



ИГРОВИЯТ ПОДХОД В ЧАСОВЕТЕ ПО МАТЕМАТИКА В ПЪРВИ КЛАС

Росица Колева Колева

НБУ „Михаил Лъкатник“, гр. Бургас

THE GAME APPROACH IN THE MATHEMATICS CLASSES IN THE FIRST GRADE

Rositsa Koleva Koleva

Primary school “Mihail Lakatnik”, Burgas

Abstract: *The article considers the game as part of the teaching of mathematics in the first grade for the formation of quantitative ideas in children. Collective play is an activity that largely determines the development of the need for communication - evaluation of others, in accordance with the requirements of others, active participation in joint activities, overcoming aggression, responsiveness, concern, politeness, respect, making friends. Describes games that I use in math classes in first grade - the rules of the game, idea, content, goals and objectives, evaluation criteria, results. In the game the children gain knowledge, but the game is also a carrier of many emotions, so I followed the emotional state of the students during the games and summarized them in a diagram.*

Keywords: *game, team game, teams, math, first grade.*

Едва ли някой може да си представи съвременното цивилизовано общество, в което детството да протича без игра и без играчки. Играта е специфична човешка (не само детска) дейност, без която не могат да се развиват и пълноценно да се реализират всички останали човешки дейности. Играта, като феноменално явление се оказва не само основна за детето от начална училищна възраст, форма на живот и дейност, чрез която то навлиза в света, който го заобикаля. Тя е и най-естествен начин за общуване със субектите около него, поле за творческо преобразяване на заобикалящия го свят, макар, че в някои случаи това преобразяване е само условно, символично и неадекватно. Онова, с което играта е полезна е, че тя дава правото на детето не само да се чувства личност и да се проявява като личност от възрастни и деца. Играта предоставя възможност на детето да направи в нея и чрез нея, своя дебют на социалната сцена да прави своята активност, да бъде самостоятелен субект на собствената си дейност и да се чувства човек и да се отнасят към него като към човек.

По своя характер играта е отразителна творческа дейност. Децата отразяват възприетото от околната действителност и същевременно знанията им се обогатяват, уточняват и обобщават. „Играта става форма за практическо опознаване на околната действителност“ (Саморукава). Същевременно претворяването е неподражателно творческо действие.

В играта се извършва процес за удовлетворяване на социални потребности. В нея децата се сблъскват с човешката активност, трансформирана в обществено полезни продукти. В игрова ситуация се усвояват резултатите от човешкия труд.



Своеобразието на играта произтича от игровите мотиви и цели, които се съдържат в самия игров процес, докато при всяка друга дейност мотивировката е свързана с резултата. С други думи, детето играе заради самата игра, без да се интересува от резултата, който е важен за възрастните. Радостта от играта се крие във възможността на детето не само да опознава света, но и да го „изменя“. Следователно, чрез играта децата отразяват действителността по пътя на нейното „активно преобразуване“, което води до неочакваното за непросветения възрастен съчетание между реалност и измислица.

Съществена особеност е възникването на определени взаимоотношения между децата, връстници, създава се „детско общество“. Засилва се интересът към света на възрастните, към тяхната дейност и взаимоотношения.

Играта е съзнателна и целенасочена дейност. Децата си поставят определени цели, стремят се да го постигнат, полагат условия за това, изпитват радост от постиженията или разочарование от неуспехите. Действеният характер на играта е нейната съществена, обща с останалите дейности черта. В играта най-рано се проявява активността на децата към околната среда. Чрез нея те не само отразяват околната действителност, но и я пресъздават. В игрите се формира и личността на самото дете. [1] Същността на играта се състои в това, че тя има непринуден характер, изисква активно участие на въображението и осигурява максимално удоволствие на детето. Чрез нея се осъществява цялостно развитие на детската личност. Игрите на децата в начална училищна възраст се развиват заедно с разширяване и обогатяване на представите им за околната дейност.

