Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kurovaya-rabota/354076>

Тип работы: Курсовая работа

Предмет: Педагогика

Введение 3

1. Дидактические игры как средство для развития математических представлений младших школьников 7

1.1. Анализ понятия дидактические игры в современной образовательной среде 7

1.2. Методы и приёмы развития математических представлений младших школьников 15

1.3. Организационно – педагогические условия для развития математических представлений младших школьников посредством дидактических игр 31

Выводы по первой главе 36

Заключение 37

Список использованных источников 38

Приложение 41

Сущность игровых технологий в настоящее время чрезвычайно глубока. Игровые технологии сегодня пользуются большой популярностью не только в начальной школе. Данная образовательная технология также популярна у старшеклассников и её часто применяют для обучения взрослых людей. Под технологией понимают практически обоснованную систему деятельности, которую человек применяет в определённых целях [16, с.19].

Б.Т. Лихачев определяет педагогическую технологию, как совокупность психолого-педагогических установок, содержащих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств. Педагогическая технология представляет собой методический инструментарий педагогического процесса. Г.К. Селевко писал, что игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. В таком опыте совершенствуется управление собственным поведением [16, с.22].

В условиях реализации федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) начальной школы проблема активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках приобрела особую актуальность. Перед педагогами стоит задача подготовить к жизни человека способного и активного. При этом он должен всегда испытывать потребность в самообразовании и саморазвитии. Новый образовательный результат, который регламентирует ФГОС на каждой образовательной ступени, имеет несколько аспектов [2, с.114].

Если в традиционной образовательной модели учитель выдавал знания детям в готовом виде и выполнял функцию педагога – транслятора, то в условиях реализации ФГОС педагог является проектировщиком целостного образовательного процесса, реализующего триединый образовательный процесс в виде обучения, воспитания и развития субъекта. Педагог в традиционной школе формировал у школьника знания, умения и навыки в рамках изучаемых учебных дисциплин в учебном плане.

Сегодня учитель реализует в образовательном процессе три вида конечного образовательного результата:

1. Предметный.
2. Метапредметный.
3. Личностный.

Для формирования нового человека необходимо «развитие личности обучающегося на основе освоения универсальных учебных действий познания и освоения мира» [21, с.25]. При этом, изучение опыта работы учителей показывает, что в процессе обучения игровые приёмы для активизации познавательной деятельности используются иногда эпизодически и бессистемно. Педагоги не всегда учитывают возрастные особенности детей и особенность дидактических ситуаций, которые возникают на уроках. Необходимо отметить, что современная школа испытывает достаточно большую потребность в расширении методических материалов в области реализации игровых технологий. При этом именно игровые технологии позволяют активизировать познавательную деятельность школьников, как показывает современная образовательная практика. Понятие игровые педагогические технологии включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Г.К. Селевко указывает на отличие игр дидактических, от игр обычных. В них присутствует наличие чётко

поставленной цели обучения и соответствующего ей, педагогического результата [20, с.258]. Наряду с термином «игровые технологии», в педагогике используется термин «игровое обучение». Смысл этого заключается в следующем.

По форме работы – это игра. По содержанию – это учение. Тем не менее, это достаточно близкие понятия. Игровые технологии и игровое обучение подразумевают обучение в форме игры и осуществление воспитания и развитие младшего школьника. Г.К. Селевко высоко ценит игровые технологии и писал о том, что они призваны поднять стратегию образования на качественно новую основу. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации. Работать с проблемной ситуацией любому учителю не просто, в целом. Для этого необходимо постоянно поддерживать интерес всех детей одновременно, особенно, если речь идёт об уроке. Проблемная ситуация гораздо лучше проживается всеми участниками в игровом воплощении [20, с. 183].

Основу учебной деятельности в этом случае составляет игровое моделирование. Дети действуют по игровым правилам дидактической игры, как и в ролевых играх. Игровая обстановка трансформирует позицию учителя, главная задача которого – выдать весь учебный материал. При этом, он выполняет роль организатора, помощника и участника общего игрового действия. Итоги игры в учебно – воспитательном процессе принято сегодня рассматривать с двух сторон, игровой и учебно-познавательной.

Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному обсуждению. В этой ситуации практически все дети достаточно активны и готовы высказывать своё личное мнение. Все участники процесса совместно анализируют ход и результаты игры. В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, которые обогащают словарный запас детей и развивают их числовые представления. В ходе игры они обучаются счёту, развивают память, внимание, наблюдательность, волю и др. Современная дидактика рассматривает игру как источник развития ребенка.

