEARCH AND SOCIAL AND CULTURAL PRACTICES IN TEACHER'S EDUCATIONAL ACTIVITY (from the experience of the department of Russian language and literature)

GILEVA Oksana Ivanovna

Russian language and literature teacher
Grammar school
Abakan, Republic of Khakassia, Russia

This article discusses the problems of the implementation of educational, research and socio-cultural practices in educational activities. Analyzed the characteristic features of these practices, identified the main functions.

Keywords: federal state standard, teaching and research practices, socio-cultural practices, project activities.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

ИВАНОВА Елена Николаевна

учитель

ВТЮРИНА Татьяна Николаевна

учитель

МБНОУ «Гимназия № 17 им. В.П. Чкалова»
г. Новокузнецк, Кемеровская область, Россия

В статье авторы делятся опытом использования дидактических игр на уроках математики в начальной школе.

Ключевые слова: дидактическая игра, правила игры, деятельность.

На первых этапах обучения в начальной школе наиболее трудным, а для некоторых детей и самым нелюбимым предметом становится математика. Это объясняется тем, что у большинства детей еще недостаточно развиты такие функции мыслительной деятельности, как анализ, синтез, обобщение, умение сравнивать, классифицировать, диф-

ференцировать.

Для успешного обучения детей необходимо на первых же порах пробудить их интерес к учебным занятиям, увлечь, активизировать их мыслительную деятельность.

Для развития познавательного интереса к математическим знаниям используем разнообразные методы и приемы обучения ма-

тематике, привлекая красочный наглядный и раздаточный материал, технические средства обучения.

На уроках математики активно используем игры и игровые моменты. Самое важное, чтобы цель игры совпадала с учебной задачей, которую ставишь на урок. У младших школьников наглядно-образное мышление, поэтому на уроках много наглядности. Это и сказочные герои, и герои детских мультфильмов. Они создают нужное настроение. А чтобы поддерживать интерес к математике и повышать активность на уроке, используем игры.

Игра имеет важное значение в жизни детей младшего школьного возраста. Ведь игра – это деятельность, труд и творчество. Дети, играя, развиваются. Развивают ум и человеческие качества. С.А. Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: «Игра – эта жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства».

Д.Б. Эльконин дает такое определение игры: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Также игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей: это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся. Они познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Игры подразделяются на творческие и игры с правилами. Творческие игры, в свою очередь включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры. Игры с пра-

вилами – это дидактические, подвижные, музыкальные игры и игры-забавы.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринужденный и эмоциональный характер.

Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

Дидактическая игра на уроках математики не только увлекает, заставляет думать, но и развивает самостоятельность, инициативу и волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей. Увлеченные игрой дети легче усваивают программный материал, приобретают определенные знания, умения и навыки. Поэтому включение в урок математики игр и игровых упражнений делает процесс обучения интересным, создает у ребят бодрое настро-

ние, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание.

В начальной школе дидактическая игра как технология проведения урока заняла прочное место, и выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.

2. При выборе правил игры, учитываются особенности детей.

3. Игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.

4. Обязательно подводить итоги игры и выявлять победителя.

5. Мыслительные операции в игре должны быть дозированными.

Дидактические игры можно разделить:

1) игры по образцу;

2) игры на отработку вычислительных навыков;

3) игры, которые изменяют;

4) игры, содержащие элементы поиска и творчества.

Каждая игра имеет структуру:

1) цель – что проверяем, что закрепляем, что изучаем;

2) правила – условие игры и как выполнять;

3) игровые действия.

Применение игр происходит на разных этапах урока:

– при объяснении нового материала;

– при частично-поисковых заданиях;

– при обобщении и закреплении.

Значение дидактических игр:

– значительно повышается познавательный интерес младших школьников;

– урок становится более ярким, эмоционально насыщенным;

– формируется положительная мотивация к обучению;

– развивается произвольное внимание, увеличивается работоспособность;

– формируется умение работать в команде.

Хотелось поделиться некоторыми дидактическими математическими играми, которые используем на своих уроках. Чтобы избежать однообразия в отработке табличных случаев умножения и деления, а также при

закреплении приемов вычитания и прибавления, проводим упражнения в игровой, занимательной форме.

Ценность дидактической игры определяем не по тому, какую реакцию она вызывает со стороны детей, а учитываем, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу применительно к каждому ученику.

1. Бабочки.

Дидактическая цель: закреплять приемы прибавления и вычитания.

Оборудование: рисунки бабочек и цветов.

Содержание: на доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям предлагают отгадать на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

2. Логические концовки.

Дидактическая цель: развивать логическое мышление.

Содержание: вооружись логическим мышлением, учащиеся должны закончить и фразы:

1. Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

2. Если 2 больше одного, то один... (меньше двух).

3. Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

4. Если правая рука справа, то левая... (слева).

5. Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

6. Если из ведра льется вода, то ведро... (дырявое).

3. «Помоги колобку перебраться на другой берег».

Дидактическая цель: развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Оборудование: на экране примеры на умножение и деление (при желании их можно заменить другими примерами).

Содержание: колобок предлагает пример. Ученик решает, наводит курсор на правильный ответ и щелкает мышкой. Если пример решен верно, то появляется дощечка через речку. Если пример решен неверно, то дощечка меняет свой цвет.

4. Математический футбол.

