

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжский православный институт имени Святителя Алексия,
митрополита Московского»**

Кафедра педагогики и психологии

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Начальное образование»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: «Активизация познавательной деятельности младших школьников
на уроках математики средствами дидактической игры»

Выполнила студентка
3 курса группы НОз-331
заочной формы обучения
Беседина Светлана
Леонидовна

(подпись)

Научный руководитель:
Доцент, к.п.н.
Бахусова Елена Васильевна

(подпись)

Допустить к защите:
Заведующий кафедрой

(подпись)

(И.О.Ф.)

«__» _____ 20__ г.

Тольятти, 2018

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжский православный институт имени Святителя Алексия,
митрополита Московского»**

Кафедра педагогики и психологии

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Начальное образование»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: «Активизация познавательной деятельности младших школьников на уроках математики средствами дидактической игры»

Выполнила студентка
3 курса группы НОз-331
заочной формы обучения
Беседина Светлана
Леонидовна

_____ (подпись)

Научный руководитель:
Доцент, к.п.н.
Бахусова Елена Васильевна

_____ (подпись)

Допустить к защите:
Заведующий кафедрой

_____ (подпись)

_____ (И.О.Ф.)

«__» _____ 20__ г.

Тольятти

2018

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжский православный институт имени Святителя Алексия,
митрополита Московского»**

Кафедра педагогики и психологии

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Начальное образование»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой _____

(подпись)

(И.О.Ф.)

« ____ » _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ

на выполнение бакалаврской работы

Студентка Беседина Светлана Леонидовна

1. Тема: Активизация познавательной деятельности у младших школьников на уроках математики средствами дидактической игры
2. Срок сдачи законченной бакалаврской работы 31 мая 2018
3. Содержание работы: изучить психолого-педагогическую и методическую литературу по теме исследования; проанализировать возможность включения дидактических игр на уроках математики в начальной школе; подобрать дидактические игры для уроков математики в начальной школе; выбрать группу учащихся начальной школы и провести педагогический эксперимент с целью определения влияния дидактических игр на активизацию познавательной активности младших школьников при изучении математики; на каждом этапе эксперимента сделать выводы; оформить бакалаврскую работу.
4. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: таблицы, рисунки (диаграммы, схемы): диаграммы для представления результатов эксперимента, иллюстративный материал для заданий для учащихся в виде рисунков и таблиц и схем.
5. Дата выдачи задания «18 » января 2018г.

Научный руководитель _____

Бахусова Елена Васильевна

(подпись)

(И.О.Ф.)

Задание принял к исполнению _____

Беседина Светлана Леонидовна

(подпись)

(И.О.Ф.)

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжский православный институт имени Святителя Алексия,
митрополита Московского»**

Кафедра педагогики и психологии

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Начальное образование»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой _____

А. В. Комарова

« ____ » _____ 2018 г.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

выполнения бакалаврской работы

на тему: «Активизация познавательной деятельности младших школьников на уроках математики средствами дидактической игры»
студентки: Бесединой Светланы Леонидовны

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	8
1.1. Основные приемы, средства, задачи активизации познавательной деятельности школьников в педагогической науке	8
1.2. Пути активизации познавательной деятельности обучающихся в начальном курсе математики	12
1.3. Дидактическая игра на уроках математики в начальной школе как способ побуждения к продуктивной деятельности	18
Глава 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРОБЛЕМЕ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ	26
2.1. Измерение уровня познавательной активности у детей младшего школьного возраста	26
2.2. Формирующий эксперимент. Исследование способов активизации познавательной деятельности обучающихся в начальном курсе математики ...	35
2.3 Контрольный эксперимент. Результаты опытно-экспериментальной работы по активизации познавательной деятельности средствами дидактической игры на уроках математики	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	61
ГЛАССАРИЙ	63
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	66

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня глобальными образовательными тенденциями являются: учет внутреннего потенциала учащегося, развитие его индивидуальности и ориентации на активное освоение школьником не только знаний, умений и навыков, сколько способов познавательной деятельности. О важности освоения учащимися приемов познания говорили многие педагоги и психологи: В.А. Беликов, А. К. Громцева и др.

