

Мастер-класс «Дидактические игры на уроках математики в 5-6 классах как средство формирования внимания у учащихся»

Подготовил учитель математики Плеханова Т.П.

Цель мастер-класса: обосновать методику организации дидактических игр на уроках математики в 5-6 классах как средства формирования внимания у учащихся.

Задачи:

- Рассмотреть условия использования дидактических игр с целью развития внимания школьников в процессе обучения математике.
- Показать роль дидактических игр в развитии внимания учащихся.
- Показать методику планирования и проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие внимания учащегося на различных ступенях обучения математике.
- Продемонстрировать разработки дидактических игр.

Методы и средства работы:

- беседа;
- презентация.

1. Вводная часть.

На современных школьников обрушивается огромный поток информации. Не умея быстро сконцентрировать свое внимание, запомнить нужное и отсеять второстепенное, ребенок не может ориентироваться в безбрежном информационном море.

Внимание занимает особое положение, без него невозможна активизация всех остальных процессов, так как оно с одной стороны является сложным познавательным процессом, с другой – психическим состоянием, в результате которого улучшается деятельность.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность, внимательность на протяжении всего урока. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний, развивали бы качества внимания. На сегодняшний день в мире существует немало методов тренировки внимания и памяти.

Одним из средств развития основных качеств внимания: концентрации, объема, переключения, распределения, устойчивости; наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, является дидактическая игра, современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Игра – творчество, игра – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания.

Дидактические игры содействуют развитию способностей и потребностей познавательного характера, интеллектуальных и нравственно-волевых качеств, основных свойств внимания.

При монотонной, однообразной работе происходит отключение внимания и действия осуществляются неосознанно.

Если же дети в классе заняты интересным делом, если работа требует от них не только слушания, но и решения каких-то задач, если дети ведут на уроке активное наблюдение и действуют практически с учебным материалом, внимание их получает огромную поддержку. Его умственная активность, поддерживаемая практическими действиями, является основой устойчивого внимания.

Одним значительным недостатком внимания является отвлекаемость, которая возникает от отсутствия у учащихся волевого усилия и интереса к объекту или деятельности.

Важной задачей учителя является устранение у учеников недостатков внимания – рассеянности, отвлекаемости, так как они мешают деятельности ребят на уроке.

Для развития внимания на уроках математики я использую дидактические игры.

Игры принято классифицировать по дидактическим задачам урока: **обучающие, контролирующие, обобщающие.**

Использование дидактической игры в системе обучения математики в 5–6 классах является важным средством повышения интереса, а значит развития внимания.

Наиболее существенным для учителей математики являются следующие вопросы:

- определение места дидактических игр и игровых ситуаций в системе других видов деятельности на уроке;
- целесообразное использование их на разных этапах изучения различного по характеру математического материала;
- разработка методики проведения дидактических игр с учетом дидактической цели урока и уровня подготовленности учащихся;
- требования к содержанию игровой деятельности в свете идей развивающегося обучения.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличает её от всякой другой деятельности. **Основными структурными элементами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.**

При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

- Правила должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала – доступно пониманию школьников. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

- Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.
- Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании, иначе игра не даст должного эффекта.
- При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за её результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учёт результатов соревнования должен быть открытым, ясным и справедливым. Ошибки в учёте, неясности в самой организации учёта приводят к несправедливым выводам о победителях, а, следовательно, и к недовольству участников игры.
- Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.
- Если на уроке проводится несколько игр, то лёгкие и более трудные по математическому содержанию должны чередоваться.
- Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному. Это положение необходимо последовательно и строго соблюдать при проведении логических игр.
- Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.
- В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.
- Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. Дидактические игры могут быть включены в любой раздел программы и служить для развития внимания.

Деятельность участников: Встраиваются в диалог, проявляют активную позицию, тем самым помогая мастеру в организации занятия.

2. Основная часть

Содержание мастер-класса, его основная часть: план действий, включающий поэтапно реализацию темы.

Цели учителя:

- Организовать деятельность участников по изучению методов использования дидактических игр на уроках математики в 5-6 классах.
- На конкретных примерах показать методику планирования и проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие внимания учащегося на различных ступенях обучения математике.

Одной из основных и первоначальных задач при обучении математике является выработка у ребят навыка хорошего счета. Однако однообразие заданий в виде примеров на вычисление притупляет интерес, как к счету, так и к урокам вообще. Поэтому учителю необходимо иметь в запасе арсенал различных приемов, направленных на выработку вычислительных навыков учащихся и в то же время не злоупотребляющих трудолюбием ребят.

