Управление образования

администрации города Белгорода

Муниципальное учреждение

«Научно – методический информационный центр»

**Развитие познавательного интереса у младших школьников на уроках математики через дидактическую игру**

***Ефанова Любовь Митрофановна***,

учитель начальных классов,

муниципальное бюджетное общеобразовательное

учреждение средняя общеобразовательная школа № 18

Белгород

2017

**Содержание**.

Актуальность опыта..……………………………………………...……………..3

Теоретическая база опыта………………………………………………………...6

Технология опыта……………………………………………………………...….9

Результативность опыта……………………………………………………..…..15

Библиографический список…………………………………………………..…17

Приложение к опыту……………………………………………………….……18

**I.Актуальность опыта**

В жизнь школы вошли современные образовательные стандарты, которые требуют воспитания духовно развитой личности, способной к созидательной деятельности в огромном современном мире, формирования гражданской позиции, чувства патриотизма, любви к ценностям отечественной культуры. В связи с этим учителя начальных классов всё более интересуют вопросы, связанные с тем, как воспитывать стремление к знаниям, как выбрать из богатого арсенала методов и приёмов обучения те, которые побуждали бы активно овладевать знаниями и умениями. В.А.Сухомлинский в своё время говорил: «Ученик - человек величайшего труда. Облегчайте ему подвиг познания!» Одним из основных направлений реализации поставленных целей является для нас, учителей начальных классов, расширение познавательно-мотивационной сферы деятельности учащихся, что требует повышения уровня развития познавательного интереса у школьников.

В комплексе задач обучения математике занимает важное место проблема формирования познавательного интереса.

Познавательный интерес выступает перед нами и как сильное средство обучения. Познавательный интерес – это интерес к учебной деятельности, к приобретению знаний, к науке. Возникновение познавательного интереса зависит в первую очередь от уровня развития ребенка, его опыта, знаний, той почвы, которая питает интерес, а с другой стороны, от способа подачи материала.

Классическая педагогика прошлого утверждала – ” Смертельный грех учителя – быть скучным”. А для ученика: познавательный интерес - это одно из личностных качеств школьника, черта его характера, проявляющаяся в пытливости, любознательности, активности. Интерес может быть избирательным по отношению к учебному предмету.

Активизировать деятельность учащихся по овладению математическими знаниями можно путём умелого применения занимательных задач, игр с математическим содержанием. Занимательная задача - это та, которая вызывает у учащихся непроизвольный интерес, являющийся следствием необычайности сюжета задачи, необычности формы её подачи. Решение таких задач вызывает у учащихся внутренний положительный отклик, развивает их любознательность.

Одним из путей решения проблемы развития познавательного интереса может являться использование дидактических игр, в процессе проведения которых реализуется гуманитарная направленность школьного курса математики, у учащихся формируется представление о математике как о компоненте человеческой культуры. Сочетание различных видов деятельности, форм учебной работы, нетрадиционная организация обучения в процессе проведения дидактической игры позволяют учащимся полноценно реализовать личностный потенциал, что неразрывно связано с развитием познавательного интереса.

Различные подходы к организации учебного процесса с применением дидактических игр исследовали П.П. Блонский, В.П. Беспалько, Д.Б.Эльконин, В.А.Крутецкий, В.Г.Коваленко, А.Н.Леонтьев, Л.М.Фридман, Г.И.Щукина, Л.В.Моисеева, А.С.Белкин и др.

Проблема использования игр в обучении анализировалась многими зарубежными и отечественными педагогами и психологами, которые определили психологические основы дидактических игр (А.А.Вербицкий ) и место дидактических игр в общей системе игр (В.М.Комаров).

По определению А.Н.Леонтьева, «игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе»[[1]](#footnote-2).

Таким образом, наблюдается противоречие между потенциальными возможностями дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся и бессистемно складывающейся практикой их применения, а также отсутствием научно-обоснованной методики их использования на различных ступенях обучения математике в школе.

Сформулированное противоречие определяет актуальность данного исследования и проблему исследования: как повысить уровень познавательного интереса учащихся при обучении математике и какое место в этом процессе следует отвести дидактическим играм? Проблема определила тему опыта: «Развитие познавательного интереса у младших школьников на уроках математики через дидактическую игру».

Объект исследования- процесс обучения математике в общеобразовательной школе.

Предмет исследования- дидактические игры как средство развития познавательного интереса младших школьников.

Цель исследования- разработка и теоретическое обоснование методики применения дидактических игр с целью развития познавательного интереса младших школьников к математике.

Гипотеза исследования: применение дидактических игр в процессе обучения математике позволит повысить уровень познавательного интереса учащихся, если разрабатывать данные игры в соответствии с их структурой

и на основе требований успешности их проведения.

Проблема, цель, гипотеза исследования определили задачиисследования:

1. На основе анализа методической и психолого-педагогической литературы выявить теоретико-методологические основы использования дидактических игр с целью развития познавательного интереса школьников в процессе обучения математике.
2. Определить роль и место дидактических игр в развитии познавательного интереса учащихся.
3. Создать технологию разработки дидактических игр.
4. Разработать методику планирования и проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие познавательного интереса учащихся на различных ступенях обучения математике.
5. Провести экспериментальную работу по определению эффективности с использования дидактических игр в процессе обучения математике.

**II.Теоретическая база опыта**

В последнее времяв педагогической литературе появилось много определений игры. У Г.К. Селевко определение игры таково: «Игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

В,А,Сухомлинский писал:«Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.»

Игра с позиции психологов имеет несколько другие концепции. В.Штерн в своей теории игры рассматривает её «со стороны сознания» и проявления в игре детской фантазии.

Большое влияние на исследование игры оказал психоанализ З.Фрейда. Он предлагает два подхода к детской игре. Один подход рассматривается, как удовлетворение потребностей, влечений, которые могут быть достигнуты в реальной жизни. Второй подход характеризуется тем, что реальные потребности и эмоции ребёнка становятся предметом игры, меняют свою природу, и он активно управляет ими.

Огромный вклад в изучение игры в конце Х1Х – начале ХХ века внёс выдающийся русский психолог П.Ф.Коптерев. Его исследования особо актуальны сегодня, когда коренным образом изменилось отношение к игре в процессе обучения детей. Автор отмечал, что в обучении ребёнку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать своё внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме».

Особый вклад в исследование данной проблемы внёс Л.С. Выготский. Он отмечает, что игра дошкольника – это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний. Центральным моментом игры Л.С. Выготский считает, что игра «создаёт зону ближайшего развития ребёнка, в игре он всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в общественную функцию, уходит вглубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средства воспитания. Игра созвучна социальной природе ребёнка.

Д.Б. Эльконин писал о том, что у некоторой части педагогов существует тенденция универсализации значения игры для психического развития, ей приписываются самые разнообразные функции как  чисто образовательные, так и воспитательные. Некоторые из них, вероятно, взаимно перекрывают друг друга в отношении влияния на психическое развитие. Тем не менее необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирование личности ребёнка, которые по преимуществу развиваются в игре и не могут развиваться или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности  «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму до сознательных аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности». «Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития».

