

качество образования и развивает soft skills учащихся. Также реализация данного проекта служит целям образования в интересах устойчивого развития, так как расширяет возможности педагогов по участию в формировании экологически устойчивой, экономически эффективной и социально справедливой окружающей среды.

Список использованных источников:

1. Багаева, Е. П. Междисциплинарный проект как технология адаптивного управления качеством образовательного процесса. [Электронный ресурс] / Е. П. Багаева // Современные проблемы науки и образования. – 2021. – № 3. – Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30805>. – Дата доступа: 20.03.2022.
2. Детям о Целях устойчивого развития [Электронный ресурс] // Детский правовой сайт. – Режим доступа: <https://mir.pravo.by/edu/razvitiye.php>. – Дата доступа: 20.03.2022.
3. Абрамян, Р. Л. Роль междисциплинарных проектов в реализации продуктивно-прикладной направленности профильной школы / Р. Л. Абрамян // Вестник Университета Российской академии образования. – 2010. – № 1. – С. 126–129.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО И ЗАНИМАТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

*Акулич Е. Н.,
ГУО «Средняя школа № 9 г. Мозыря»,
г. Мозырь, Республика Беларусь*

Аннотация. Статья посвящена изучению использования игрового и занимательного материала для активизации познавательного интереса у учащихся начальных классов на уроках математики. В материале рассматривается следующая проблема: как активизировать познавательный интерес и повысить уровень знаний по предмету? Приводятся примеры разнообразных игр и занимательного материала, использование которых направленно на активизацию познавательного интереса у младших школьников на уроках математики.

Resume. The article is devoted to the study of the use of game and entertaining material to enhance the cognitive interest of primary school students in mathematics lessons. The material addresses the following problem: how to activate cognitive interest and increase the level of knowledge on the subject? Examples of various games and entertaining material are given, the use of which is aimed at enhancing the cognitive interest of younger students in mathematics lessons.

Ключевые слова: игры, занимательный материал, активизация познавательного интереса, уроки математики, начальные классы.

Key words: games, entertaining material, activation of cognitive interest, mathematics lessons, primary classes.

В последние годы наблюдается снижение интереса учащихся к получению знаний, их больше увлекает мир компьютеров и всевозможных гаджетов, предлагающих им массу различных игр и развлечений. Следовательно, снижается интерес к обучению в целом.

В процессе работы заметила, что многие учащиеся работают на учебных занятиях без интереса. Появилась проблема: как активизировать познавательный интерес и повысить уровень знаний по предмету?

В процессе поиска новых методов обучения пришла к выводу, что использование игрового и занимательного материала на уроках математики будет способствовать активизации познавательного интереса к изучению математики. Игры позволяют сделать урок интересным и увлекательным, продуктивным и захватывающим, помогают повысить активность детей, вызывают положительные эмоции.

Ш.А. Амонашвили писал, что без игры на уроке невозможно увлечь ребенка в мир знаний и нравственных переживаний, сделать его активным учеником и творцом урока. [1, с. 36]. По словам Т.П. Бобровской, «игра снимает психологическое утомление, мобилизует умственные усилия учащихся, создаёт обстановку радости на уроках» [2, с.25]. «Современная педагогика, обращаясь к игровым формам обучения, усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся», – считает психолог Д.Б. Эльконин [3, с.73]. Исследования психолога Л. С. Славиной показали, что в процессе игры ребёнок способен выполнить объём работы, который ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. В игре знания не навязываются ученику, поэтому часто то, что на уроке оказалось трудным для понимания, во время игры усваивается легко [4, с.55].

При выборе игрового и занимательного материала руководствуюсь определёнными требованиями. Подобранный материал должен соответствовать теме и целям урока, обеспечивать углубление, расширение и закрепление знаний учащихся, развивать умственные способности, соответствовать возрастным особенностям детей, обеспечивать постепенное усложнение вычислительных операций [5, с.12]. Используемые мною игры помогают решить ту или иную умственную задачу, дают возможность сделать обобщение, осознать правило, повторить полученные знания, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала и активизации познавательного интереса к предмету.