В.А. Сухомлинский писал: «...у школьника еще нет умений, представляющих инструмент овладения знаниями, а ему учитель преподносит все новые и новые знания: усваивай, не зевай. Такой ученик все равно, что человек без зубов: вынужден глотать непережеванные куски, он сначала чувствует недомогание, а потом заболевает...»[12].

Под познавательной деятельностью понимается система активного взаимодействия субъекта с объектом познания (природой, обществом, самим собой, системой культурных ценностей, опытом познания и деятельности), обусловленных психологическими особенностями индивидуальности субъекта, его личностными свойствами и системой предпочтений[33].

Познавательная деятельность – это активное изучение человеком окружающей действительности, в процессе которого индивид приобретает знания, познает законы существования окружающего мира и учится не только взаимодействовать с ним, но и целенаправленно воздействовать на него[44].

С 1 сентября 2011 года учащиеся первых классов Российской Федерации обучаются по новому образовательному стандарту (Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования - ФГОС НОО). Это значит, что первоклассники будут учиться не только читать, писать и считать, а также:

- произвольно и осознанно владеть общим приемом решения задач;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий;

- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения учебных задач;
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- учиться основам смыслового чтения художественных и познавательных текстов; уметь выделять существенную информацию из текстов разных видов;
- уметь осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- уметь осуществлять синтез как составление целого из частей;
- уметь осуществлять сравнение, сериацию и классификацию по заданным критериям[45].

Очевидно, что формирование УУД во многом зависит от педагогически правильного взаимодействия учителя и ученика, эффективности их коммуникативной деятельности[1].

Возможности для решения этой проблемы предоставляют уроки математики. В школе на изучение этой дисциплины отводится 15-20% учебного времени. На уроках математики можно использовать различные формы и методы работы, способствующие развитию познавательных процессов: памяти, внимания, мышления.

Все вышесказанное свидетельствует об актуальности темы выпускной квалификационной работы.

Цель работы: теоретически обосновать и практически доказать эффективность применения дидактических игр на уроках математики в начальных классах.

Объект исследования: процесс активизации познавательной деятельности по средствам дидактической игры младших школьников на уроках математики.

Предмет исследования: дидактическая игра как способ активизации познавательной деятельности младших школьников при изучении математики.

Гипотеза исследования: систематическое включение дидактических игр в учебный процесс на уроках математики способствует повышению познавательной активности младших школьников.

Для решения поставленной цели и проверки выдвинутой гипотезы необходимо решить следующие **задачи**:

1. Изучить и проанализировать педагогическую и психологическую литературу, практический опыт по вопросам активизации познавательной деятельности младших школьников.

2. Выявить уровень познавательной активности у детей младшего школьного возраста по средствам разнообразных методик.

3. Разработать систему дидактических игр развивающего и творческого характера, активизирующих познавательную деятельность обучающихся на уроках математики.

Для решения поставленных задач применялись следующие методы исследования:

- наблюдение за учащимися младшего школьного возраста;
- сравнение с параллельным классом;
- анализ и синтез.

В гипотезе мы исходим из того, что проанализированные нами приёмы позволят повысить уровень познавательной активности младших школьников на уроках математики.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1. Основные приемы, средства, задачи активизации познавательной деятельности школьников в педагогической науке

Как всем известно, любая школа начинается с начальной. Ребенок переступает порог нового дома, который зовется школой. И каким будет для него этот дом, зависит от учителей и в большей степени от первого учителя.

Младший школьник любые знания воспринимает через учителя. Понятия учение и учитель для него не разделяются. Если ребенок полюбит учителя, значит, полюбит и учиться, полюбит школу, будет с радостью посещать уроки. Если же ребенок не воспринимает должным образом первого учителя, либо боится его, значит, учение школьник переживает как мучение, тревогу, и естественно без охоты идет в школу[8].

Урок любимого учителя - это «одно дыхание, наполненное познавательной страстью. Но если учитель нелюбим, то окно станет кривым зеркалом, в котором ребенку будет мучительно трудно что-либо увидеть и вообще смотреть в него»[6].

Полноценное обучение невозможно без активных учебных действий, способов, приемов учебной работы. Важно применять разнообразные формы работы на уроках, для постоянного увлечения детей учебным процессом.