По мнению многих современных исследователей (С.Н. Карпова, Л.Г. Лысюк, С.А. Шмаков, С.Л. Новосёлова, Н.Я. Михайленко, Н.А.Короткова, Г.Л.Лэндрет и др.), игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она даёт возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять

Применение игровых приемов и ситуаций на уроках провожу по следующим направлениям:

- дидактическую цель ставлю перед учениками в форме игровой задачи;

- учебную деятельность подчиняю правилам игры;

- учебный материал использую в качестве ее средства.

В учебную деятельность чаще всего ввожу элемент соревнования. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При проведении урока в форме ролевой игры можно выделяю следующие этапы использования игровой технологии:

* моделирование игровой ситуации;
* распределение ролей;
* знакомство с правилами игры;
* сам процесс игры;
* подведение итогов.

На моих уроках игровая деятельность используется в следующих случаях :

- как дидактическая игра, которая является и формой обучения, так как она имеет свою структуру организации, выражающуюся в виде согласованной деятельности учителя и учащихся; и средством обучения, потому что она является источником получения знаний, формирования умений.

Дидактические игры проводятся мною на уроках обобщения и систематизации знаний, на уроках формирования практических навыков по изучаемой теме (задания к игре подбираются в соответствии с темой урока и уровнем знаний учащихся – материал должен быть знаком, так как игра опирается на опыт, должно быть заложено преодоление чего-либо, так как только в этом случае возможна активность действий, т.е. должны быть созданы необходимые условия для возникновения и разрешения проблемных игровых ситуаций). В форме игры может проводиться как весь урок, так и его часть (введение, объяснение, закрепление, контроль). Разработана серия игровых уроков для проведения обобщающего контроля с использованием ИКТ, игровая деятельность используется мной в следующих случаях: для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета (урок-игра «Путешествие по стране Знаний», урок – спектакль «Народные праздники»); в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Это разнообразные игры – соревнования, эстафеты, в которых предлагается найти значение выражения, вставить нужный знак, придумать пример и т.д. Такие игры неоспоримы в оценке автоматизма навыков и умений. - игровые технологии используются мною и на внеурочных мероприятиях, например, во время проведения в школе Недели начальной школы, конкурсов, викторин. Игровые методы -спутники начальной школы.

В базу опыта включаю, используя замечательный педагогический труд С,Н. Лысенковой с ее книгой“Когда легко учиться”,где есть и отведено место в игре самому слабому. «Создание в классе спокойной обстановки, доброжелательность и взаимопомощь, чувство коллектива – тоже необходимые слагаемые успеха. Дети раскованны, свободны, никакого страха в ожидании вызова, работают активно и с удовольствием, потому что внимание учителя сосредоточено не на ошибках и промахах, а на удачах и победах, пусть самых маленьких.  
Именно такой урок сотрудничества, на котором у всех все получается, и рождает чувство успеха в учении, желание и готовность решать все более трудные задачи, идти вперед по дороге познания»

**III. Технология опыта**

К началу обучения в первом классе дети имеют достаточно большой круг математических представлений о числах, фигурах и математических отношениях. Однако, если ребенок не посещал детский сад, у него эти представления, как правило, разрознены, нечетки, а нередко, просто искажены.

Программа по математике реализует следующие цели обучения: полноценное интеллектуальное развитие, формирование мыслительных процессов, логического мышления, пространственных ориентировок, а также математическую подготовку учащихся к дальнейшему обучению.

Авторы УМК «Начальная школа XXI века» поставили перед собой и перед учителями начальной школы очень важную задачу: заложить основу воспитания у ребенка самостоятельности мышления и овладении тем или иным понятием. Важной методической особенностью является нацеленность процесса на формирование у школьника общих способов действий, что определило необходимость использования деятельности моделирования.

Математика занимает особое место среди других предметов (автор В.Н. Рудницкая) – это самостоятельный предмет, самостоятельный курс. Её абстрактный характер и общность методов широко используется в различных областях знаний, в наибольшей степени способствует овладению учащимися элементарной логической грамотностью, умениями применять сформированные на уроках математики общелогические понятия, приёмы и способы действий при изучении других предметов. Логические воспитание учащихся является составной частью общей культуры мышления человека. Процесс воспитания культуры достаточно длительный, поэтому и начинаться он должен с первых лет обучения ребенка в школе на уровне, соответствующем его возрасту.

В целях обеспечения разносторонней математической подготовки учащихся начальной школы в курс включены сведения из разных математических дисциплин. Эти сведения образуют пять важнейших содержательных линий:

1. элементы арифметики
2. величины и их измерения
3. логико-математические понятия и отношения
4. элементы алгебры
5. элементы геометрии

Конкретное содержание каждой из линий определялось с учетом общих целей и задач обучения

Ребенок XXI века формируется как личность в медианасыщенной среде, будучи подвержен мощному информационному воздействию. Необходимо развивать способность свободного поиска информации, его критического и творческого осмысления, создания новых информационных продуктов.

Цель работы – показать, как средствами дидактической игры можно развить у учащихся познавательный интерес, чтобы на уроках математики детям было интересно, занимательно, нескучно, соединить замечательный занимательный мир детства с прекрасным миром науки.

**Новизна опыта**

Новизна опыта состоит в системном использовании дидактической игры на разных этапах урока математики для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся в условиях реализации УМК «Начальная школа XXI века».

В настоящее время в обществе сложилось новое понимание основной цели образования. Учитель в первую очередь должен заботиться о формировании у ученика способности к саморазвитию, которое обеспечит интеграцию личности в национальную и мировую культуру. Во главу угла при обучении математике ставится:

а) обеспечение деятельности – умение ставить цели, организовывать свою деятельность, оценивать результаты своего труда;

б) формирование личностных качеств: ума, воли, чувств и эмоций, творческих способностей, познавательных мотивов деятельности;

в) формирование картины мира.

Можно ли современный урок в начальной школе сделать интересным, занимательным и радостным? Можно ли активизировать творческие и познавательные силы ученика?

Достичь этого можно активизацией познавательно - игровой деятельности на уроках. Важным условием активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности и мышления, интереса и способности, является дидактическая игра.

Дидактические игры и занятия дают хороший результат лишь в том случае, если ясно представляешь, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности  проведения этих занятий. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Ребенок пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний, умений и навыков.