Игровой материал применяю на разных этапах усвоения знаний: в начале урока, на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использую разнообразные виды устных упражнений, которые помогают быстрее и качественнее усвоить учебный материал. Успех урока математики зависит от создания доброжелательной обстановки, организации направленного внимания на начало урока и быстрого включения детей в работу. Для этого в начале урока использую игры, связанные с пословицами, поговорками, которые затем становятся девизом урока. Например, игра «Волшебные примеры» нацеливает детей на устное решение примеров, затем учащимся предлагается расставить ответы в порядке возрастания и прочитать девиз урока. В результате всех выполненных операций получается поговорка «Маленькие удачи – путь к большой победе»:

«Маленькие	удачи –	путь	к	большой	победе»
20+3	38-4	42+3	60-4	50+17	84-6

Из этой игры возникает ещё одна игра «Спрятанное число». Если мы внимательно посмотрим на числа (ответы), то найдем закономерность. Каждое последующее число увеличивается на 11 единиц. С интересом учащиеся определяют спрятанное число, дают характеристику этому числу, а затем прописывают в тетради с соблюдением каллиграфических норм.

На этапе проверки домашнего задания, направленного на повторение основных понятий, основополагающих знаний, умений, способов деятельности, использую игру «Найди ошибку» или игру «Угадай пример». Например, в тетрадях записаны примеры из домашнего задания:

$$\begin{array}{ll} 25 + 9 = 34 & 30 - 14 = 16 \\ 47 - 15 = 32 & 33 + 16 = 49. \end{array}$$

С помощью вопросов мы проверяем домашнее задание. Например, прочитайте пример, ответ которого на 2 единицы меньше, чем у числа 36. Назовите пример, ответ которого на 4 единицы меньше, чем у числа 36. В каком примере ответ 4 десятка и 9 единиц? Прочитайте пример, ответ которого на 6 больше, чем 10.

Игровой замысел в этом случае выступает в виде вопроса, придаёт этому этапу урока более увлекательный характер. При проверке домашнего задания использую игры «Ответы по цепочке» и «Задай вопрос?» Особенный интерес и активность проявляют учащиеся на тех уроках, где «участвуют» герои современных мультфильмов. Так, к нам на занятия часто приходят разные любимые герои: Лунтик, Мудрый Филин, Фиксики, Смешарики, Знайка, Губка Боб, Гномы, Бен 10-спасатель мира. Ребята вместе с героями решают учебные задачи, совершают заочные путешествия, фантазируют и размышляют.

Устный счёт провожу с использованием различных игр, шифровок, ребусов, головоломок, занимательных и логических задач. Повышенный интерес у учащихся вызывают веселые задачи в стихах. Их применяю при изучении различных табличных случаев сложения и умножения, а также для активизации познавательного интереса у учащихся на уроках.

Немаловажное значение на уроках математики на первой ступени общего среднего образования имеют математические загадки. Они расширяют кругозор детей, развивают любознательность и пытливость, тренируют внимание. Использую такие загадки, которые помогают познакомить ребят с цифрами (в первом классе), подсказывают, какую цифру будут прописывать дети во время чистописания, или знакомят ребят с новой темой.

Числовая разминка позволяет вовлечь в работу всех учащихся. Например, игра «Расскажи-ка». Учащиеся выборочно характеризуют числа по плану. Числа: 145, 490, 885, 65, 272. План: прочитайте, назовите соседей чисел, назовите разрядный состав чисел, назовите чётные и нечётные числа, составьте примеры с числами, исключите лишнее число.

Для формирования навыка быстрого счёта использую игру «Веселый счет». Сообщаю: «Сказочный персонаж Незнайка в счете не силен и хочет посмотреть, как вы это делаете? Надо назвать и показать ему числа по порядку». (На доске вывешена таблица с числами до 20 вразброс). К доске выходят два ученика. Тот, кто быстрее сосчитает по таблице до 20, будет победителем. При изучении темы «Таблица умножения» в конце каждой учебной недели провожу проверку уровня знания таблицы умножения и деления. С этой целью использую игры: «Да - нет» или «+», «-». Работу организую так, чтобы был плавный переход от устного счета к следующему этапу урока или наоборот.

Этап объяснения нового материала – совместное «открытие» знаний. При изучении нового материала деятельность учащихся организуется так, чтобы они самостоятельно «открывали» новые для них знания. Детям предлагаю игры, подводящие к решению поставленной проблемы. Они содержат инструкции вида: «Подумай...», «Сравни...», «Сделай вывод». Например, задача-игра «Кто прав?». Цель игры – подведение учащихся к открытию переместительного свойства сложения.