С.А. Шмаков считает, что человек играющий, выражает такую же существенную функцию как человек созидательный. В игре ребенок самовыражается как личность и как индивид. При этом он получает разнообразную информацию о мире и о себе от взрослых и сверстников [6, с. 112]. В процессе активного общения эти процессы всегда протекают продуктивно. Еще в 20-х годах прошлого столетия Л.С. Выготский обращал внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Именно он исследовал педагогическое значение игры. Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Учителя практики часто говорят о том, что организация даже не самой сложной игры требует от учителя много времени и большой подготовки. Если педагогу – транслятору достаточно передать свои знания детям, то педагогу – проектировщику необходимо разработать целый сценарий. Тем не менее, в условиях реализации системно – деятельностного подхода ФГОС регламентирует индивидуальный подход к каждому ребёнку [3, с.370]. При рассмотрении классификаций учебных игр, предложенных исследователями, можно отметить, что чаще всего их разделяют по месту и по времени проведения. Это могут быть игры, которые проходят на воздухе и в помещениях. Игры могут быть летние и зимние.

Чаще всего игры классифицируют следующим образом:

- по области деятельности;
- по характеру педагогического процесса;
- по предметной области;
- по игровой методике;
- по игровой среде.

По области деятельности игры рассматривают физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические и др. По характеру педагогического процесса игры могут быть обучающие, контролируемые, познавательные, развивающие и др. [20, с.79].

Игры бывают предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные. По содержанию предметной области можно рассматривать игры математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные и др. различных классификаций дидактических игр сегодня существует множество. Это можно объяснить тем, что педагоги практики оценили роль игровых технологий в учебно – воспитательном процессе. Таким образом, можно говорить о том, что сущность игровых технологий в настоящее время чрезвычайно важна и актуальна и игровые технологии пользуются большой популярностью у педагогов.

Можно отметить следующие особенности формирования универсальных учебных действий (УУД) у младших школьников. Три аспекта конечного образовательного результата, предметный, метапредметный и

личностный, не формируются у ребёнка по отдельности. Сегодня урочная и внеурочная деятельность ребёнка направлена на формирование всех требований ФГОС, которые они регламентируют на своей образовательной ступени.

ФГОС НОО главной задачей образовательного процесса обозначил умение субъекта самостоятельно учиться. Чтобы субъект мог учиться самостоятельно, ему необходима мотивация. Если ребёнок демонстрирует познавательную активность на уроке, то очевидно, что учебная мотивация у него есть. У него появляется способность видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи. Если он понимает смысл заданного вопроса, то он способен самостоятельно наметить план собственных действий. Если у ребёнка сформированы соответствующие умения и навыки, он способен отбирать способы решения поставленной задачи. И наконец, при получении любого результата ребёнок способен его проанализировать, поскольку задачу решал самостоятельно. Чтобы всего этого достичь, ребёнку необходима творческая и развивающая среда.

Предметом деятельности ученика в процессе обучения являются действия, выполняемые им для достижения предполагаемого результата деятельности, побуждаемой тем или иным мотивом. Важнейшими качествами этой деятельности является самостоятельность и познавательная активность, которая проявляется в интересах, стремлениях и потребностях субъекта. Деятельность невозможно осуществлять, если ребенок не владеет познавательными универсальными учебными действиями (УУД), причём каждой из его групп: регулятивной, познавательной и коммуникативной. Если речь идёт об использовании на уроке игровых технологий, то очевидно, что в этом случае речь в первую очередь пойдёт о формировании познавательных УУД. При этом коммуникативные и регулятивные УУД несомненно также будут формироваться.

В состав познавательных УУД входят:

- общеучебные действия;
- логические действия;
- постановка и решение проблем.

Наличие этих действий невозможно оценить оценкой. Исследователи говорят о средствах диагностики, с помощью которой можно оценить сформированность УУД у каждого ребёнка. Щукина Г.И. рассматривает три уровня познавательной деятельности учеников, низкий, средний и высокий. При низком уровне сформированности УУД активность ребёнка репродуктивная и подражательная. При среднем уровне ребёнок способен на продуктивные действия [9, с. 66].