Дидактическая цель: формировать навы-

ки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

Оборудование: картинки ворот, мячей с примерами.

Содержание: на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и больше забил мячей.

5. Составь круговые примеры.

Дидактическая цель: составление примеров, у которых первый компонент равен ответу предыдущего примера.

Содержание: учащиеся составляют примеры с ответом, равным первому компоненту следующего примера. Например, на доске даны следующие записи: $7-5=2$ $2+6=8$ $8+2=10$ $10-8=2$ Учащиеся составляют цепочку примеров по заданному правилу.

Игру можно проводить в любом классе, усложняя задания.

6. Почтальон.

Дидактическая цель: закрепление приемов умножения и деления (табличные случаи).

Оборудование: рисунки домиков, карточки с примерами.

Содержание: учитель вызывает к доске учеников, они выбирают карточку с примером, решают, указывают номер дома, квартиры, куда отправлено письмо.

7. Судоку.

Судоку – популярнейшая головоломка XXI века.

Правила судоку достаточно просты: на игровом поле из 16 клеток разместить цветные квадраты так, чтобы в каждом столбике,

строке и блоке 2 на 2 квадратик встречался только один раз.

Для начала нужно рассмотреть карточку с заданием, затем найти ряды, в которых уже по условию известно три цвета – остается добавить только один цвет. Найти его среди разрезных квадратиков и положить на пустую клеточку. Проверить и потом двигаться дальше. И так до тех пор, пока не заполнятся все пустые клетки на карточке. Нужно быть внимательным, чтобы не допустить ошибку.

Усложненный вариант: У детей пустое игровое поле. Нужно разложить квадратик по своим местам, опираясь на ранее полученные знания. Тут нужно проявить свою фантазию, мышление, чтобы правильно выполнить задание.

Еще один вариант: «Судоку с цифрами». Правила те же. Только на карточках вместо цветных квадратов находятся цифры.

Решение таких головоломок способствует развитию внимания и памяти. У детей развиваются навыки умозаключения.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что дидактическая игра может быть использована как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Таким образом, дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аргинская И.И. Методические особенности формирования вычислительных навыков и умений // Педагогический университет. «Первое сентября». – 2005. – № 22.
2. Асмолов А.Г. Системно-деятельный подход к разработке стандартов нового поколения ФГОС. – URL: http://studydoc.ru/doc/4047098/sistemno-deyatel._nostnyj-podhod-asmolov-a.g.
3. Бобровская Т.П. Урок математики в системе развивающего обучения // Начальная школа. – 2010. – № 12. – С. 25.
4. Варегина Ф.В., Смирнова С.В., Чеботарь З.П. Дидактические игры и логические задачи на уроках математики в начальных классах школы: Уч. пособие. – Тула, 2000. – 13 с.
5. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки. – М.: Просвещение, 2008. – 176 с.
6. Сорокин П.И. Занимательные задачи по математике. – М.: Просвещение, 2005. – 152 с.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры – М.:Владос, 1999. – 360 с.

USE OF DIDACTIC GAMES AT THE LESSONS OF MATHEMATICS IN ELEMENTARY SCHOOL

IVANOVA Elena Nikolaevna

Teacher

VTYURINA Tatyana Nikolaevna

Teacher

Gymnasium number 17 named after V.P. Chkalov
Novokuznetsk, Kemerovo Region, Russia

In the article, the authors share the experience of using didactic games in mathematics lessons in elementary school.

Keywords: didactic game, rules of the game, activity.

ПРОБЛЕМЫ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБЩЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ПЕРВОКУРСНИКОВ И СПОСОБЫ ИХ РЕШЕНИЯ

ЛУКЬЯНОВА Ольга Владимировна

кандидат педагогических наук

доцент кафедры гуманитарных и естественнонаучных дисциплин

АНО ОВО ЦС РФ «Российский университет кооперации» Калининградский филиал
г. Калининград, Россия

В статье рассматриваются основные проблемы иноязычной подготовки студентов первого курса и предлагаются пути их решения, проходящие непосредственную апробацию в ходе практических занятий по иностранному языку.

Ключевые слова: общение, говорение, комфорт, разговорный язык, игра.

Развивающийся в настоящее время процесс глобализации фактически делает прозрачными политические, идеологические и культурные границы между народами и этническими группами. Взаимодействие стран, народов и культур стало неизбежным и постоянным [2, с. 7]. Следовательно, цель изучения иностранного языка в вузе, даже и неязыковым, звучит примерно следующим образом: формирование поликультурной языковой личности, способной осуществить непосредственное практическое общение с представителем культуры страны изучаемого языка. То есть наряду со знанием иностранного языка как такового, предполагается умение адекватно вести себя в ситуациях межкультурного общения [1, с. 5].

Готовы ли сегодняшние студенты к достижению поставленной цели? Как показывает практика, основная проблема, возникающая у студентов на занятиях по иностранному языку, – при встрече с носителем языка, даже с преподавателем, возникают трудности в общении, а именно полная неспособность говорить на иностранном языке, даже при стопроцентном понимании чужой иноязычной речи. Эту проблему мы детально рассматривали на практических занятиях, чтобы установить «диагноз» и определить способы ее решения. В ходе опросов и бесед со студентами было выяснено, что состояние речевой беспомощности можно выразить примерно следующим образом, со слов респондентов: