

НЕТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Тохтаходжаев Бахтиорходжа

*Учитель русского языка профессионального
училища №2 Узбекского района*

Аннотация. В статье анализируются эффективные методы использования игровых образовательных технологий и их существенные аспекты в преподавании математики в начальной школе.

Ключевые слова: компьютерные игры, обучение, этапный урок, результативность, результативное обучение.

ВВЕДЕНИЕ

В современный информационный век внедрение новых подходов к образованию, использование различных инновационных технологий на занятиях, новый дух образования, повышение интереса учащихся к обучению является важным фактором воспитания из них зрелых во всех отношениях людей. Поэтому дать молодым людям высокие современные знания и образование, чтобы они выросли высокодуховными, думающими и дальновидными людьми, является одной из актуальных задач, стоящих перед нами.

Внедрение педагогических технологий, связанных с процессом коренной реформы образования в нашей республике, сегодня считается социальной необходимостью. Применение этих указаний и информации на практике является чрезвычайно важной и актуальной задачей для преподавателей всех образовательных учреждений, занимающихся сегодня образовательными проблемами.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Чтобы осознанно выбрать из имеющихся сегодня на практике методов обучения, соответствующих новому содержанию и новым задачам начального образования, необходимо предварительно рассмотреть все методы обучения и классификацию существующих методов обучения. Методы обучения предполагают организацию, стимулирование и контроль совместной деятельности учителя и учащихся. Поэтому их разделяют на три группы [1]:

- методы организации учебной деятельности;
- методы стимулирования учебной деятельности;
- методы контроля эффективности учебной деятельности.

Методом устного объяснения необходимо объяснить ряд задач начального курса математики. Современные информационные технологии и специальные гаджеты также могут быть рационально использованы в методе устного объяснения, что может существенно помочь учащимся представлять и понимать математические фигуры, развивать их воображение.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ

При обучении математике большое значение для обогащения их навыков, особенно умения понимать математические обозначения, составляющие основное содержание учебника, имеет чтение учащимися картинок, рисунков, схем. В конце работы необходимо использовать возможности, которые открывает учебник, для самостоятельного приобретения новых знаний с помощью картинок, рисунков, словесных выражений, математических сочинений [2].

А) Объяснение. Метод объяснения знаний в образовательном процессе заключается в том, что преподаватель объясняет материал, а учащиеся получают знания в готовом виде. Описание учебного материала должно быть четким, понятным и кратким.

Б) Беседа. Он является одним из наиболее распространенных и ведущих методов обучения и может использоваться на разных этапах урока, для разных целей, то есть для объяснения, закрепления, повторения нового материала, проверки домашних заданий, самостоятельной работы.

В) Разказы. Учитель может объяснить полученные знания в форме рассказа (сказки). В основном он используется для предоставления информации о развитии истории математики, развитии систем измерения и другой информации, связанной с историей математики.

Ж) Работа с книгой. Это одно из проявлений устных методов обучения. Учебники и учебные пособия описывают систематический курс изучения основ науки, дают материал для самостоятельной работы студентов.

Г) Направленные методы. Этот метод обучения позволяет учащимся получать знания на основе наблюдений. Наблюдение является проявлением эмоционального мышления, и в младших классах его необходимо широко и эффективно использовать.

Д) Практические методы. Методы, связанные с процессом формирования и повышения квалификации и навыков, являются практическими методами. Сюда могут входить письменные и устные упражнения, практические лабораторные работы и некоторые виды самостоятельной работы. Упражнения в основном используются как метод закрепления и применения знаний.

Основываясь на опыте организации занятий по математике в начальных классах на основе современных педагогических технологий и на основе наших исследований, мы предлагаем в этом направлении следующее [3]:

- учитель должен обладать базовыми знаниями о современных педагогических и информационных технологиях, ему следует постоянно методически работать над собой в этой области;
- мультимедийные и раздаточные материалы, используемые по предмету «Математика», должны соответствовать требованиям и иметь достаточный объем, исходя из потребностей обучающихся;
- на каждом занятии использовать близкие по содержанию дидактические игры, добавляя новые элементы, обращая внимание на правильную трактовку условий дидактических игр.

Сегодня использование компьютерных игр в образовании значительно развивается. Компьютерные игры дают возможность нетрадиционным способом вовлекать, контролировать и оценивать учащихся. Но возникает вопрос, готовы ли к этому учителя начальных классов. Какой этап урока дает наилучшие результаты?

Компьютерные игры используются для объяснения новой темы, закрепления новой темы и проверки знаний учащихся, описывается эффективность использования учащимися компьютерных игр и полученных знаний.

Учащиеся младших классов отличаются остротой ума, яркостью, умением быстро входить в новые ситуации. Они легко адаптируются к любой деятельности, особенно к играм. Поэтому на уроке целесообразно использовать компьютерные игры.

Одним из дидактических методов, применяемых при закреплении знаний, диагностике и контроле, является использование игровых методов обучения. Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют их, обогащают педагогический процесс новыми возможностями.

Очень важно учителю иметь четкое представление о дидактическом назначении практических игровых программ.

Чтобы компьютерные игры оказали положительный дидактический эффект и повысили качество образования, необходимо учитывать ряд требований:

- игры должны быть экономящими время и направленными на решение конкретных образовательных задач;
- соответствие возрасту и уровню обучающегося;
- должна быть управляемой, то есть игра не должна выходить из-под контроля;
- поощрение участников и поощрение их активного участия;

- быть наставником и последователем студента;
- Должны быть созданы условия для правильного использования и применения. В образовательный процесс следует включить следующие компьютерные игры [4]:

- приобщение студенту новых знаний;
- укрепление прошлого;
- куратор студентов;
- усилитель памяти;
- поощрение;
- менеджер;
- ассессор;
- предназначен для индивидуальной и командной работы.

Важнейшая цель игры – развитие навыков, необходимых характеристик, качеств, способностей и привычек. Использование игр как метода обучения создает комфортную атмосферу в классе, повышает самосознание учащихся, свободу самовыражения и интерес к учебе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игры развивают творческое мышление учащихся, учат их работать самостоятельно и принимать самостоятельные решения. Игры повышают интеллект учащихся, укрепляют их память, учат и мотивируют. Игры улучшают среду между учениками, сближая их.

ЛИТЕРАТУРЫ

1. Государственные образовательные стандарты общего среднего образования. Начальное образование Журнал «Развитие образования», Ташкент «Шарк», 2019, выпуск 7
2. Левенберг Л.Ш. и другие. —Методика преподавания математики в начальных классах Ташкент —Учитель
3. Бикбаева Н.У. и другие. «Методика преподавания математики в начальных классах Ташкент «Учитель» 2016.
4. Скаткина А.А. «Методология преподавания математики в средней школе». Москва «Просвещение». 2014 год