Дидактические игры хорошо «уживаются» только с серьезным учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов позволяет сделать обучение интересным и занимательным, создает у учащихся рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм на уроке математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работе.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к математике, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса. Основным в дидактической игре на уроках математики является обучение математике. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Поэтому использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой. Какое же место должна занимать игра на уроке? Важно одно: чтобы игра помогла достичь цели. Количество игр на уроке должно быть разумным. Применяемый на уроках игровой приём должен находиться в тесной связи с наглядными пособиями, с темой урока, с его задачами, а не носить исключительно развлекательный характер. Наглядность у детей – это как бы образное решение и оформление игры. Она помогает учителю объяснить новый материал, создать на уроке определенное эмоциональное настроение. Целесообразно продумать и поэтапное их распределение: в начале урока игра должна помочь заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока игра должна нацелить на усвоение темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока она должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности учащихся. В игре должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять роль активных спортсменов, контролеров, судей и т.д. Характер деятельности учащихся в игре зависит от места её на уроке или в системе уроков. Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов и рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов. В этом случае использование средств наглядности следует ограничить и усилить внимание в игре к проговариванию вслух правила, вычислительного приёма. В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой. С этой целью я использую распространенные средства обратной связи с учеником: сигнальные карточки (кружок зелёного цвета с одной стороны и красного - с другой), разрезные цифры, счётный материал или геометрические фигуры. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре. В большую часть игр вношу элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения. Многие упражнения строю на материале различной трудности (базовый и повышенный), что дает возможность осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний. Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры «Лесенка» или «Кто первый добежит до финиша?» Каждый ученик получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная. Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабоуспевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя победителем-спортсменом. В конце урока вместе с детьми, подвожу итоги соревнования, обращаю внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма, ответственности. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Я могу сказать ребёнку, допустившему ошибку, что он ещё не стал “ведущим” в игре, но если будет стараться, то непременно им станет. Ошибки учащихся анализирую не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры. Такие уроки помогают идти к цели: привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть первыми . Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

Определение места дидактической игры в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. Коллективные игры в классе я разделяю по дидактическим задачам урока: игры обучающие, игры контролирующие, игры обобщающие.

В обучающей игре учащиеся приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причём результат усвоения знаний будет тем лучше, чем чётче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

В контролирующей игре дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определённая математическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний, которые способствуют установлению межпредметных и метапредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Дидактические игры становятся эффективным средством активизации учебной деятельности школьников при их систематическом использовании, этим обусловлена необходимость их накопления и классификации по содержанию с использованием методических журналов и пособий.

Игра - не самоцель, она должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала кратко, но доступно пониманию школьников.
2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, иначе она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать математическую зоркость и внимание.
3. Дидактический материал, используемый и «подаваемый» во время игры, должен быть удобен в использовании, в противном случае игра не даст должного эффекта.
4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд (эстафета, поединок, бой, соревнования, построенных по сюжетам известных игр:«Поле чудес»,КВН, «Брейн - ринг», «Счастливый случай», «Звёздный час» и др.) должен быть обеспечен контроль за её результатами со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учёт должен быть открытым, ясным и справедливым.
5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре.
6. Если на уроке проводится несколько игр, то лёгкие и более трудные по математическому содержанию должны чередоваться.
7. Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.
8. Игровой характер при проведении уроков по математике должен иметь определённую меру. Превышение её может привести к тому, что дети во всём будут видеть только игру.
9. В процессе игры учащиеся должны математически грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, чёткой, краткой.
10. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

При таком использовании игры у детей формируются такие необходимые качества, как:

а) положительное отношение к школе, к учебному предмету;  
б) умение и желание включаться как в индивидуальную, так и в коллективную учебную работу;

в) умение слушать друг друга;  
г) добровольное желание расширять свои возможности;  
д) раскрытие собственных творческих способностей;  
е) самовыражение, самоутверждение.

По моему мнению, игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым. Игру на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении, при отработке навыков чтения, для развития речи обучающихся.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно разделить на несколько групп:

1. игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.
2. игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания.
3. игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним.
4. игры, включающие элементы поиска и творчества.

Важно также различать собственно дидактические игры и игровые приемы, использующиеся при обучении детей. По мере “вхождения” детей в новую для них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровой замысел– первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Учитель, как руководитель игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, помогает и подбадривает отстающих.

Основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание.

Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения, ЭОР с использованием компьютера. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, которыми награждаются команды-победители.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Этот результат выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, или в их применении.

**IV. Результативность опыта**

Проведение диагностики позволяет получить объективные данные о развитии интеллектуальных способностей учащихся, повышении учебных мотиваций младших школьников в ходе использования дидактических игр в учебном процессе. Используя тесты, диагностику, рекомендованную авторами УМК «Начальная школа XXI века » были получены следующие результаты:

1. Навыки работы с тестами:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2013 – 2014уч.г. | | 2 класс, 2014 – 2015уч.г. | |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец года |
| Высокий | 7% | 11 % | 14,5 % | 18,2 % |
| Средний | 63 % | 65 % | 64,5 % | 68,2 % |
| Низкий | 30 % | 24 % | 21 % | 13,6 % |

1. Навыки решения задач:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 1 класс, 2013 – 2014уч.г. | | 2 класс, 2014 – 2015уч.г. | |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец года |
| Высокий | 12 % | 15 % | 14 % | 18 % |
| Средний | 63 % | 66 % | 68 % | 68 % |
| Низкий | 25 % | 19 % | 18 % | 14% |

3.Навыки решения примеров и задач:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровни обученности | 3класс, 2015 – 2016уч.г. | | 4класс, 2016 – 2017уч.г. | |
| Начало года | Конец года | Начало года | Конец 1 года |
| Высокий | 15 % | 16 % | 15 % | 19 % |
| Средний | 64 % | 66 % | 68 % | 68 % |
| Низкий | 21 % | 18 % | 17 % | 13 % |

Анализ данных, приведённый в таблицах, доказывает эффективность использования дидактических игр в процессе интеллектуального развития младших школьников.

О результативности педагогической деятельности свидетельствуют качественные показатели обучения:

1) при 100% успеваемости качество знаний по математике во 2б классе в 2014-2015 учебном году составило 64%;

2) результаты АКР по математике в 3б классе:

качество знаний – 76%, успеваемость – 100%.

3) результаты тестирования по математике:

качество знаний – 82%, успеваемость – 100%.

4)Результаты ВПР в 4 б классе по математике:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4б** | **22чел** | Матема-тика  **25.04.17** | **ВПР** | **«2» --** | **«3» -3** | **«4» -6** | **«5»-13** | **Качество**  **86%** | **Успевамость**  **100%** |  | **100** | **86** |

Выводы:

1. Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Часто в результате таких занятий неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься.
2. У них развивается интерес к математике. У многих детей обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.
3. Как удалось установить, введение в процесс обучения игр способствует углублению познавательного интереса, повышению мотивации учебной деятельности. Одна из существенных задач использования игр на уроках математики – формирование навыков самостоятельной работы, развитие познавательной активности младших школьников.
4. Экспериментальная работа в условиях введения ФГОС НОО показала повышение уровня познавательной активности младших школьников при использовании метода игры на уроках математики (высокий уровень изменился в положительную сторону в % отношении, а детей со средним и низким уровнем познавательной активности стало меньше соответственно), что полностью подтверждает выдвинутую гипотезу.
5. В результате успешного применения поощрений развивается интерес к познавательной деятельности; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности.

Проблема, изучаемая в настоящей работе, имеет перспективы дальнейшего исследования.

**Адресная направленность опыта:**

Опыт может быть использован в работе учителей начальных классов, учителей математики основной школы.