Систематически необходимо развивать, активизировать познавательные способности - это значит формировать у учеников мотивы к учению. В частности, на уроках математики, учащиеся должны не только научиться решать поставленные перед ними задачи, но также у них нужно развить само желание решать эти задачи[4].

Современная система образования ориентируется на индивидуальный подход к обучению и воспитанию школьников. Реализация личностного подхода требует обращения к мотивационно - потребностной сфере ученика.

Познавательная активность - особый вид человеческой активности, результатом которой является знание, обобщение в виде теорий, законов, научных понятий. Составляющими познавательной деятельности являются познавательные процессы, такие как внимание, память, мышление[40].

Основными приемами, стимулирующими познавательную активную деятельность учащихся, можно считать создание на уроках проблемных, поисковых и эвристических ситуаций. Они являются эффективным средством развития творческих способностей учащихся и позволяют решить на уроках ряд конкретных дидактических задач:

Таблица 1 - «Решение дидактических задач»

Дидактическая задача:	Решение:
1. Закрепить знания школьников по определенной части темы	(благодаря многократному повторению обсуждаемого материала);
2. Повысить интерес к изучаемому предмету	(с помощью таких приёмов, как генерализация идей, обработка умений решать проблемы, различных типов построения учебного процесса);
3. Создать стимул к самостоятельному приобретению дополнительных знаний по теме	(за счет обязательной самостоятельной работы учащихся на каждом уроке и разумной дифференциации предлагаемых заданий);
4. Научить работать в коллективе	(используя опрос и взаимопрос по каждой теме)[6].

Таким образом, для поддержания интереса учащихся к изучаемому материалу необходимо оптимальное сочетание активных и пассивных (репродуктивных) методов, соотнесение их выбора с содержанием материала, дидактическими целями урока, возрастными особенностями учащихся, уровнем подготовленности и способностями обучающихся.

В процессе приобретения учащимися знаний, умений и навыков важное место занимает их познавательная активность, умение учителя активно руководить ею[35]. Активно управляемый учебный процесс направлен на обеспечение глубоких и прочных знаний всех учащихся, на усиление обратной связи. Здесь предполагается учет индивидуальных особенностей школьников, моделирование учебного процесса, его прогнозирование, четкое планирование, активное управление обучением и развитием каждого учащегося.

Одни считают, что «познавательная активность - это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении»[15].

Другие считают, что «активизация познавательной деятельности сознательное, целенаправленное выполнение умственной или физической работы, необходимой для овладения знаниями, умениями и навыками»[19].

Во втором случае речь идёт о самостоятельной деятельности учителя и учащихся, а в первом случае в понятие познавательной активности включили интерес, самостоятельность и волевые усилия школьников.

Познавательная активность включает:

1. мотивы и цели деятельности;
2. внимание к изучаемому объекту;
3. интерес к предмету;
4. положительные эмоции;
5. волевые усилия;
6. творческую самостоятельность;
7. владение необходимыми способами и приёмами познавательной деятельности;
8. оптимальный ритм и режим работы, обеспечивающей полное овладение нужными знаниями, умениями и навыками[33].

Познавательной активности школьник не будет проявлять, если он не получает удовлетворения от получаемых результатов, не видит или не знает путей применения знаний на практике. Для активизации познавательной деятельности учащихся учителя используют:

1. проблемные и игровые ситуации;
2. поощрения;
3. стимулирование;
4. эмоциональное воздействие;
5. усиление требовательности и контроля;
6. внедрение оптимального ритма и режима работы для каждого учащегося;
7. приёмы снятия усталости;
8. рассказы о способах и приёмах запоминания и усвоения материала из истории развития науки, об особенностях творчества учёных-математиков, о возможных путях применения на практике данной отрасли знаний[28].

1.2. Пути активизации познавательной деятельности обучающихся в начальном курсе математики

Пути активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках математики очень разнообразны и имеют широкое применение в учебном процессе: игры, загадки, ребусы, головоломки, занимательные задачи, творческие работы, прослушивание грамзаписей, просмотр диафильмов и т. д.

Применение каждого вида работы зависит от темы урока.

