

УДК 372.851

***МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ
КОММУНИКАТИВНЫХ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ У
ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-6 КЛАССОВ ПРИ ПОМОЩИ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ***

Омарова А.Д.

к.ф.-м.н., доцент,

Филиал СГПИ в г. Ессентуки,

Ессентуки, Россия

Вардикова М.И.

Студентка 5 курса направления подготовки

44.03.05 Педагогическое образование

(с двумя профилями подготовки) профили

«Математика» и «Информатика»

Филиал СГПИ в г. Ессентуки

Ессентуки, Россия

Аннотация

Статья посвящена методическим особенностям формирования коммуникативных универсальных учебных действий (УУД) у обучающихся 5-6 классов посредством игровых технологий на уроках математики. В статье рассматривается роль игровых методов в развитии коммуникативных навыков у школьников, их влияние на образовательный процесс, а также примеры применения игровых технологий в рамках уроков математики. Автор предлагает эффективные подходы и рекомендации для использования игровых технологий с целью повышения уровня коммуникативных УУД и улучшения взаимодействия между учениками.

Ключевые слова: коммуникативные универсальные учебные действия, игровые технологии, математика, методика преподавания, 5-6 классы, образовательный процесс, активные формы обучения, взаимодействие.

***METHODOLOGICAL FEATURES OF FORMING COMMUNICATIVE
UNIVERSAL EDUCATIONAL ACTIONS IN 5TH-6TH GRADE STUDENTS
USING GAME TECHNOLOGIES IN MATHEMATICS LESSONS***

Omarova A.D.

Candidate of Physical and Mathematical Sciences, Associate Professor

SSPI branch in Essentuki

Essentuki, Russia

Vardikova M.I.

Student of the 5th year of the direction of training

44.03.05 Pedagogical education

(with two training profiles) profiles

"Mathematics" and "Computer Science"

SSPI branch in Essentuki

Essentuki, Russia

Abstract

The article is devoted to the methodological features of forming communicative universal educational actions (UEA) in 5th-6th grade students using game technologies in mathematics lessons. The role of game methods in the development of communicative skills in primary school students, their impact on the educational process, and examples of applying game technologies in the context of mathematics lessons are discussed. The author suggests effective approaches and recommendations for using game technologies to enhance the level of communicative UEA and improve interaction between students.

Keywords: communicative universal educational actions, game technologies, mathematics, teaching methodology, 5th-6th grades, educational process, active learning methods, interaction.

Современная образовательная система ставит перед собой цель не только предоставить ученикам знания по предметам, но и сформировать у них универсальные учебные действия, которые будут полезны в жизни и дальнейшей учебе. В условиях информационного общества и глобализации знаний особенно важным становится развитие коммуникативных УУД, то есть таких навыков и умений, которые позволяют школьникам эффективно взаимодействовать с окружающими, обмениваться мнениями и решениями, работать в коллективе. Формирование таких навыков необходимо в младшем и среднем школьном возрасте, когда происходит активное становление личности [1].

Важным аспектом формирования коммуникативных УУД является интеграция этих навыков в предметное обучение. Одним из эффективных способов достижения этой цели является использование игровых технологий. Игровые методы, которые включают ролевые игры, деловые игры и другие формы взаимодействия, позволяют не только активизировать процесс обучения, но и помогают обучающимся развивать навыки общения, сотрудничества, критического мышления [3].

В контексте математического образования игровые технологии могут стать мощным инструментом для формирования коммуникативных УУД у обучающихся 5-6 классов. Эти методы, с одной стороны, помогают ученикам глубже понять математические концепции, а с другой — способствуют улучшению их социальной и коммуникативной адаптации. В статье рассматриваются особенности применения игровых технологий на уроках математики, которые помогают развивать коммуникативные навыки у школьников [2, 3].

Формирование универсальных учебных действий, включая коммуникативные навыки, является одной из задач современного образования, ориентированного на развитие личности школьника, а не только на передачу знаний. Согласно федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС), ключевыми компетенциями, которые должны развиваться у школьников, являются предметные, метапредметные и личностные. Важнейшую роль в этом процессе играют универсальные учебные действия (УУД), которые позволяют ученикам эффективно осваивать знания и навыки, применять их в реальных жизненных ситуациях.

Коммуникативные УУД охватывают широкий спектр навыков: от умения взаимодействовать с окружающими людьми до способности аргументировать свою точку зрения и слушать мнение других. Исследования в области педагогики и психологии подтверждают, что коммуникативные навыки начинают развиваться еще в дошкольном возрасте, однако в школьные годы происходит их дальнейшее развитие и совершенствование, особенно в условиях коллективной учебной деятельности.