Колективната игра е онази дейност в живота на детето, която до голяма степен детерминира развитието на потребността от общуването:

- В I клас ученикът се задоволява с възможността да играе заедно с другите;
- Типично за I и II клас е стремежът на детето да „завоюва“ признание и да заеме достойно място сред връстниците си по време на игра;
- Още по – висш израз на потребността от общуване е желанието на детето да има свой близък приятел;

По време на игрите се развива умението за общуване: оценъчно отношение към околните, съобразяване с изискванията на околните, активно участие в обща дейност, преодоляване на агресивността, поява на отзивчивост, грижливост, вежливост, приветливост, уважение към околните.

Играещият колектив практически подпомага ученика да осъществи най-необходимите форми на поведение, свързани с изява на интереса към колектива:

- Да съобразява действията на постъпките на всеки играч с общото отношение;
- Всяко дете участва в замислянето, подготвянето и изиграването на колективната игра;
- Да е на лице стремежът у детето да удовлетворява нуждите и желанията на съиграчите си;

В играта се развиват редица от умствените действия, които са непосредствено необходими за обучението на ученика по съответните предмети. Например в дидактичните игри по математика се развиват аритметичните умствени действия

събиране, изваждане, умножение, деление, решаване на задачи с последователно използване на тези действия, анализ на геометрична фигура и т.н.; в интелектуално – познавателните игри, детето се учи да систематизира, да обобщава, да пренася знание и представи, да намира обобщава, да пренася знания и представи, да намира аналогии, да диференцира и т.н.; в творческите игри се развиват дедуктивните умствени действия - детето върви от общия замисъл за сюжета, ролите и съдържанието към конкретното им прилагане. За да бъде изиграна дадена игра, ученикът е поставен пред необходимостта да извърши поредица от игрови действия, а зад всяко игрово действие се крие съответна практическа и най-вече умствена операция. В играта неусетно за детето се затвърдяват знания, доуточняват се представи и понятия.

Вълшебната кутия (Фиг. 1.)

Замисъл: Упражняване в устно смятане

Съдържание: Знания за аритметичните операции събиране и изваждане.

Правила и игрови действия I-ви вариант. В една кутия са поставени цифрите на числата от 1 до 9. Учениците са наредили на чиновете си цифрите от 1 до 9.

Класът е разделен на 3 отбора (редички).

Описание на играта: Един играч бърка във вълшебната кутия и изважда една цифра, показва я на останалите и всеки ученик от класа трябва да комбинира неговите събираеми. Например: Ученикът показва 6. Децата трябва да вдигнат 5 и 1, 4 и 2, 3 и 3, 6 и 0. Този отбор, редичка, от което учениците най-бързо показват отговорите и нямат наказателни точки за грешка, печели.



Фиг. 1. Игра „Вълшебната кутия“

II вариант: В кутията са поставени картончета на които предварително са написани различни сборове и разлики.

Описание на играта: Играчът показва изтегленото картонче, а децата вдигат отговора на задачата. Например: Ученикът показва картонче с разлика 4-3. Учениците трябва да вдигнат в отговор 1. Печели редичката – отбор, която най-бързо отговори на поставената задача и няма допуснати грешки.

Веселият футболист (Фиг. 2.)

Замисъл. Събиране и изваждане на числата до 10.

Съдържание: знания за операциите събиране и изваждане и връзката между тях. Затвърдяване на алгоритъма за събиране и изваждане в кръга до 10; активизиране на вниманието и мисленето.

I вариант:

Правила и игрови действия: Учителят подхвърля топката като казва задача (например $3+4$). Играчът му връща топката с отговора. От играча се изисква да отговори вярно на поставената задача и да не изтърве топката. Играта продължава по аналогичен начин, докато се изредят всички ученици с различни задачи.