**V. Библиографический список**

1. Блинова Т. Л. Имитационные дидактические игры как средство развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения математике в общеобразовательной школе : Екатеринбург, 2003, - С. 180
2. Газман О.С. В школу – с игрой. ∕ С.О. Газман.-М.: Просвещение, 1991. – 193 с.
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах: Москва 1995, - С. 173
4. Жукова З.П. Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры //Начальная школа -2006.,-№5.,-С.30-31
5. Журова Л.Е.Начальная школа XXI века: Идеи, поиски, решения; Москва, издательский центр «Вентана - Граф» 2004 год.
6. Кульневич С.В. Не совсем обычный урок: Ростов-на-Дону: Издательство: Учитель, 2001. – 176с.
7. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М.: Изд. МГУ, 1989.
8. Лысенкова С.Н. Проблемы методов обучения в современной общеобразовательной школе. – М.: Педагогика, 1980г.
9. Минскин Е. М. От игры к знаниям: Пособие для учителя. Издательство: Просвещение,1987г,-192стр.
10. Русанов В.Н. Математические олимпиады младших школьников: Москва: Просвещение, 1990г. – 70с.
11. Селевко Г.К.Современные образовательные технологии. М.: 2001.
12. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: 1988 г.- 208 с.
13. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.,-1999.,-С.335
14. Эскандеров А.А. Актуализация познавательного интереса у учащихся: кроссворды в системе дидактических игр// Начальная школа – 2007.,-№1.,-С.46-48

**Приложения**

**ПриложениЕ №1 - ……….**

**ПриложениЕ №2 - ……….**

**ПриложениЕ №1**

**«Эстафета»**

**Цель:** Развитие операций мышления (анализ, сравнение), закрепление и обобщение учебного материала.

Описание: На карточках написаны примеры на сложение и вычитание. Количество примеров соответствует количеству учащихся сидящих в каждом ряду.

Задание: Все ученики, сидящие на последних партах, получают по одной карточке «Эстафета». Решив первый пример, ученик передает карточку на следующую парту, впереди сидящему ученику. Карточки приходят на первые парты, где их собирает учитель. Анализ результатов.

**ПриложениЕ №2**

**«Тучка»**

**Цель:** Развитие внимания, зрительного восприятия.

Описание:Из бумаги голубого цвета вырезается изображение тучки и к ней крепится карточка с числом. И также вырезаются капельки с числами.

Задание:На доску крепится тучка с числом и капельки. Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают вторые пары капелек.

**ПриложениЕ №3**

**«Кто быстрее?»**

**Цель:** Закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: На доске записаны примеры на сложение и вычитание, записанные с ошибками.

Задание: Дети по вызову учителя выходят к доске и исправляют ошибки, предварительно объясняя решение примера.

**ПриложениЕ №4**

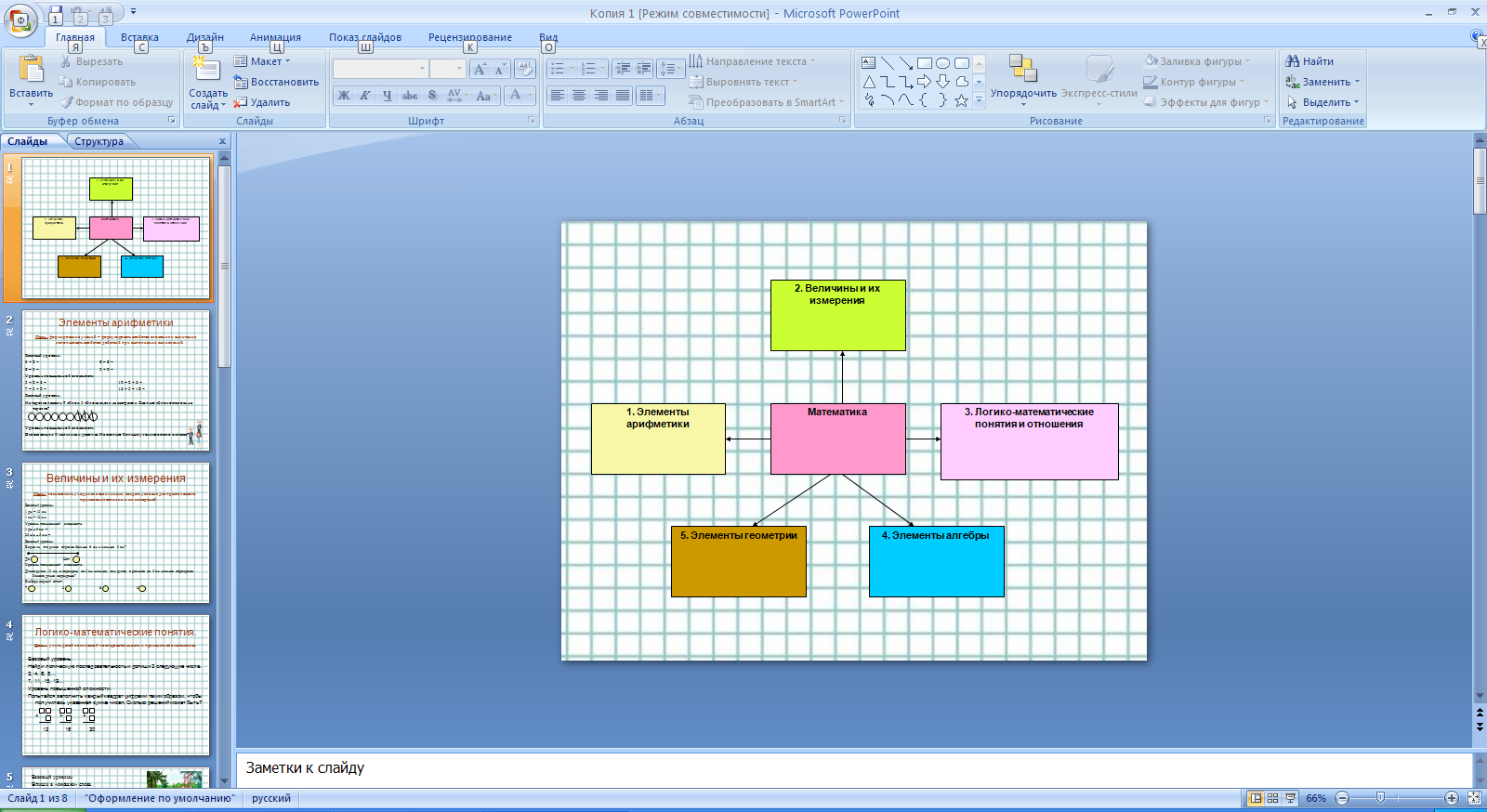
**«Цветик-семицветик**»

На столе лежит сердцевинка цветка. На ней написана цифра (например 27).

