

## MATHEMATICAL AND DIDACTIC GAME AS A FACTOR CONTRIBUTING TO THE TEACHING OF MATHEMATICS

Nino Gelovani

LEPL King Erekle II Telavi Public School #  
1 leading math teacher

## МАТЕМАТИКО-ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ФАКТОР, СПОСОБСТВУЮЩИЙ ОБУЧЕНИЮ МАТЕМАТИКЕ

Нино Геловани

LEPL King Erekle II Telavi Public School #  
1 ведущий учитель математики

**Annotation:** The school should offer students a diverse learning process, which involves the use of a variety of methods, strategies, problem-solving methods or types of activities. It can be said that the goal of the teacher is to increase students' motivation and interest in learning through various activities. However, constructing a lesson to meet the motivational expectations of all students in the class is quite difficult. There are always students who find math a dry, boring, difficult subject. Therefore, our goal is to help students overcome difficulties and show them the attractive side of mathematics. One of the methods that will help us get students interested is math games. Conducting lessons using episodic game situations that are not traditional increases students' interest in the subject. We must make play one of the most important means of educating a student. Because fun arouses interest in students, a sense of anticipation, curiosity. Curiosity arouses interest in solving a mathematical problem. Therefore, we believe that it is necessary, especially at the elementary level, to conduct the lesson in an interesting, entertaining way, in the form of a mathematical game. They develop memory, thinking, learn to analyze, deal with difficulties. They are becoming more and more independent in solving various problematic situations.

**Key words:** School, educational game, teacher, didactic course

Успех учителя в процессе обучения зависит, прежде всего, от того, насколько хорошо ему или ей удалось заинтересовать ученика своим предметом. Интерес не возникает сам по себе. Учитель должен этому способствовать. В главе III Национальной учебной программы статья 10, ориентированная на учащихся, гласит:

«Обучение должно происходить в позитивной и упорядоченной среде, где особый упор делается на позитивные отношения и взаимодействия, где ученик ценится, признается и вместе с учителем несет ответственность за собственное обучение и развитие». Как видим, одна из основных задач Национальной учебной программы - создание благоприятной среды для учащихся. Кроме того, согласно национальной учебной программе, школа должна предлагать учащимся разнообразный учебный процесс, который предполагает использование различных методов, стратегий, методов решения

проблем или видов деятельности. Можно сказать, что цель учителя - повысить мотивацию и интерес учащихся к обучению с помощью различных видов деятельности. Можно сказать, что цель учителя - повысить мотивацию и интерес учащихся к обучению с помощью различных видов деятельности. Мотивация - это инструмент, позволяющий достичь высокой эффективности обучения. Поэтому наша цель - помочь ученикам преодолеть трудности и показать им привлекательную сторону математики. Развитие познавательного интереса у учащихся при обучении математике может быть содержанием задания, его связью с жизнью, обучением через игру... В процессе обучения ученик должен видеть привлекательную сторону. Один из методов, который поможет заинтересовать учащихся, - это математические игры. Проведение уроков с использованием нетрадиционных эпизодических игровых ситуаций повышает интерес учащихся к предмету. Мы должны сделать игру одним из важнейших средств обучения ученика. Потому что веселье вызывает у школьников интерес, чувство предвкушения, любопытство. Любопытство вызывает интерес к решению математической задачи. Поэтому мы считаем, что необходимо, особенно на начальном уровне, проводить урок в интересной, занимательной форме, в виде математической игры. Неоценима роль дидактических игр в процессе обучения элементарной математике (и не только элементарной). По словам Джемала Джинджихадзе, дидактическая игра называется «специально созданные игры, которые имеют математическое содержание, обучаются на математическом материале и направлены на развитие и формирование умственных способностей ребенка» (Дж. Джинджихадзе, «Методика и технология обучения. элементарная математика, с. 405). Благодаря математической дидактической игре ученик приобретает твердые сознательные знания и навыки, потому что обучающая игра сопровождается восприятием, пониманием и усвоением содержания обучения. Во время математической игры ученик должен перенести ранее полученные знания в новую среду, новую ситуацию. Положительные эмоции, возникающие во время игры, активизируют процесс обучения. У всех студентов формируются личные качества. Использование математических игр в классе увеличивает активность учащихся. Учащийся заряжается положительными эмоциями, возникает познавательный интерес к предмету. Математические игры, содержащие элементы соревнования, могут быть очень эффективными. Студенты хотят быть лучшими, обгонять других. В этом случае интерес возрастает, потому что ученик хочет выиграть, добиться успеха в игре. Студентам всегда нравится играть. Это путь к их победе, поэтому после выполнения задания ученик пытается выполнить еще более сложное задание и подготовиться к дальнейшему успеху. Все это даже стимулирует познавательную активность школьника.