Рассмотрим некоторые пути активизации познавательной деятельности:

1) Отгадывание загадок

Загадка - жанр народного творчества, который относится к малым фольклорным формам[27]. Загадки способствуют развитию памяти ребенка, его образного и логического мышления, умственных реакций. Загадка учит ребенка сравнивать признаки различных предметов, находить общее в них и тем самым формирует у него умение классифицировать предметы, отбрасывать их несущественные признаки. Другими словами, с помощью загадки формируются основы теоретического творческого мышления. Рекомендуется предлагать их детям ежедневно. Учащиеся с большим удовольствием отгадывают их.

Но среди загадок встречаются и такие, которые дети затрудняются отгадать. В этом случае им требуется разъяснить смысл загадки.

Следует отметить, что активизация познавательной деятельности учащихся - это система действий учителя, создающая стимулы, побуждающие учащихся активно включаться в работу по овладению учебным материалом[37].

Именно активность в обучении позволяет школьнику быстрее и успешнее осваивать социальный опыт, развивает коммуникативные способности, формирует отношение к окружающей действительности.

2) Средства наглядности

Готовясь к урокам, на которых учащиеся получают новые знания, нужно стараться пробудить в них активное восприятие.

Лучшему усвоению материала способствуют средства наглядности, опорные схемы, таблицы, которые применяются на уроке.

Наглядность в обучении способствует тому, что у школьников, благодаря восприятию предметов и процессов окружающего мира, формируются представления, правильно отображающие объективную действительность, и вместе с тем воспринимаемые явления анализируются и обобщаются в связи с учебными задачами[46].

Использование наглядных средств не только для создания у школьников образных представлений, но и для формирования понятий, для понимания отвлеченных связей и зависимостей - одно из важнейших положений дидактики.

Ощущение и понятие - различные ступени единого процесса познания.

В современной дидактике понятие наглядности относится к различным видам восприятия (зрительным, слуховым, осязательным и др.)[48].

Ни один из видов наглядных пособий не обладает абсолютными преимуществами перед другим. Нередко возникает необходимость использовать различные виды наглядных средств для ознакомления с одними и теми же вопросами.

Очень важно использовать наглядные средства целенаправленно, не загромождать уроки большим количеством наглядных пособий, ибо это мешает учащимся сосредоточиться и обдумать наиболее существенные вопросы.

Такое применение наглядности в обучении не приносит пользы, а скорее вредит и усвоению знаний и развитию школьников.

Когда у учащихся имеются необходимые образные представления, следует использовать их для формирования понятий, для развития отвлеченного мышления учащихся.

Опираясь на восприятие младшими школьниками множеств и отношений между ними, надо уже в 1-м классе постепенно переходить к обобщению наглядных отношений, добиваясь их понимания в отвлеченном плане.

Так, проделав умножение и деление на квадратиках или кружочках в пределах двух десятков, следует перейти к уяснению связи между умножением и делением, взаимно обратных отношений между этими арифметическими действиями.

3) Игра

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету - дидактическая игра.

Дидактическими называются игры, которые проводятся в процессе обучения. Они вызывают у детей живой интерес к процессу познания, активизируют их деятельность, помогают лучше усвоить программный материал.

В книге Шалвы Амонашвили «Здравствуйте, дети», есть такие слова: «... без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока»[3].

Целесообразно создавать на каждом уроке такую учебную ситуацию, которая позволила бы каждому ребёнку проявить себя. Такую ситуацию помогает создать игра, которая способствует развитию познавательной деятельности и воспитанию нравственных начал[11].

Игры или несколько игровых моментов, подобранных на одну тему, тесно связанных с материалом учебника, дают большой результат.

У ребёнка в начальной школе фантазия развита настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру.

Очень хороши игры -путешествия. В них ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия. А главное — ни одного скучающего на уроке!

Всем интересно, дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют и доводят до автоматизированного навыка математические знания.

Важно не только вызвать первоначальный интерес, но и удержать его, сделать стойким на долгие годы. Это трудно, но всё же возможно[16].

Для этого необходимо продумать организацию работы не только на уроке, но и на внеклассных занятиях.

4) Творческие задания

Эффективным средством, позволяющим раскрыться и самореализоваться каждому ребёнку в классе, является творческая работа детей.