Игровая методика, как форма активного обучения, является одним из инструментов формирования коммуникативных УУД. Исследования Л.С. Выготского и А.Н. Леонтьева о социальном взаимодействии и развитии коммуникативных навыков в процессе обучения подтверждают, что именно через игровые технологии школьники лучше усваивают не только предмет, но и приобретают навыки взаимодействия [1]. Игра стимулирует обучающихся к обсуждению, выработке совместных решений, активному выражению своих мыслей и мнений, что способствует развитию у них коммуникативных умений [5, 6].

Игровые технологии оказывают положительное влияние на формирование коммуникативных УУД у школьников, поскольку они позволяют создавать условия для активного взаимодействия, обсуждения,

выработки совместных решений, а также позволяют ученикам обучаться через практическую деятельность.

Для эффективного формирования коммуникативных УУД у обучающихся 5-6 классов на уроках математики можно использовать различные виды игровых технологий. Каждый из этих методов направлен на активизацию коммуникативной активности учеников, развитие их навыков взаимодействия, критического мышления и аргументации [6].

Приведем примеры игровых технологий, применимых в частности на уроках математики.

Рольевые игры позволяют обучающимся взять на себя различные роли и участвовать в процессе принятия решений. Это помогает развить навыки общения, аргументации и сотрудничества. Например, на уроках математики можно организовать игру, в которой обучающиеся должны решить задачу, представляя себя в ролях инженеров, дизайнеров или экономистов, что позволяет глубже понять практическое применение математических знаний.

Деловые игры включают в себя элементы моделирования реальных ситуаций, в которых школьники должны взаимодействовать, анализировать информацию и принимать коллективные решения. В контексте математики можно предложить ученикам задачу, связанную с планированием бюджета или анализом данных, где необходимо использовать математические знания и обсуждать варианты решения с коллегами.

Интерактивные задания могут быть использованы для организации работы в группах, где каждый ученик должен внести свой вклад в решение задачи. Это позволяет ученикам научиться работать в коллективе, слушать и уважать мнение других, а также повышает их уверенность в себе и в своих знаниях.

Использование квестов в обучении позволяет обучающимся решать задачи, которые требуют не только математических знаний, но и активного общения между участниками команды. Этот метод способствует развитию

навыков коллективной работы и умению сотрудничать, а также стимулирует учеников к самостоятельному поиску решений.

Игровые технологии на уроках математики создают уникальные условия для формирования коммуникативных УУД. Во-первых, они обеспечивают высокий уровень мотивации у учеников, что способствует активному участию в процессе обучения. Во-вторых, игровые задания требуют от школьников активного взаимодействия, обсуждения задач и выработки коллективных решений, что способствует улучшению коммуникативных навыков.

Кроме того, игры помогают обучающимся научиться аргументировать свою точку зрения и учитывать мнение других. Игровая ситуация предполагает наличие различных точек зрения, что требует от школьников развития критического мышления и умения выражать свои мысли ясно и четко.

Игровые технологии также способствуют развитию творческих и аналитических способностей у учеников. В процессе игры они решают нестандартные задачи, что развивает их способность мыслить не только логически, но и креативно. Это особенно важно для математического образования, которое требует от учеников умения находить решения различных задач с использованием математических инструментов.

Итак, можно сделать заключение о том, что использование игровых технологий на уроках математики является эффективным инструментом для формирования коммуникативных универсальных учебных действий у обучающихся 5-6 классов. Игровые методы активизируют процесс обучения, делают его более динамичным и интересным, что способствует повышению мотивации учеников и улучшению их результатов. Игры не только развивают предметные знания, но и помогают школьникам развивать ключевые навыки общения, сотрудничества, аргументации, критического мышления и коллективной работы.

Внедрение игровых технологий в учебный процесс способствует созданию благоприятной образовательной среды, в которой обучающиеся не только усваивают знания, но и учат друг друга, обмениваются мнениями и учатся решать проблемы совместно. Эти навыки являются важными не только в учебе, но и в дальнейшей жизни, что делает игровые технологии важным элементом современной педагогики.

Библиографический список:

1. Выготский, Л.С. Психология развития ребенка. — М.: Просвещение, 1996. — 366 с.
2. Беспалько, В.П. Современные образовательные технологии. — М.: Народное образование, 2002. — 234 с.
3. Леднев, С.А. Игровые методы в обучении и воспитании. — СПб.: Лань, 2008. — 221 с.
4. Леонтьев, А.Н. Психология развития и обучения. — М.: Изд-во МГУ, 2005. — 327 с.
5. Королев, В.В. Педагогика игры в школе. — М.: Просвещение, 2004. — 211 с.
6. Колесникова, Л.В. Игровые технологии в обучении математике. — М.: Школьная пресса, 2010. — 190 с.

Оригинальность 76%