Ценность игры на уроке математики заключается в том, что она служит развитию ученика. В игре три направления: моторное - развивает моторику, аффективное - отношения, когнитивное - приобретает знания. В отличие от традиционных педагогических подходов, использование дидактической игры в учебном процессе способствует созданию позитивной среды. Его использование улучшает социальные навыки, взаимодействие. Основные виды дидактической игры:

- Проблемно-ситуационный
- Конкурентоспособный
- Имитация
- Ролевая игра

Принцип индивидуального обучения лежит в основе ситуационно-дидактической игры. Для него характерно как собственное содержание, так и собственная форма. Соревновательная игра - одна из форм организации учебного процесса, по окончании которой подводятся итоги и выявляется победитель. Имитационная игра имитирует предметное содержание человеческого труда, его

проблемный характер. Определенные роли учащиеся играют во время ролевой игры. Дидактическая игра используется как один из методов обучения. Это обучение, при котором ученик учится через игру. Дидактическая игра характеризуется четко поставленной целью обучения, которая ориентирована на определенный педагогический результат и характеризуется учебно-познавательной направленностью. Правила помогают нам создавать рабочую среду, выполнять действия, развивать способность студентов управлять своим поведением. Правила регулируются действиями. В основе математической игры лежит ее познавательное содержание. Конечно, в игре есть финал, который представляет собой определенный исход. Результат показывает учителю, чего достигли ученики, их уровень знаний и могут ли они использовать эти знания. Все структурные элементы игры должны быть тесно связаны. Математическая игра должна быть четко организована, выделяя все ее этапы. От этого зависит успех игры. Защита этапов помогает учителю не превращать игру в хаотичную, непонятную последовательность действий. Важно уделять внимание поддержанию интереса учащихся к игре. При отсутствии интереса не следует заставлять ученика вовлекаться в игру. В таком случае теряется ценность обучения и развития. Студенты должны понимать смысл и содержание игры. Все правила игры должны быть объяснены. Иначе игра не вызовет интереса. Было бы желательно, если бы сам учитель хоть как-то участвовал в игре. В таком случае игра будет более естественной, интересной. Математическая игра направлена на решение конкретной учебной задачи. Способствует формированию мышления, внимания, памяти у студентов. Игра - одно из важнейших средств обучения ученика. Помогает развивать способности студентов, развивает интеллект, память, мышление, воображение, расширяет кругозор, вызывает интерес, активизирует студенческую деятельность, повышает самооценку студентов и положительное отношение к учебе. Однако не следует забывать, что целесообразность использования дидактических игр на разных этапах урока различна. При проверке результатов обучения для выработки практических навыков желательно чаще использовать дидактические игры. Всегда следует четко подчеркивать математическую сторону игрового контента. Использование дидактической игры по математике - это не самоцель, это средство обучения. Все мы знаем, что ученик не учится, когда урок скучен или преподавание вызывает стресс. Но совсем иначе обстоит дело, когда ученик учится добровольно. Поэтому в процессе обучения необходимо систематически стимулировать, развивать и усиливать познавательный интерес учащегося. Не все в учебном материале может быть интересно. Чтобы стимулировать желание учиться, мы должны попытаться показать студенту привлекательные аспекты обучения в процессе обучения. Следует учитывать индивидуальные способности и уровень подготовленности студентов. Игровая активность на уроке должна быть мотивирующей. Содержание игры должно быть интересно участникам. Чтобы учитель создавал веселую, дружелюбную, понимающую среду, учитель должен учитывать характер каждого ученика. Игра должна помочь учащимся принимать эффективные решения, критически оценивать себя и других. Результаты игры показывают уровень подготовки учащихся. Способствует саморазвитию студентов, стимулирует познавательную активность и повышает интерес к предмету. Правила игры должны быть такими, чтобы учащийся был готов в ней участвовать. Поэтому игру следует разрабатывать с учетом возрастных особенностей ребенка, уровня развития и имеющихся знаний, стараться, чтобы математические игры были разнообразными. Разнообразие будет стимулировать интерес студентов к математике и станет дополнительным источником систематических и прочных знаний. Мир быстро меняется. Жизнь ставит перед нами новые требования. Больше не подлежит сомнению, что современное обучение немыслимо без использования информационных и коммуникационных технологий. В современной жизни

компьютеры и Интернет стали частью повседневной жизни учащихся. Это уже проблема. Возникает вопрос, как сделать компьютерные игры полезными для школьника? Мы думаем, что было бы хорошо, если бы мы с помощью родителей предложили студентам компьютерные игры, которые помогли бы им заинтересоваться математикой. Выбирая обучающую игру, имейте в виду, что игра должна быть простой, потому что, если вы выберете сложную игру, ученик потратит больше времени на преодоление трудности, чем на изучение предмета из игр Вопрос в том, в чем нам помогают математические игры? Использование математических игр способствует развитию математического мышления учащихся, приобретению практических навыков, которые помогают учащемуся повысить математические способности. Они развивают память, мышление, учатся анализировать, справляются с трудностями. Они становятся все более самостоятельными в решении различных проблемных ситуаций.

**Литература:**

1. Джемал Джинджихадзе - Методика и технология обучения элементарной математике - Универсальное издательство Тбилиси 2011.
2. Национальная учебная программа (2018-2024 гг.)
3. <https://edu.aris.ge/news/rogor-SevarCioT-saswavlo-TamaSi.html>
4. [http://mastsavlebeli.ge/?p=25661&fbclid=IwAR1w3x1Xpd4SF3er5uwD9f4AtOdxGRnuGp\\_9m\\_mjkfJFNIOYNrckbHwdGqU](http://mastsavlebeli.ge/?p=25661&fbclid=IwAR1w3x1Xpd4SF3er5uwD9f4AtOdxGRnuGp_9m_mjkfJFNIOYNrckbHwdGqU)
5. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:veHeo0ydVzoJ:https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1231221.pdf+&cd=18&hl=ka&ct=clnk&gl=ge>