При высоком уровне ребёнок демонстрирует наличие у него творческой деятельности и при этом он всегда демонстрирует высокую познавательную активность. Таким образом, успех познавательной деятельности младшего школьника во многом определяется не только разнообразными средствами, используемыми учителем в процессе обучения. Прежде всего – это связано с мотивационной сферой ученика. При этом многое зависит от его эмоциональных переживаний и волевых усилий.

Под деятельностью понимают активное отношение к окружающей действительности, выражающееся в воздействии на неё. Р.С. Немов определял деятельность как специфический вид активности человека, направленный на познание и творческое преобразование окружающего мира. Практически все исследователи согласны с тем, что деятельность – это форма активного отношения к действительности, через которую устанавливается реальная связь между человеком и миром. В процессе деятельности человек создает предметы материальной и духовной культуры. Он преобразует свои способности, и создаёт то, что без его активности не существовало бы в природе. Учебная деятельность также включает в себя разнообразные действия. Это может быть чтение книг, решение задач, выполнение упражнений и многое другое. Основные виды деятельности детей – это игра, учение и труд. Деятельность может быть познавательной, общественной, спортивной, художественной, технической и др. [11, с.50].

Познавательная деятельность школьников является одной из ведущих форм деятельности. Она стимулирует учебную деятельность на основе познавательного интереса. Активизация познавательной деятельности школьников лежит в основе процесса преподавания и учения. Значение познавательной деятельности чрезвычайно велико для общего развития школьника и формирования его личности. Все процессы сознания субъекта развиваются под влиянием его познавательной деятельности. Познание требует активной работы мысли и следовательно, общей мыслительной деятельности. В данном случае можно говорить о совокупности всех процессов сознательной деятельности. Личность развивается только в процессе собственной деятельности.

Особенности мыслительной деятельности младшего школьника в первые два года обучения во многом сходны с особенностями мышления дошкольника. У младшего школьника ярко выражен образный характер

мышления. При решении мыслительных задач дети опираются на реальные предметы или их изображение. Все это проявляется и при усвоении учебного материала [23, с. 134].

Процесс обучения стимулирует быстрое развитие абстрактного мышления. Особенно это заметно на уроках математики, где от действия с конкретными предметами ученик переходит к умственным операциям с числом. Учебные программы дисциплин всегда содержат много новых научных терминов и понятий. Если ребёнку удастся понять, что именно обозначает, то или иное понятие, он его запоминает. Много терминов, тем не менее, проходят мимо ребёнка, поскольку новые слова ему ни о чём не говорят. Познавательная деятельность субъекта требует интеллектуальных усилий, анализа и размышления. Задача учителя – увлечь всех детей познавательной деятельностью, наполнив её интересным содержанием.

Здесь необходимо отметить, что познавательная деятельность выполняет так же и в воспитании важную роль. Она способствует развитию потребности у ребёнка в книге, в чтении и в других полезных действиях. Увлечённость детей заставляет их искать дополнительную информацию. В зависимости от того, какими действиями уже владеет младший школьник, он ищет информацию в справочниках, энциклопедиях, научно-популярных изданиях, сети Интернет и др. В процессе познавательной деятельности формируется понимание ценности знания. Особенно ценно знание, которое субъект в дальнейшем может применить на практике. Это происходит в том случае, если у ребёнка хорошо сформированы умения и навыки. На уроках у учителя не всегда имеется возможность посвятить отработке умениям и навыкам много времени, но ребёнок, у которого сформирована учебная мотивация будет самостоятельно отрабатывать эти умения и навыки дома. Вначале вместе с родителями, а позже и самостоятельно. Им движет интерес и он готов к дальнейшему познанию нового [1, с. 299].