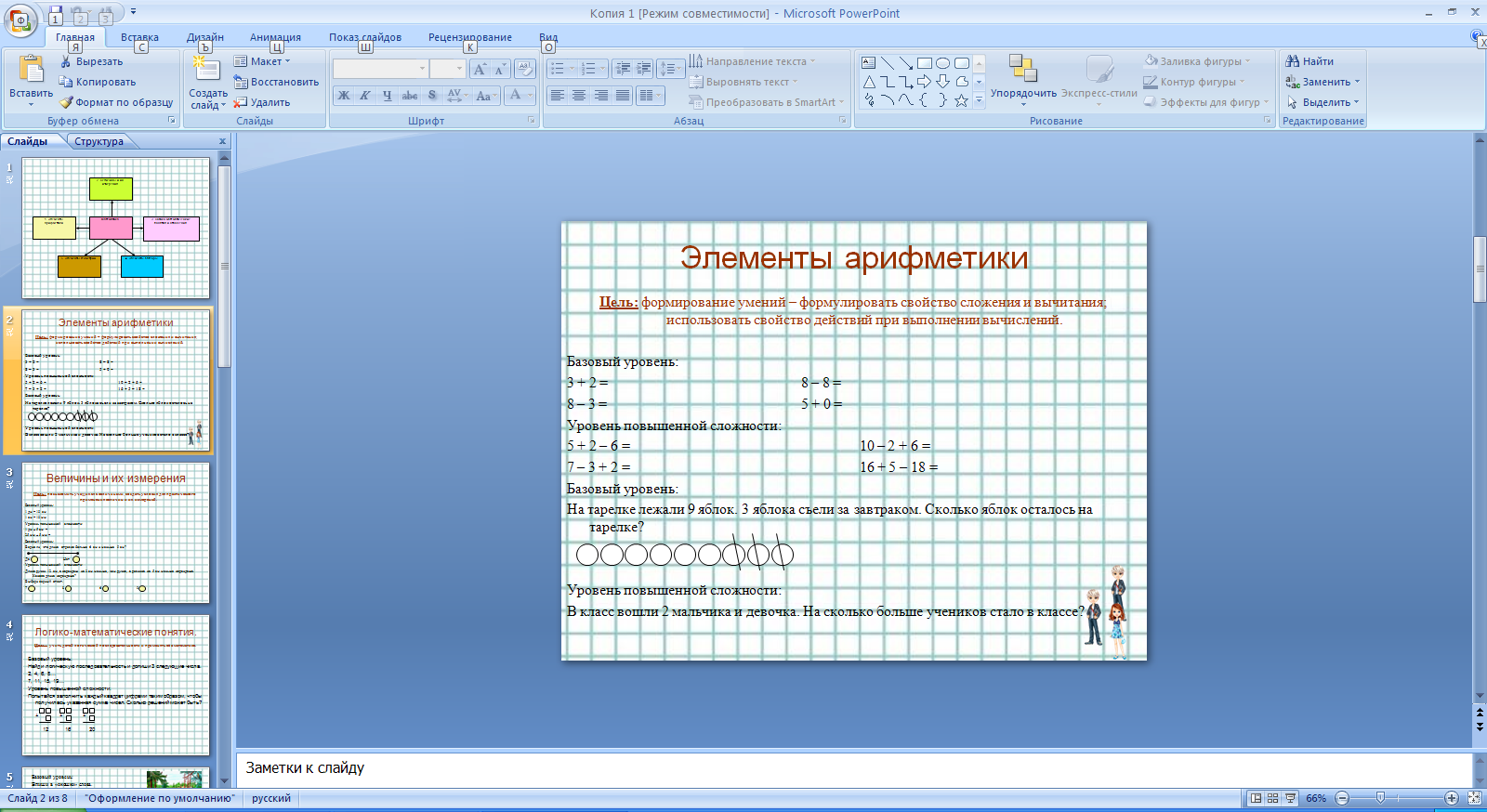
Рядом выкладываются цветочные лепестки, на них написаны примеры без ответов, нужно их решить, если ответ совпадет, ученик должен этот лепесток с картинкой положить к сердцевинке цветка.

Такие игры на этапе ознакомления, повторения и закрепления изученного материала выполняют функцию формирования в процессе игры общеучебных умений и навыков, а так же психологических образований, крайне необходимых для активизации учебного процесса.