Творческие задания, при выполнении которых дети что-то придумывают, составляют, придумывают, изобретают, должны предлагаться систематически.

5) Упражнения. Приёмы варьирования заданий

На уроках математики одним из средств активизации познавательной деятельности являются упражнения.

В своей работе учителя используют приём варьирования заданий, которые даны в учебнике, что в свою очередь тоже является средством активизации познавательной деятельности учащихся.

На первом этапе знакомства с задачей сообщается детям, что задача состоит из условия, вопроса, решения и ответа.

На примерах различных задач дети учатся находить в задаче эти части.

В дальнейшем, чтобы избежать механического, необдуманного выбора действия при решении задачи, варьируется условие задачи, вопрос и решение.

До сознания детей должно быть доведено то, что изменение условия и вопроса влечёт за собой изменение в решении и ответе.

Изменение вопроса и условия требует иного подхода к условию, решению и выбору действия.

Каждое изменение заставляет учащихся задуматься о новом подходе к решению задачи, проанализировать сходство и различие, объяснить выбор решения. К вариантности можно отнести также составление задач, обратных данной. Вариативность заданий позволяет осуществить дифференцированный подход к учащимся[17].

Дифференцирует работу с учащимися на уроке математики большое количество карточек. А при решении задачи, например, предлагаются несколько заданий, но делается оговорка, что каждый может выполнять столько заданий, сколько ему по силам.

Таблица умножения на 5 в стихах легко запоминается. Таблица на 9 на пальцах у каждого из нас.

Даже обыкновенная задача, рассказанная в занимательной форме, загадочным тоном, увлекает и вызывает интерес к учению.

Таким образом, необходимо отметить следующее: совершенствуя методы, средства и формы обучения, каждый учитель должен проявить максимум творчества и инициативы.

Чтобы обеспечить активное усвоение учащимися знаний, заложить основы и всестороннего развития и интереса к учению.

Именно в этом заключается основная роль активизации познавательной деятельности учащихся на уроках математики[18].

Итак, познавательная деятельность младших школьников занимает важное место в процессе обучения. Её активизации в большой степени способствуют уроки математики.

Благодаря активности школьники успешно усваивают учебный материал, а главная задача учителя - такая организация работы, которая бы побуждала

учащихся активно включаться в деятельность по овладению учебным материалом[18].

Повышению интереса к учению способствуют следующие средства активизации:

- 1) исторический материал (загадки);
- 2) наглядность;
- 3) игра;
- 4) набор творческих задач;
- 5) варьирование заданий;

Все вместе взятые приёмы активизации познавательной деятельности учащихся помогают воспитывать у детей любовь к знаниям, желание каждый день узнавать что-то новое.

Как известно, младший школьный возраст является этапом интенсивного психического развития. Именно в этом возрасте происходят прогрессивные изменения во всех сферах, в том числе и в сфере познавательной деятельности.

1.3. Дидактическая игра на уроках математики в начальной школе как способ побуждения к продуктивной деятельности

Роль игры в жизни и развитии ребенка осознавали и отмечали во все времена деятели педагогической науки. «В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития» - писал В.А. Сухомлинский[12].

К дидактической игре, как любой форме, предъявляются психологические требования. Как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней. Важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в дидактической игре. Для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры.

Содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них. Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически. Применяя игру как форму обучения, учителю важно быть уверенным в целесообразности её использования. Дидактическая игра выполняет несколько функций:

- обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор);
- ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации применять знания для решения нестандартной учебной задачи);

- мотивационно - побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).

Приведем примеры дидактических игр, которые применяют на практике учителя:

- игры - упражнения. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: "Пятый лишний". На уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

- игра- поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых попеременно с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты;

- игры - соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе;

- сюжетно - ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это "Пресс-конференция", "Круглый стол" и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся;

- познавательные игры - путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать "путешествия" на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую "станцию" выставляются отметки.

Активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости.

Познавательный интерес носит поисковый характер. Под его влиянием у младшего школьника постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. При этом поисковая деятельность школьника совершается с увлечением, он испытывает эмоциональный подъем, радость от удачи. Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность.