Так, например, на этапе **«Устные упражнения»** я использую игры:

- «Разгадай шифр».
- «Игра для внимательных».
- «Коллективный счет».
- «Молчанка».
- «Эстафета».
- «Составь ряд».
- «Найди ошибку».
- «Покормите рыбок».
- «Лесенка».
- «Найди слово» и др.

При **закреплении и повторении изученного** материала я использую такие игры как:

- «Математическое лото».
- «Дешифровщик».
- «Лучший художник».
- «Кодированные упражнения»

На этапе **обобщения и систематизации знаний** я провожу такие уроки как:

- Урок-путешествие.
- Урок-сказка.
- Урок-КВН.
- Игра «Математическое ралли».
- «Биржа знаний».
- «Математик – бизнесмен».
- Игры – викторины и др.

Деятельность учителя: я останавливаюсь более подробно на различных дидактических играх, демонстрируя слайды презентации, раздаю участникам мастер-класса карточки.

Деятельность участников: принимают активное участие в работе занятия, включаясь в игру.

Игра «Разгадай шифр»

Тема: «Сравнение обыкновенных дробей» (5 класс).

Каждый ряд получает карточку с заданием.

Задача участников: сравнить обыкновенные дроби (одну пару 1 участнику) и записать в таблицу номер той пары, в которой стоит знак больше «>». Таким образом, получается пятизначный шифр. Для того чтобы не запутаться – номер решенного задания зачеркнуть и передать карточку другому участнику. Помогать нельзя! (слайд 11).

Игра «Молчанка»

Каждый участник получил сигнальную карточку (одна сторона красная, другая зеленая). Сигнальные карточки очень помогают учителю дисциплинировать учеников и одновременно получать информацию об усвоении материала. Например, при устном счете. Я показываю классу карточку с примером, а через 5 секунд показывается карточка с ответом. Он может быть правильным и неправильным, причем последние составлены с учетом возможных ошибок учащихся. Если участник за партой согласен, то он поднимает зеленую карточку, а если нет – красную. Таким образом, каждый участник имеет возможность высказаться. (слайд 12).

«Эстафета»

Класс разбивается на три команды. На доске записано задание для каждой команды. По команде: «На старт! Внимание! Марш!» - участники, сидящие на первых партах справа, подходят к доске и выполняют одно из заданий. Участник, решивший один пример, возвращается на свое место и передает мел соседу, который решает следующий пример. Но если он считает, что предыдущий участник выполнил решение неверно, то он может его исправить и т.д. Когда все команды заканчивают, подводятся итоги. При этом учитывается скорость и правильность решения. (слайд 13).

Игра «Найди слово»

Дидактическая задача: каждому участнику выдается карточка с буквами.

Задача участника: среди букв найти математические термины. Смотреть по строчкам. Термины подчеркивать карандашом. (слайды 14,15).

«**Математическое лото**». (слайды 16,17).

«Дешифровщик»

На доске шифруется слово из какой-нибудь области знаний (не обязательно из математики). Предварительно я делаю небольшое сообщение, связанное с данным словом, чтобы заинтересовать учащихся в его расшифровке.

Для угадывания слова предлагаются задания, количество которых совпадает с количеством букв в слове. К каждому заданию даются 4 варианта ответа, записанные напротив некоторых букв русского алфавита. Выбрав верный ответ, участники подставляют букву, соответствующую ему, в зашифрованное слово.

Выполняя последовательно задания и записывая буквы, участники получают нужное слово. (слайд 18).

«Лучший художник»

Можно проводить либо в форме математического диктанта, либо каждый участник получает отдельную карточку. Отмечая точки по их координатам и соединяя их в порядке записи, участники получают фигуру, на что-то похожую. Причем во многих случаях перечисление начинается и кончается одной и той же парой координат. Это значит, что линия, обрамляющая данный фрагмент рисунка, возвращается в исходную точку. Наборы точек перечислены по фрагментам рисунка, т.е. точки каждого нового фрагмента следуют с красной строки. (слайд 19).

Заключительное слово.

Деятельность учителя: дидактические игры как будто не вносят ничего нового в знания школьников, но они приносят большую пользу тем, что учат учащихся применять знания в новых условиях или ставят умственную задачу, решение которой требует проявления разнообразных форм умственной деятельности. Дидактические игры требуют от детей активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения, сосредоточенного внимания.

Дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала, то есть усвоение программного содержания становится условием достижения игровой цели.

Рефлексия. Обмен мнениями.

Из предложенных далее предложений я попрошу Вас выбрать 2-наиболее значимых для Вас и дополнить их своими мыслями:

- На мастер-классе я:

- Самым интересным для меня сегодня было:
- В своей дальнейшей работе я:
- Я пожелал бы учителю:
- Я бы хотел посоветовать:

Я желаю вам удачи и хорошего настроения. Спасибо за внимание!