

2. Булашенко А. В. Теорія електричних та магнітних кіл: Частина 2 – Усталені та перехідні режими у лінійних електричних та магнітних колах: Навчальний посібник. – Шостка, 2010. – 546с.

3. Булашенко А. В. Перехідні процеси у лінійних електричних колах із зосередженими параметрами та методи їх розрахунку: Навчальний посібник. – Шостка, 2010. – 147с.

4. Булашенко А. В. Розробка віртуальних лабораторних робіт із дисципліни «ТЕМК» // Збірник тез до науково-методичної конференції, м. Конотоп, 27 квітня 2009.

ГРА ЯК МЕТОД АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Вчитель Антоненко Н.В., Конотопська гімназія

Ми чомусь переконані, що для гри повинне бути якесь окреме місце, і цим вся участь гри у вихованні обмежується. А я стверджую, що дитяча організація повинна бути пронизана грою... У дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди грати, навіть коли робить серйозну справу.

А.С.Макаренко

У зв'язку із збільшенням розумового навантаження на уроках математики вчитель має замислитися над тим, як підтримати інтерес учня до матеріалу упродовж усього уроку. Саме такий підвищений інтерес, авторитет знань, індивідуальне відповідальне ставлення школярів до навчальної діяльності можна успішно реалізувати завдяки технології ігрових форм навчання.

О.М.Леонтьєв довів, що дитина опановує більш широке, безпосередньо їй недоступне коло дійсності тільки в грі. У жодних видах своєї діяльності людина не демонструє такого самозабуття, оголення психофізичних, інтелектуальних здібностей, як у грі. Школа гри є такою, що в ній дитина – й учень, й учитель одночасно.

Дидактична гра – це вид діяльності, залучившись до якої, діти навчаються, формується звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань.

Розглянемо основні структурні компоненти дидактичної гри:

Ігровий задум – перший структурний компонент гри, закладений у дидактичне завдання, що необхідно виконати під час навчання.

Ігровий задум найчастіше виступає у вигляді питання або загадки, що ніби проектує хід гри.

Кожна дидактична гра має свої правила, що визначають порядок дій і поведінку учнів у процесі гри, сприяють створенню на уроці робочої атмосфери. Тому правила дидактичних ігор необхідно розробляти з урахування мети уроку та індивідуальних можливостей учнів.

Суттєвими в дидактичній грі є дії, що регламентуються правилами гри, сприяють пізнавальній активності учнів, надають їм змогу виявити свої здібності, застосувати наявні знання, вміння й навички для досягнення цілей гри.

Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст, що полягає у засвоєнні знань і вмінь, які застосовуються під час розв'язування навчальної проблеми, поставленої грою. Обладнання дидактичної гри значною мірою включає в себе обладнання уроку. Це наявність технічних засобів навчання. Дидактична гра має певний результат – фінал, що надає їй завершеності. Для вчителя результат гри завжди є показником рівня досягнень учнів у засвоєнні та застосуванні знань.

Під час організації дидактичних ігор математичного змісту перш за все необхідно продумати і врахувати такі питання методики:

1. *Постановка мети гри.*
2. *Визначення кількості гравців.*
3. *Добирання дидактичних матеріалів.*
4. *Ознайомлення учнів із правилами гри.*
5. *Визначення тривалості гри та термінів підготовки до неї.*
6. *Планування засобів забезпечення участі всіх школярів у грі та спостереження за ними під час проведення гри.*
7. *Передбачення можливих змін у ході гри.*
8. *Рефлексія гри та її результатів.*
9. *Планування висновків.*

Гру необхідно закінчити на уроці, одержати результат, оцінити роботу учасників гри, повідомити учнів про найвдаліші моменти, недоліки, що трапилися у ході гри, визначити типові помилки та зауваження щодо порушення дисципліни.

Для деяких учнів гра стає показником великої дороги в математику. З'являються нові художники й поети, стає більше веселих, креативних особистостей.

Так видатний німецький математик Г. Лейбниц вважав, що винахідливість і дотепність виявляються саме в іграх, а тому останні заслуговують на увагу.