Познавательная активность - это одна из важнейших для нас мотивов учения школьников. Его действие очень сильно. Под влиянием познавательного учебная работа даже у слабых учеников протекает более продуктивно.

Познавательная активность при правильной педагогической организации деятельности учащихся и систематической и целенаправленной воспитательной

деятельности может и должен стать устойчивой чертой личности школьника и оказывает сильное влияние на его развитие.

Познавательная активность выступает перед нами и как сильное средство обучения. Классическая педагогика прошлого утверждала – «Смертельный грех учителя - быть скучным»[20].

Активизация познавательной деятельности ученика без развития его познавательного интереса не только трудна, но практически и невозможна. Вот почему в процессе обучения необходимо систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как важный мотив учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышения его качества.

Познавательная активность направлена не только на процесс познания, но и на результат его, а это всегда связано со стремлением к цели, с реализацией ее, преодолением трудностей, с волевым напряжением и усилием.

Познавательная активность - не враг волевого усилия, а верный его союзник. В интерес включены, следовательно, и волевые процессы, способствующие организации, протеканию и завершению деятельности.

Таким образом, в познавательной активности своеобразно взаимодействуют все важнейшие проявления личности и как и всякая черта личности и мотив деятельности школьника, развивается и формируется в деятельности, и прежде всего в учении[9].

Формирование познавательной активности учащихся в обучении может происходить по двум основным каналам, с одной стороны само содержание учебных предметов содержит в себе эту возможность, а с другой - путем определенной организации познавательной деятельности учащихся.

Путь к активности лежит прежде всего через включение дидактических игр. Из бесед с учителями начальных классов мы установили, что большинство из них считают дидактическую игру важным средством для развития

познавательного интереса учащихся к предмету, но все же используют этот прием немногие. Среди причин, объясняющих этот факт, назывались: отсутствие методических разработок, неумение организовать учащихся на игру (плохая дисциплина), нежелание тратить время урока, отсутствие интереса у учащихся[23].

Учитель может придумывать свои игры, используя местный материал, учитывая индивидуально-психологические особенности своих детей.

Дидактические игры дают возможность решать сразу целый ряд задач обучения и воспитания.

Во -первых, они таят огромные возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе обучения, и стимулируют важный процесс — переход от любопытства к любознательности.

Во-вторых, являются прекрасным средством развития интеллектуальных творческих способностей.

В-третьих, снижают психические и физические нагрузки.

В дидактических играх нет прямого обучения. Они всегда связаны с положительными эмоциями, чего нельзя порой сказать о непосредственном обучении.

Дидактическая игра — не только наиболее доступная форма обучения, но и, что очень важно, наиболее желаемая ребенком. В игре дети готовы учиться сколько угодно, практически не уставая и обогащаясь эмоционально.

В-четвертых, в познавательных играх всегда эффективно создается зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового[25].

Регулярное использование на уроках математики системы специальных задач и заданий, направленных на развитие познавательных возможностей и способностей, расширяет математический кругозор младших школьников,

способствует математическому развитию, повышает качество математической подготовленности.

Задачи и задания позволяют детям более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать математические знания в повседневной жизни.

Чтобы ребенок учился в полную силу своих способностей, старайтесь:

- 1) вызвать у него желание к учёбе;
- 2) побудить желание к знаниям;
- 3) помочь ребенку поверить в себя;
- 4) поверить в свои способности.

Мастерство учителя состоит в умении сделать содержание своего предмета богатым, глубоким, привлекательным, а способы познавательной деятельности учащихся разнообразными, творческими, продуктивными[29].

Решение задач способствует развитию мышления школьников лишь в том случае, если каждый ученик решает задачу сам, прилагая для этого определенные усилия. Поэтому, подбирая задачи, нужно стараться, чтобы они максимально были приближены к действительности, отражали жизненную ситуацию.

Особое внимание следует уделять самостоятельным заданиям, которые формируют умение анализировать, сравнивать, обобщать, выделять главное, контролировать и планировать свою деятельность.

Выводы по первой главе

Проблема активизации познавательной деятельности учащихся действительно занимает важное место во всей системе учебно-воспитательного процесса, так как за ней стоит развитие личности в целом: ее сущностных сил, духовных потребностей, нравственных идеалов, личных и общественных представлений, мировоззрения.