Фиг. 2. Игра „Веселият футболист“

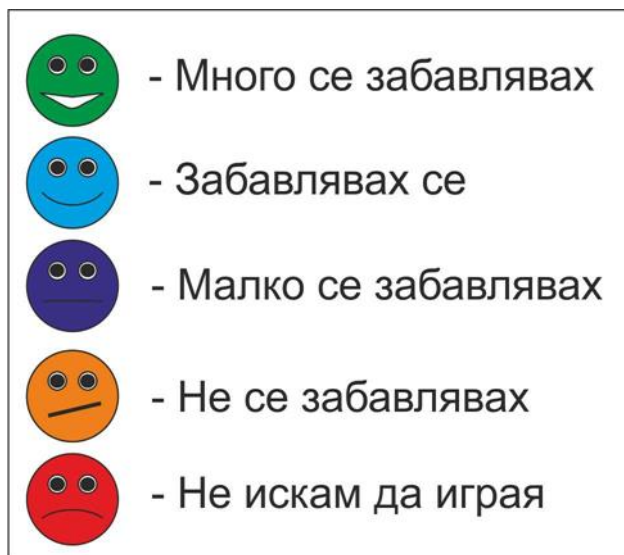
II вариант:

Правила и игрови действия. Учителят назовава две числа (например 6 и 3), а ученикът съобщава на колко е равен техният сбор и тяхната разлика (например 9 и 3) и тогава връща топката.

Указание: Отговорът трябва да се каже с поемане на топката. Ако топката падне, в играта я връща този, който я е изпуснал!

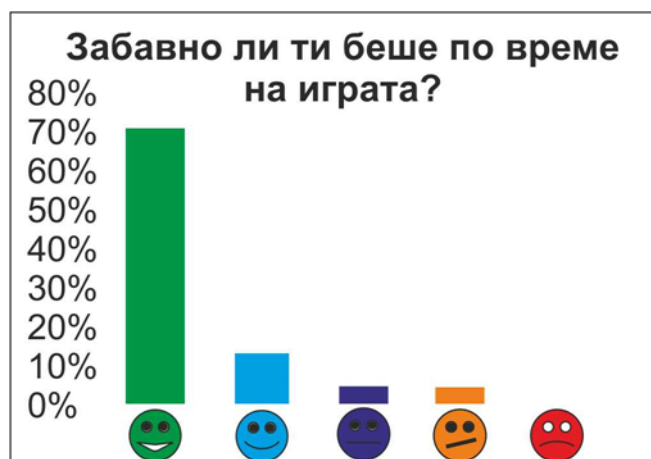
По време на игрите в часовете по математика учениците се обединяват около една обща цел, като пътят за достигане на тази обща цел, като пътят за достигане на тази обща цел е приятен и увлекателен за всяко отделно дете. Възникват редица съвместни препитвания, общо мнение, взаимна възискателност и оценка, съблюдават се интересите на всички. Игрите предизвикват много положителни емоции.

След всеки час по математика, в който използвах дидактични игри, децата даваха оценка като поставяха печат (Фиг. 3.) срещу името си:



Фиг. 3. Печат за оценки

От Фиг. 4. се вижда, че 739 от учениците много са се забавлявали по време на игрите, 19% са се забавлявали, 4% малко са се забавлявали и 4% не са се забавлявали. Няма деца, които не желаят да участват в игрите.



Фиг. 4. „Забавно ли ти беше по време на играта?“

Игрите носят не само забавление по време на играта, но не и с тях в часовете по математика се развиват аритметичните умствени действия събиране и изваждане, решаване на задачи, анализ и др.



Изводи:

- Резултатите от проведената експериментална работа дават основание да се направят следните изводи;
- Педагога насочва пряко и косвено децата към игри, съответстващи на техните възможности, интереси, желания;
- Поддържа атмосфера на доброжелателност и творчество;
- Обогаत्या впечатленията и преживяванията на децата;
- Създава потребност у децата за получаване на нови знания.

Литература:

[1] Трифонов, Т, Обща психология, Издателска къща „Памет“ 1996 г.

За контакт с автора:

Росица Колева

e-mail: rosikoleva60@gmail.com