УДК 371.382

Ч.М.Алиева, Э.Ажиматова
Ст. преп. ОшГУ, ст. преп. ОшГУ
Ch.M.Alieva E. Azhimatova
Senior teacher OshSU, senior teacher OshSU

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

В статье описывается методика применения дидактических, деловых игр, игровых ситуаций на уроках математики.

Ключевые слова: курс математики, применение дидактические игры, ситуации, инновационные процессы.

USE OF THE GAME MATH LECTURES

The article describes the method of application of teaching, business games, and game situations in the classroom mathematics.

Keywords: mathematics course, the use of educational games, situations, innovative processes.

Окуу тарбия процессинде чыгармачыл, новатор, ийгиликтүү, иштеген мугалимдин негизги инсандык сапаты төмөнкүдөй болушу керек: чыгармачылык ойлоо стили, ойлоонун ылдамдыгы, тездиги, ойлоонун ачык-айкындыгы, манилүү тапшырмаларды бөлө билүү жөндөмдүүлүгү, иш-аракетте чечимди туура жана так кабыл алуу, байланыш, мамиле түзө билүү жана сезе билүү, инновациялык процесстин дайыма жана акырындык менен иш жүзүнө ашырылышы. Кыргыз улуттук оюндарын азыркы замандын талабына ылайык келген жаңы усулдарды колдонуп, сабактарды өтүүдө жана окуучунун сынчыл ойломун өстүрүп, эркин ой жүгүртүүсүнө б.а. окуучулар менен мугалимдин ортосундагы музду жарып жок кылуу же болбосо барьерди алып таштоо, окуучулар менен кызматташуу максатын ишке ашыруучу атайын муз жаргычтар катары колдонуу максатка ылайык. Бул оюндарды ар бир мугалим өз сабагына ылайыктап өзгөртүп алса болот.

Жупташуу

Тема: **«*n* – даражадагы тамыр жана анын касиеттери».**

Оюнду баштоочу «*n* – даражадагы тамыр деген эмне?», деген суроо менен оюнчуларга кайрылат. Оюнчулар *n* – даражадагы тамырга аныктама беришет, анын касиеттерин эсептеп чыгышат. Андан кийин оюнчуларга оюнду баштоочу ар түрдүү буйруктарды бере баштайт:

«$\sqrt{9}$» деген буйрук бергенде катышуучулар үч – үчтөн туруп калуусу керек.

«$\sqrt[3]{8}$» деген буйрук бергенде эки – экиден туруп калуусу керек.

«   » дегенде үч – үчтөн туруп калуулары керек.

Жупташпай калган оюнчулар оюндан четтетилет да ырдап же бийлеп беришет. Оюндун акырында жуп – жубу менен болуп отурушуп сабакта бирге иш алып барышат.

Педагогикалык мааниси: шамдагайлыкка, сезимталдыкка, көңүл коюуга тарбиялайт.

Белек берүү

Оюндун катышуучулары тегерек формада турушат. Бир оюнчу каалаган адамына кыймыл аракеттин жардамында сүйлөбөстөн, күлбөстөн белек тапшырат. Белек алган киши аны сөз менен сүрөттөп, эмне белек экендигин айтып берет. Андан кийин өзүнөн кийинки оюнчуга белек берүүгө акылуу. Эгерде алган белегин таппай калса, анда ал оюнчу оюндан четтетилет. Оюн улантылат. Оюндун аягында ким калса, ошол оюнчу жеңүүчү деп табылып, калган жеңилген оюнчуларга жаза

берет[1]

.

Бул оюнду геометрия сабагы үчүн төмөнкүдөй жол менен колдонсо болот. Мисалы өтүлгөн главаны кайталоодо колдонуу сунушталат. Мисалы, биринчи оюнчу экинчисине шарды белек кылат. Белек алган оюнчу шар жөнүндө кеңири түшүнүк берүүсү абзел - шардын бетинин аянтын, көлөмүн аныктоочу формулаларды жазып берет, да өзүнөн кийинки оюнчуга пирамида белек кылат. Бул оюнчу да алдыңкы оюнчудай пирамиданын аянты жана башкалар жөнүндө түшүнүк берет ж.б.у.с.

Педагогикалык мааниси: шамдагайлыкка, сезимталдыкка, көңүл коюуга, эске тутуусун өстүрүүгө, чыгармачылыкка тарбиялайт.

Тез улап кетмей

Оюнга 10-15 оюнчу катышат. Калыс оюнду баштап, математикалык терминдерден бирди айтат. Мисалы, калыс «координата», - дейт. Калган оюнчулар кезек менен айтылган сөздүн акыркы тамгасын баш тамга кылып, башка математикалык терминди атайт. Мисалы, калыстан кийинки оюнчу «аргумент»,-дейт. /үчүнчүсү анын акыркы тамгасы менен башталган терминди айтат: «тегерек-куб-бөлчөк-квадрат-тамыр» ж.б.у.с.. Ошентип оюн ойноло берет. Терминди тез таба албай буйдалган же туура айта албаган оюнчу оюндан чыгарылат. Оюндун акырында калган оюнчу оюндун жеңүүчүсү деп табылат. Оюн кайра башталганда ошол жеңген оюнчу калыс болот. Ошентип оюн улантыла берет. Оюн эки тарап болуп да ойнолот.