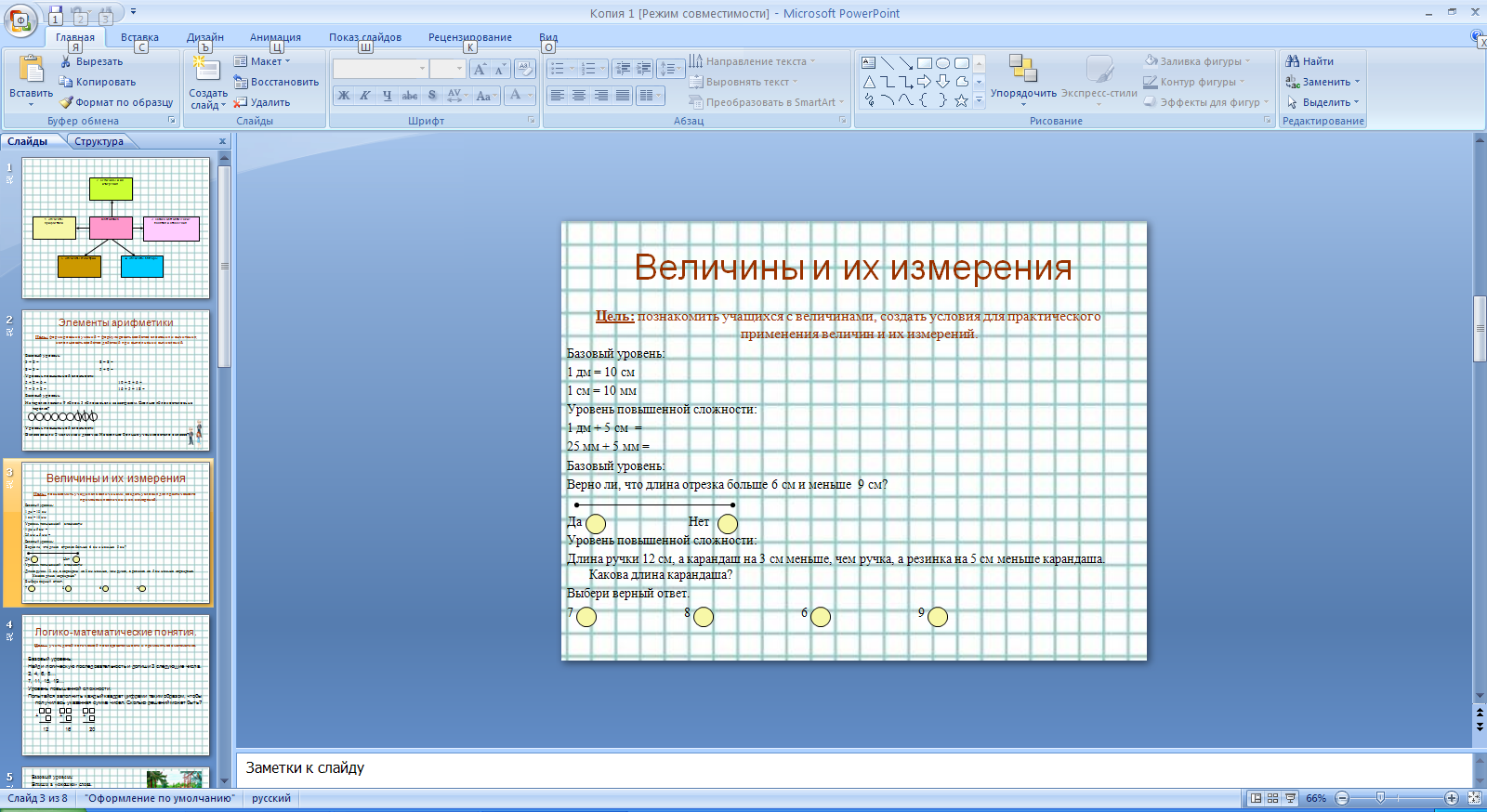
**ПриложениЕ №5**

****

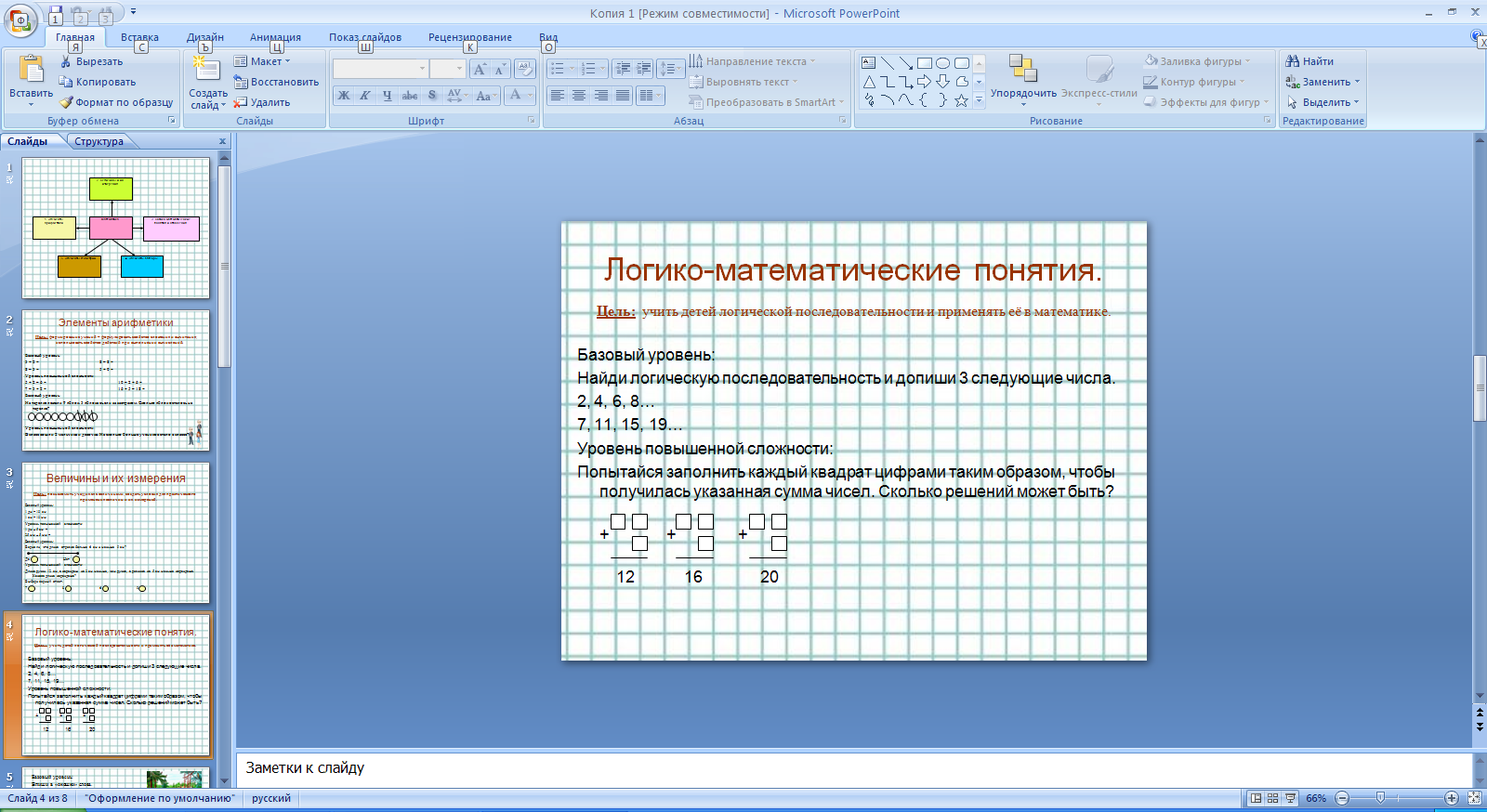
**ПриложениЕ №6**

****

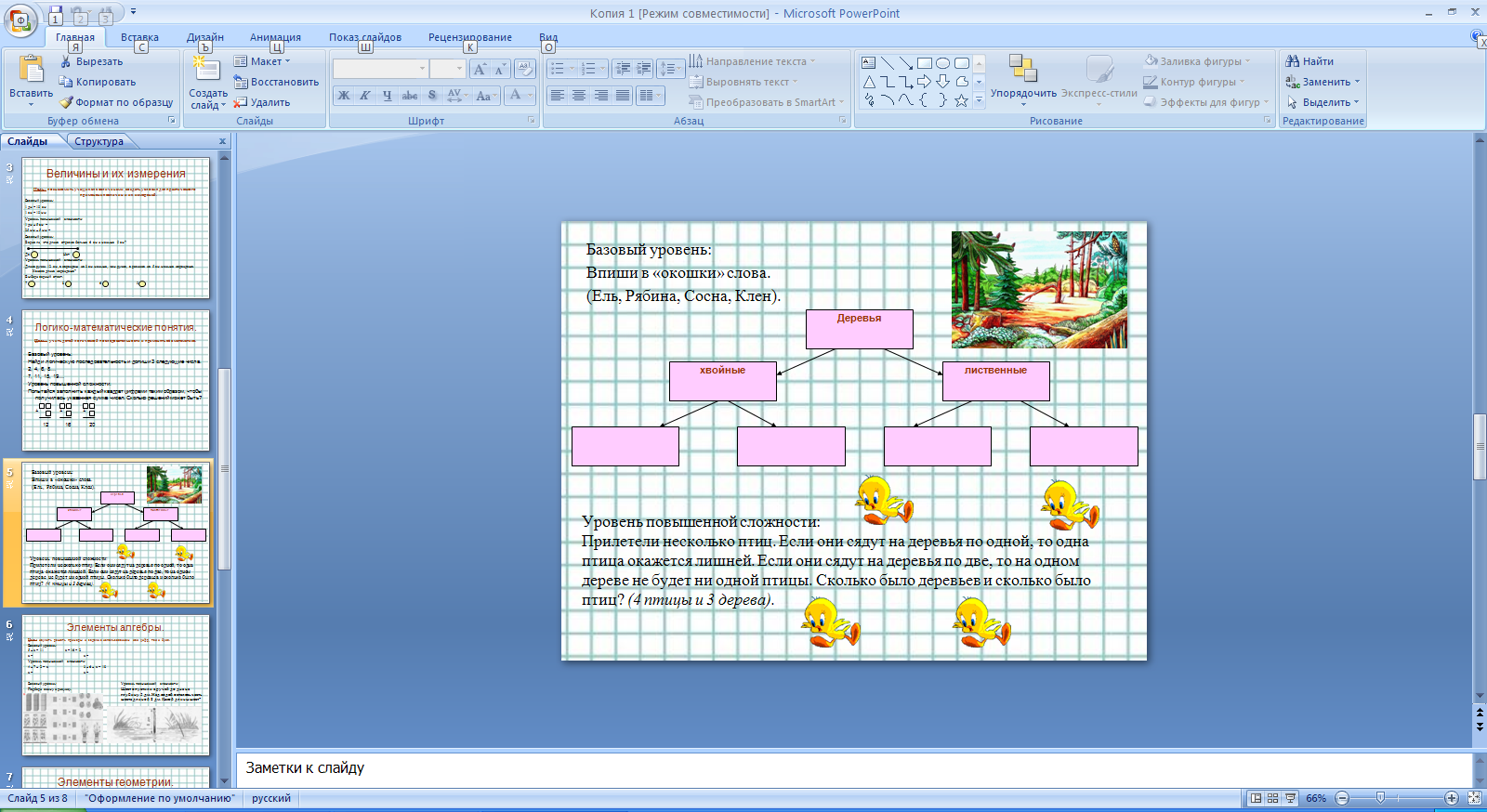
**ПриложениЕ №7**

****

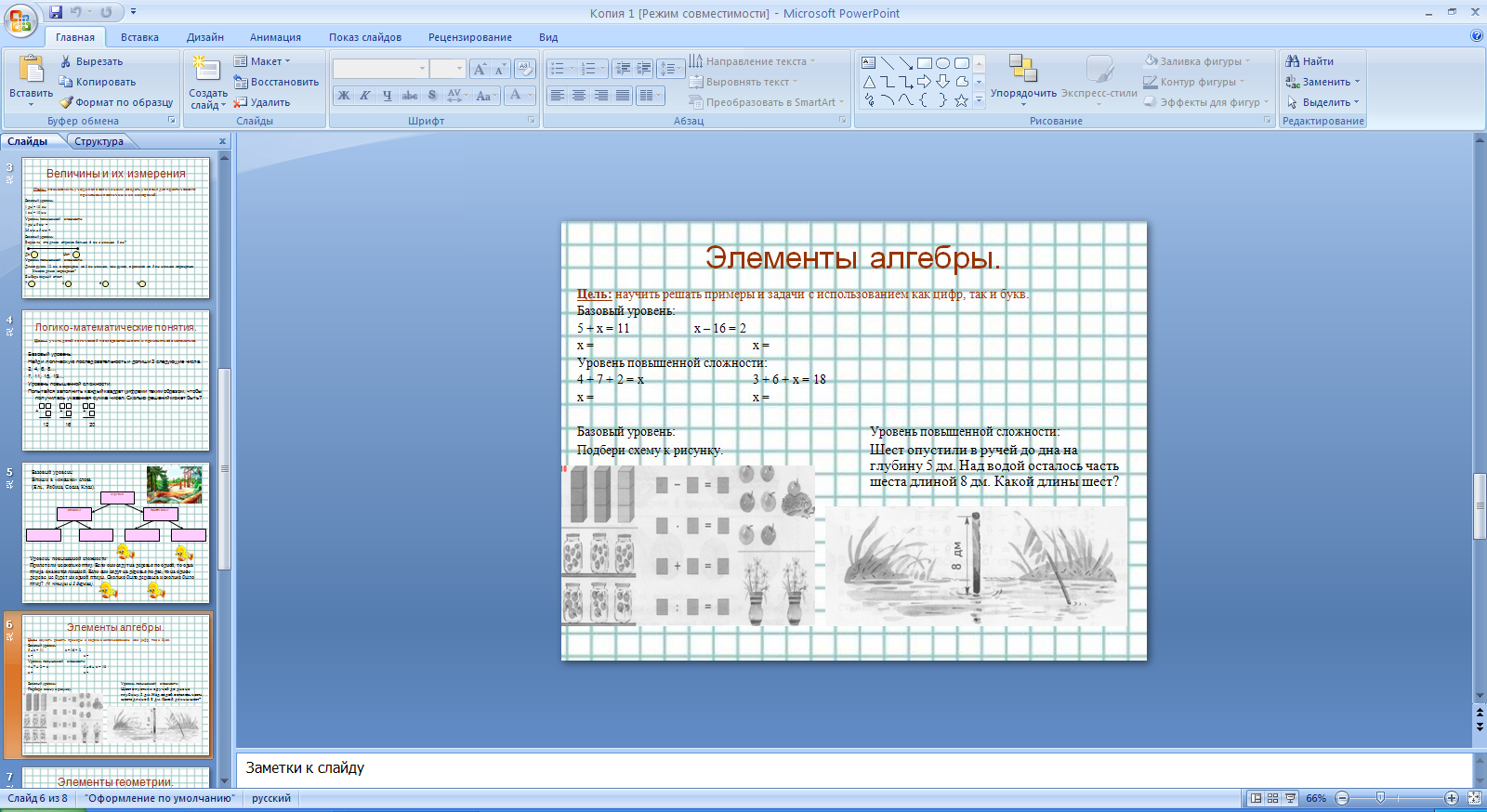
**ПриложениЕ №8**

****

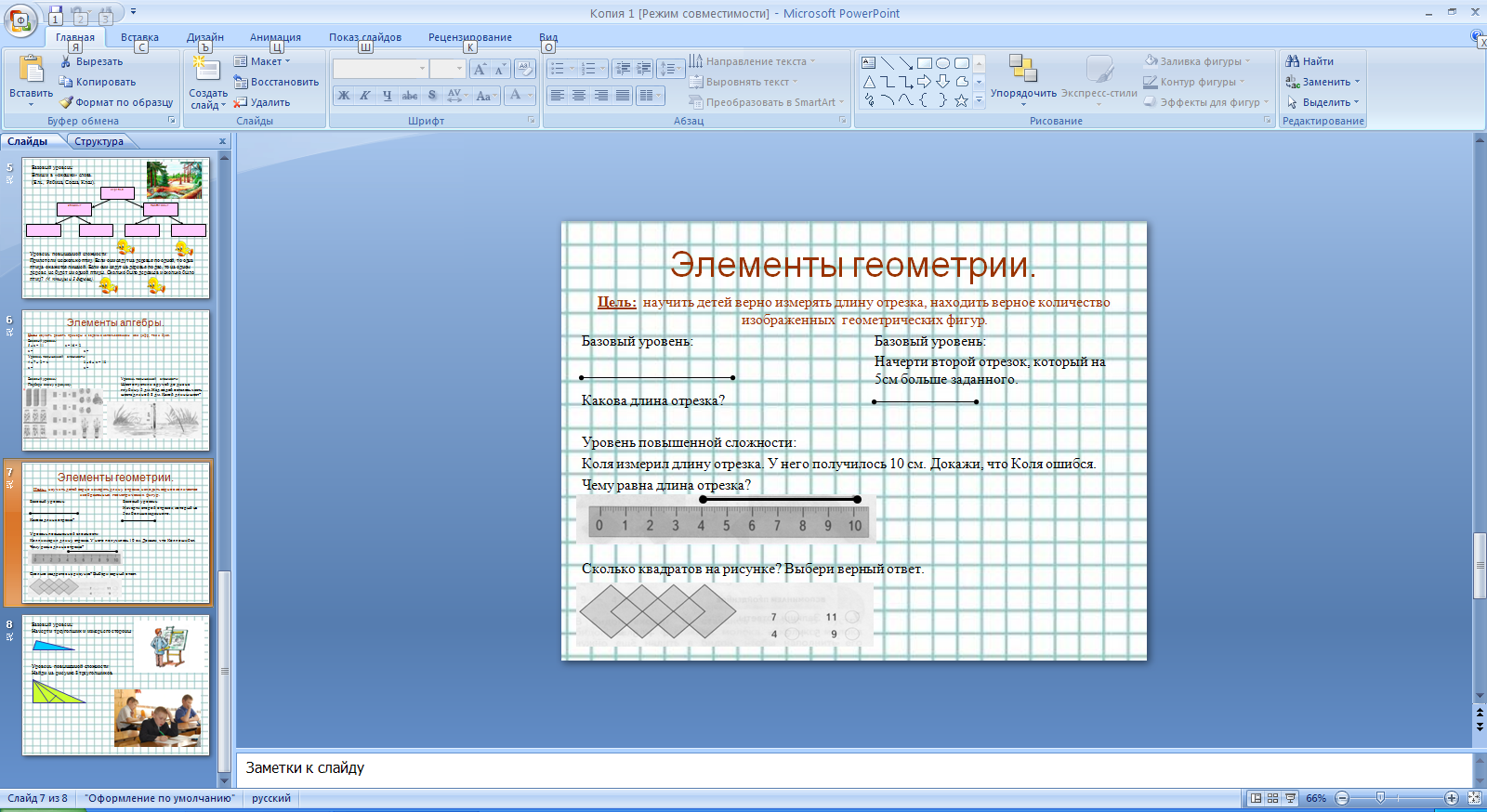