1. Алиева, Г.М. Методика организации игровой деятельности в нравственном воспитании и развитии младших школьников / Г. М. Алиева // Сибирский педагогический журнал – 2007. – No 10. – С.299-303. – Текст: непосредственный.
2. Аникеева, Н.Б. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.Б. Аникеева. – М.: Просвещение, 2005. – 144 с.
3. Ахвердова, О.А. Руководство к проведению семинарских и практических занятий по курсу: психология развития и возрастная психология: учебное пособие / О.А. Ахвердова, К. С. Гюлушанян, О. Н. Козлитина. – Ставрополь: СГУ, 2003. – 373 с.
4. Безрукова, В.С. Основы духовной культуры: энциклопедический словарь педагога / В.С. Безрукова. – Екатеринбург: Грамота, 2000. – 937 с.
5. Виноградова, Н.Ф. Окружающий мир как учебный предмет в начальной школе: лекции 5-8 / Н.Ф. Виноградова, О.А. Рыдзе. – М.: «Первое сентября», 2008. – 68 с.
6. Воровщиков, С.Г. Развитие универсальных учебных действий / С.Г. Воровщиков, Е.В. Орлова. – М.: Прометей, 2012. – 216 с.
7. Глинка, Г.А. Развиваю мышление и речь: пособие для подготовки детей к школе / Г.А. Глинка. – СПб.: Питер Пресс, 2000. – 120с.
8. Гакаева, А.Х. Роль игры и игровых технологий в повышении познавательной активности учащихся младшей школы / А. Х. Гакаева. — Текст: непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 3-6. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/202/8631/> (дата обращения: 05.05.2023).
9. Коняева, Е.А. Краткий словарь педагогических понятий. Учебное издание / Е.А. Коняева, Л.Н. Павлова. – Челябинск: Изд-во челяб-го пед. ун-та, 2012. – 131 с.
10. Корепанова, О.В. Уроки в форме деловой игры / О.В. Корепанова // Журнал «Начальная школа: плюс до и после». – 2007. – No3. – С. 59-62. - Текст: непосредственный.
11. Кузнецова, О.Ф. Обобщающий урок по всем предметам в форме игры "Крестики-нолики" / О.Ф. Кузнецова, М.Л. Зворыкина // Журнал «Начальная школа: плюс и минус». – 2001. – No 5. – С. 50-52. - Текст: непосредственный.
12. Копылова, В.Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В.Б. Копылова. — Текст: непосредственный // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). — Краснодар: Новация, 2016. — С. 156-158. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9596/> (дата обращения: 05.05.2023).
13. Матюхина, М.В. Мотивация учения младших школьников / М.В. Матюхина. – М.: Педагогика, 2004. – 278 с.
14. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко. — Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL:

<https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 05.05.2023).

15. Муромцева, О.В. Игровые технологии в начальной школе / О.В. Муромцева. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 10 (114). — С. 1252-1254. — URL: <https://moluch.ru/archive/114/29765/> (дата обращения: 05.05.2023).

16. Овчинникова, В.С. Дидактические игры как способ побуждения младших школьников к автоматизации действий / В.С. Овчинникова // Журнал «Начальная школа». — 2010. — №9. — С. 19-24. — Текст: непосредственный.

17. Первова, Г.М. Дидактическая игра: как метод обучения математике/ Г.М. Первова // Вестник Тамбовского университета. — 2012. — № 7. — С. 208-212. — Текст: непосредственный.

18. Пугачев, А.С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А.С. Пугачев. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 11 (46). — С. 474-476. — URL: <https://moluch.ru/archive/46/5703/> (дата обращения: 05.05.2023).

19. Реан, А.А. Психология детства. Учебник / А.А. Реан. — СПб.: ПРАЙМ-ЕВРО-ЗНАК, 2003. — 368 с.

20. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К. Селевко. — М.: Народное образование, 2005. — 556 с.

21. Фарбер, Д.А. Младший школьник: развитие мозга и познавательная деятельность / Д.А. Фарбер. — М.: Вентана-Граф, 2003. — 32 с.

22. Фоминых, М.В. Актуальность использования технологии игрового моделирования в ходе развития педагогических способностей будущих учителей / М.В. Фоминых. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2009. — № 10 (10). — С. 379-385. — URL: <https://moluch.ru/archive/10/695/> (дата обращения: 05.05.2023).

23. Хапачева, С.М. Программа по развитию коммуникативной компетенции младших школьников в условиях игровой деятельности / С.М. Хапачева // Austrian Journal of Humanities and Social Sciences. — 2014. — № 10. — С. 134-137. — Текст: непосредственный.

24. Чухарева, В.В. Дидактическая игра в формировании мотивации к учебной деятельности / В.В. Чухарева // Журнал «Начальная школа». — 2013. — №9. — С. 67-71. — Текст: непосредственный.

25. Ярошенко, С.Н. Понятие активизация учебно-познавательной деятельности учащихся в научно-педагогических исследованиях / С.Н. Ярошенко // Журнал «Вестник Оренбургского государственного университета». — 2004. — №9. — С. 81-82. — Текст: непосредственный.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kursovaya-rabota/354076>