Эффективное использование приёмов активизации познавательной деятельности, в частности дидактической игры, существенно влияет на уровень познавательной активности учащихся.

Необходима такая организация работы, которая бы побуждала учащихся активно включаться в деятельность по овладению учебным материалом.

Активизация познавательной деятельности является организованным, активным, целенаправленным процессом. Составным элементом его является развитие познавательного интереса. Чтобы этот процесс был целенаправленным, необходимо постоянное руководство учителя [31].

Задачи, которые учитель ставит перед младшими школьниками, активизируют, конкретизируют, облегчают восприятие, способствуют его развитию. Именно уроки математики имеют наибольшее значение в развитии познавательной деятельности учащихся.

Именно в математике решается такое большое количество задач, числовые данные в которых всегда можно связать с дидактической игрой, что поднимает познавательный интерес учащихся [26].

Среди многообразия путей активизации познавательной деятельности младших школьников был выделен наиболее эффективный, а именно – дидактическая игра.

Одна из важных задач обучения математике - стимулирование познавательной активности учащихся [30]. Нужно применять на практике

задания игрового характера, занимательных и творческих заданий что позволит развить познавательную активность учащихся.

Регулярное использование на уроках математики дидактических игр, направленных на развитие познавательных возможностей и способностей, расширяет математический кругозор младших школьников, способствует математическому развитию, повышает качество математической подготовленности, позволяет детям более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать математические знания в повседневной жизни[11].

Такие игры систематизируют знания учащихся, учат их видеть основное, повышают речевую и познавательную активность.

Благодаря дидактическим играм, представляющим логические задания на программном материале математики, учебная работа школьников превратится в школу познания. При этом будет достигнута цель углубления полученных знаний, интенсивнее будет формироваться познавательная активность, учащихся к изучению школьного курса математики.

Глава 2. ОПЫТНО – ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРОБЛЕМЕ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ

2.1. Измерение уровня познавательной активности у детей младшего школьного возраста

Эксперимент по измерению уровня познавательной активности проведен в январе 2018 года. В нем приняли участие два класса младшего школьного возраста учащиеся ГБОУ СОШ с.Васильевка.

1) учащихся 3 «Б» класса (экспериментальная группа, 27 детей, из них 14 мальчиков и 13 девочек)

2) учащиеся 3 «А» класса (контрольная группа, 27 детей, из них 15 девочек и 12 мальчиков)

Всего в исследовании приняли участие 54 младших школьников. Возраст детей 9 – 11 лет.

Исследование проводилось фронтально, с согласия родителей детей при помощи выбранных методик. Результаты, полученные в ходе исследования, были обработаны и проанализированы.

Ниже приводится характеристика использованных психодиагностических методик.

В качестве методик диагностики особенностей внимания младших школьников были использованы:

1) Методика «Логические задачи» [15]

2) Методика «Нахождение схем к задачам»

Методика «Логические задачи» разработана А. З. Заком и предназначена для диагностики уровня сформированности теоретического анализа и внутреннего плана действий у младших школьников.

Результаты исследования позволяют установить степень развития теоретического способа решения задач в целом. Сделать вывод об особенностях

формирования у ребенка такого интеллектуального умения, как рассуждение. Каким образом ребенок может делать выводы на основе тех условий, которые предлагаются ему в качестве исходных, без привлечения других соображений, связанных с ситуативной, а не содержательной стороной условий. Ориентировочное время работы: 30-35 минут.

Инструкция испытуемым:

«Вам даны листы с условиями 22 задач. Посмотрите на них. Задачи с первой по десятую простые: для их решения достаточно прочитать условие, подумать и написать в ответе имя только одного человека, того, кто, по вашему мнению, будет самым веселым, самым сильным или самым быстрым из тех, о ком говорится в задаче.

Далее идут задачи 11 и 12. Эти задачи «сказочные», потому что в них про известных всем нам зверей рассказывается что-то странное, необычное. Эти задачи нужно решать, пользуясь только теми сведениями о животных, которые даются в условии задач.

В задачах с 13 по 16 в ответе нужно писать одно имя, а в задачах 17 и 18 - кто как считает правильным: либо одно имя, либо два.