**ПриложениЕ №9**

****

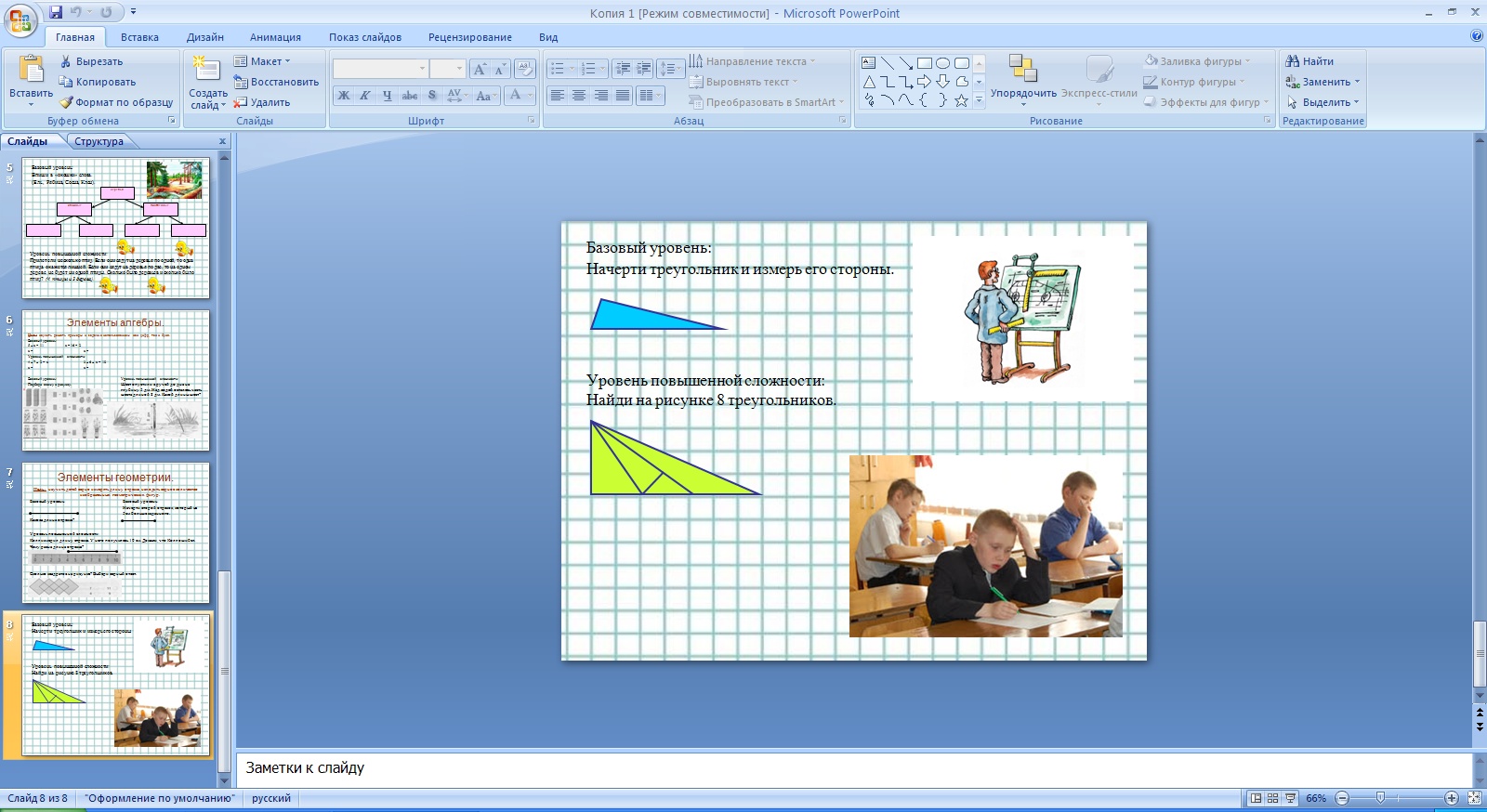
**ПриложениЕ №10**

****

**ПриложениЕ №11**

****

**ПриложениЕ №12**

****

Анкета для учащихся.

1. Тебе нравится, когда учитель использует на уроке игру?

2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на уроке?

3. На каких уроках тебе нравится играть (перечисли)?

4. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую, парную?

5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра ?

6.Попробуйте объяснить, почему?

7. Зависит ли твое желание от учителя, использующего игры?

8. Что тебе больше всего нравится в игре?

9.Чему учит игра каждого ученика?

1. [↑](#footnote-ref-2)