

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПЕРЕКРЕСТОК: школа – семья – общество

*Ключерова Татьяна Владимировна,  
Гордиенко Наталья Викторовна,  
Ключерова Татьяна Владимировна,  
учителя начальных классов,  
МКООУ «Школа-интернат № 64»,  
г. Прокопьевск, Кемеровская область*

### **РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА И АКТИВИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ**

**Аннотация.** В данной статье рассмотрена необходимость применения игровых технологий как средства развития познавательного интереса и активизации творческой активности учащихся на уроках.

**Ключевые слова:** познавательный интерес, творческая активность, игра.

В ФГОС начального общего образования определены требования к личностным, метапредметным и предметным результатам учащихся, включающие описание требований к формированию ценностно-смысловых установок. Предполагается, что к окончанию 4 класса в сфере личностных УУД у учащихся будут сформированы: «внутренняя позиция школьника», личностная мотивация учебной деятельности и ориентация на моральные нормы и их выполнение. Но чтобы этого достичь необходимо, развивать познавательный интерес и творческую активность учащихся во время уроков, так как они являются самыми значимыми мотивами учения.

Для формирования и развития познавательного интереса в процессе обучения необходимо: укреплять в каждом ребенке веру в свои силы, поощрять его, не ослаблять его интереса недоверием, негативными оценками; развивать у детей чувство собственного достоинства; развивать творческие силы детей, создавать для этого условия.

С целью развития познавательного интереса младших школьников и активизации творческой активности в процессе обучения математике необходимо использовать игровые технологии. В структуру игровой технологии как деятельности входят: целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. В структуру игровой технологии как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;

## **ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПЕРЕКРЕСТОК: школа – семья – общество**

д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра – это мощный стимул и разносторонняя, сильная мотивация в обучении детей младшего школьного возраста; в игре активизируются все психические процессы, она позволяет гармонично объединить эмоциональное и рациональное обучение школьников. В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно. Часто, что на уроке казалось трудным, во время игры легко усваивается. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные дети включаются в игру с огромным желанием.

Используются следующие виды дидактических игр: игры – упражнения; игры – путешествия; сюжетная (ролевая) игра; игра – соревнование.

Игры – путешествия служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность.

Игра – соревнование может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Игра – соревнование позволяет в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы.

Игры – упражнения занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

В основе игр-поручений лежат действия с предметами, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать. Дидактическое содержание игры-предположения заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия.

Главной особенностью игр-загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка.

В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. В игре-беседе педагог часто идет не от се-

## **ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПЕРЕКРЕСТОК: школа – семья – общество**

бя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру.

В качестве приёма, стимулирующего интерес, выступает приём удивления. Одним из приёмов стимулирования является сопоставление научных и житейских толкований отдельных природных явлений. Например, ученикам предлагается сравнить житейское и научное объяснение явления невесомости, житейское и научное объяснение законов свободного падения, законов плавания.

Использование игровых технологий на уроке не дает возможность учащимся овладеть математикой «легко и счастливо». Легких путей в науку нет. Но необходимо использовать все возможности для того, чтобы дети учились с интересом, чтобы испытали и осознали притягательные стороны математики, ее возможности в совершенствовании умственных способностей, в преодолении трудностей.