Педагогикалык мааниси: эске сактоого, тапкычтыкка, көңүл коюуга үйрөтөт.

Тапкыч.

Бул оюнду кайталоо, бышыктоо сабактарында пайдалануу сунушталат. Мисалы, 10 - класстын алгебра сабагынын «Функциялардын негизги касиеттери» параграфын кайталоодо колдонууга болот. Оюнга 15-20 оюнчу катышат. Калыс шайланып, ал оюнчулардын алдынан «Бизге функциялардын ар кандай түрлөрү белгилүү. Ар бир функция өзүнчө касиеттерге ээ ж.б.у.с.»-деген сөздөрдү айтып өтөт да, күтүлбөгөн жерден бир оюнчунун алдына «жуп функциялар!»-деп үнүн бийик чыгарып токтой калат. Анда ал оюнчу жуп функцияга аныктама берип, касиетин айтып, бул функцияга мисал келтирет. Эгер ал оюнчу буйдалып, шашкалактап, толук түшүнүк бере албаса, оюнчуларга ырдап же бийлеп берет.

Педагогикалык мааниси: эске сактоого, тапкычтыкка, көңүл коюуга үйрөтөт.

«Хоп» оюну

Оюнга 15-20 адам катышса болот. Оюнчулар узатасынан отурушат же турушат. Ортосунда калыс отурат же турат. Оюндун калысы же башкаруучусу онго чейинки бир санды атайт. Мисалы, «3» санын атаса, оюнчулар үчкө эселүү сандардын ордуна «хоп» деп айтуусу зарыл.

Оюнчулардын жайгашуусу жана айтчу сөздөрү 1-сүрөттө көрсөтүлгөн. Сүрөттөн көрүнүп тургандай 1-оюнчу «бир» десе, 2-оюнчу «эки», ал эми 3-оюнчу «үч» дегендин ордуна адашпастан «хоп» деши керек. Сандар уланып айтылып, 6-оюнчу сан айтпастан «хоп» дейт. Оюн уланып, адашкан оюнчу оюндан чыгарылат. Ар бир адашкан оюнчу оюндан чыгарылган сайын, калыс санды өзгөртөт, мисалы эми үчтүн ордуна «беш» дейт. Оюндун акырында калган, жеңишке жетишкен оюнчуларга белек берилет.

Педагогикалык мааниси: шамдагайлыкка, сезимталдыкка, көңүл коюуга, эске тутуусун өстүрүүгө тарбиялайт.

[1] Кут билим. 13-январь, 2009-ж. 14-бет

Таанымал адам

Мугалим карточкаларга таанымал адамдардын аттарын жазып, оюнчуларга таркатат. Даярданууга 5 мүнөт убакыт берилет. Андан кийин оюндун биринчи катышуучусу карточкадагы таанымал адамдын атын көрсөтпөстөн туруп, анын жетишкендиктерин айтат. Ким тапса, ошол оюнчу оюнду улантып, өзүнүн карточкасындагы таанымал адам тууралуу айтат. Ошентип, оюн улантыла берет.

Бул оюнду башкача кылып ойносо да болот. Таанымал адамдын аты жазылган карточканы оюнчулардын биринин артына жармаштырат. Калган оюнчулар ал таанымал адамдын жетишкендиктерин, ийгиликтерин айтышат. Ал эми артына карточка жабыштырылган оюнчу ошол таанымал адамды туура табышы керек. Эгер ал таанымал адамды туура таппай калса, анда ага жаза берилет.

Бул оюнду биз алгебра сабагындагы «Тарыхтан маалыматтар» деген теманы өтүүдө колдонууну тура көрдүк.

1. Улуу француз философу жана математиги. Аналитикалык геометрияны түзүүчүлөрдүн бири. Өзгөрмөлүү чоңдук түшүнүгүн киргизген. Анын идеяларынын көп сандаган улантуучулары болгон. Тик бурчтуу координаталар системасын түзгөн. Негизги эмгектери: «Геометрия», «Метод жөнүндө талкуу». Жообу: Рене Декарт.

2. Улуу англис окумуштуусу. Г.Лейбниц менен бир убакытта математикалык анализдин негиздерин, анык интегралды эсептөөнүн формуласын иштеп чыккан. Классикалык механиканын түзүүчүсү. Бул окумуштууга оптикадагы, физиканын башка бөлүмдөрүндөгү жана математикадагы эң чоң ачылыштар тиешелүү. Жообу: И.Ньютон.

Педагогикалык мааниси: эске сактоого, тапкычтыкка, көңүл коюуга, сөз байлыгын өстүрүүгө тарбиялайт.

Адабияттар:

1. Кут билим 13-январь, 2009-ж. 14-бет
2. К.М.Төрөгелдиева. Орто мектепте математиканы окутуунун методикасы.-I бөлүк, Б.: «Китеп компани» басм. 2006-ж. 185-бет.
3. С.Ж.Давлатова. Сынчыл ойломду өстүрүүчү стратегиялар кыргыз тили сабагында. Ош. 2009-ж.
4. К.М.Төрөгелдиева, А.Аликова, ж.б. Билим берүүнү модернизациялоо шартында окутууга жаңы мамиле. Методикалык курал.-Б.:2005.-40б.
5. К.М.Төрөгелдиева. Элементардык математика курсунда деңгээлдеп окутуунун методикалык негиздери. (КМПУ Вестник).-Б.:2003.-20-25б.