Кузнечик вырезал 5 флажков, а Лунтик – 4 флажка. Сколько флажков они вырезали вместе? На наборном полотне запись: $4+5$ и $5+4$. Кузнечик и Лунтик устроили спор. Кузнечик утверждает, что верное решение $4+5$, а Лунтик – $5+4$. Кто же прав? В результате рассуждения учащиеся делают вывод, что правы оба героя, потому что в обоих случаях сложения получается один и тот же ответ. Выводится переместительное свойство сложения.

Одной из самых трудных тем для учащихся первого класса является тема «Состав числа». В игре «Угадай-ка» учащиеся узнают, из каких двух слагаемых состоит, например, число 9. Выигрывает тот, кто назовёт наибольшее число случаев. Для осознанного усвоения навыков счёта учащиеся должны уверенно знать названия и последовательность чисел натурального ряда. Поэтому в подготовительный период использую игры «Составим поезд», «Курьер», «Не ошибись», «Бег по числовому ряду», с помощью которых учащиеся осознают приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа.

На этапах закрепления материала использую игры на воспроизведение вычислительных приёмов. Для активизации познавательного интереса в игре применяю средства обратной связи: веер цифр и сигнальные карточки. Очень важно, чтобы все ребята включались в игру. Организую работу так: если один учащийся стоит у доски, то весь класс выполняет контролирующую функцию (либо они судьи, либо учителя). Для закрепления знаний о составе чисел в первом классе применяю игры «Укрась ёлочку», «Найди соседа», «Подставь нужное число», «Математические весы», «Математическая эстафета», «Арифметический лабиринт» [6, с.15]. Игру «Математическая эстафета» провожу в виде соревнования по рядам. Эту игру на этапе закрепления применяю с 1 по 4 класс. В игре решаются поставленные задачи урока, активизируется познавательный интерес.

На этапе проверки знаний использую методы взаимопроверки и самопроверки результата игр. Играя, учащиеся закрепляют программный материал, учатся наблюдать, сравнивать, проявляют сообразительность и находчивость. На этом этапе использую счет по таблицам. При использовании таблиц увеличивается степень наглядности числовых операций. Например, при закреплении темы «Нумерация чисел. Сотня» предлагается игра «Вопросительная таблица».

22	40	25	19	33	39
30	23	44	35	46	27
34	47	26	41	20	32
45	42	37	31	48	43
21	38	28	24	36	29

Даю такие задания: назови и покажи числа в возрастающем или убывающем порядке; увеличь на один числа первой строчки (назови последующее); уменьши на один десяток числа второй строчки; покажи числа, где сумма цифр в разряде десятков и единиц равна 7; найди числа, у которых 5 единиц; найди числа, в которых количество единиц на 2 больше количества десятков. Такие задания активизируют познавательный интерес, развивают логическое мышление, сообразительность.

Наблюдение за работой учащихся показывает, что систематическое использование игрового материала на уроках математики обеспечивает достижение положительных результатов с наименьшими затратами сил и учителя, и учащихся. Игровая деятельность также влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и больше запоминают.

Список используемых источников:

1. Амонашвили, Ш. А. Развитие познавательной активности учащихся в начальной школе / Ш. А. Амонашвили // Вопросы психологии. – 1984. – № 5. – С. 36–41.
2. Бобровская, Т. П. Урок математики в системе развивающего обучения / Т. П. Бобровская // Начальная школа. – 2010. – № 12. – С. 25–28.
3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гуманитарный издательский центр «ВЛАДОС», 1999. – 360 с.
4. Филиппенко, Н. Д. Учебно-дидактические игры как средство развития познавательной деятельности учеников / Н. Д. Филиппенко // Печатковая школа. – 2009. – № 7. – С. 55–58.
5. Ковалевская, Н. Л. Роль дидактической игры в развитии математической деятельности учащихся начальных классов / Н. Л. Ковалевская // Печатковая навучанне: сям’я, дзцячы сад, школа. – 2009. – № 10. – С. 12–15.
6. Попова, В.И. Игра помогает учиться / В.И. Попова // Начальная школа. – 2013. – № 2. – С. 39–41.