В задачах 19 и 20 обязательно писать в ответе только два имени, а в двух последних задачах - 21 и 22 - три имени, даже если одно из имен повторяется».

Задачи для предъявления:

1. Толя веселее, чем Катя. Катя веселее, чем Алик. Кто веселее всех?
2. Саша сильнее, чем Вера. Вера сильнее, чем Лиза. Кто слабее всех?
3. Миша темнее, чем Коля. Миша светлее, чем Вова. Кто темнее всех?
4. Вера тяжелее, чем Катя. Вера легче, чем Оля. Кто легче всех?
5. Катя умнее, чем Лиза. Лиза умнее, чем Лена. Кто умнее всех?
6. Коля легче, чем Дима. Дима легче, чем Боря. Кто легче всех?
7. Поля веселее, чем Люда. Поля печальнее, чем Коля. Кто печальнее всех?

8. Вася слабее, чем Рома. Вася сильнее, чем Саша. Кто слабее всех?
9. Маша умнее, чем Нина. Нина умнее, чем Гоша. Кто умнее всех?
10. Вова слабее, чем Дарья. Дарья слабее, чем Петя. Кто слабее всех?
11. Собака легче, чем жук. Собака тяжелее, чем слон. Кто легче всех?
12. Лошадь ниже, чем муха. Лошадь выше, чем жираф. Кто выше всех?
13. Попов на 68 лет младше, чем Бобров. Попов на 2 года старше, чем Семенов. Кто младше всех?
14. Уткин на 3 кг легче, чем Гусев. Уткин на 74 кг тяжелее, чем Комаров. Кто тяжелее всех?
15. Маша намного слабее, чем Лиза. Маша немного сильнее, чем Нина. Кто слабее всех?
16. Вера немного темнее, чем Люба. Вера немного темнее, чем Катя. Кто темнее всех?
17. Петя медлительнее, чем Коля. Вова быстрее, чем Петя. Кто быстрее?
18. Саша тяжелее, чем Миша. Дима легче, чем Саша. Кто легче?
19. Вера веселее, чем Катя, и легче, чем Маша. Вера печальнее, чем Маша, и тяжелее, чем Катя. Кто самый печальный и самый тяжелый?
20. Рита темнее, чем Лиза, и младше, чем Нина. Рита светлее, чем Нина, и старше, чем Лиза. Кто самый темный и самый молодой?
21. Юлия веселее, чем Ася. Ася легче, чем Соня. Соня сильнее, чем Юлия. Юлия тяжелее, чем Соня. Соня печальнее, чем Ася. Ася слабее, чем Юлия. Кто самый веселый, самый легкий и самый сильный?
22. Толя темнее, чем Миша. Миша младше, чем Вова. Вова ниже, чем Толя. Толя старше, чем Вова. Вова светлее, чем Миша. Миша выше, чем Толя. Кто самый светлый, кто старше всех и кто самый высокий?

Шкала обработки результатов исследования:

Таблица 2 - «Шкала обработки результатов исследования»

Название умения	Уровень развития умения
-----------------	-------------------------

	низкий	средний	высокий
умение понять учебную задачу	правильно решено менее 5 задач	правильно решено от 5 до 10 задач	правильно решено 11 задач и более
умение планировать свои действия.	менее 10 задач	не решены последние 4 (т. е. 18-22)	правильно решены все 22 задачи
	<p>Решены только 1 и 2 задачи - ребенок умеет действовать «в уме» в минимальной степени.</p> <p>Решена только первая задача - не умеет планировать свои действия, затрудняется даже заменить в «уме» данное отношение величин на обратное, например, отношение "больше" на отношение «меньше».</p>		
умение анализировать условия задачи.	задачи с 5 по 16 не решены	задачи с 5 по 16 решены частично (половина и более)	правильно решены 16 задач и более, в том числе задачи с 5 по 16

Рассмотрим результаты исследования:

Благодаря письменной работе ученики 3 «А» класса получили результаты:

- «высокий уровень» - 10 учеников – 37%;
- «средний уровень» - 12 учеников – 45%;
- «низкий уровень» - 5 учеников – 18%.

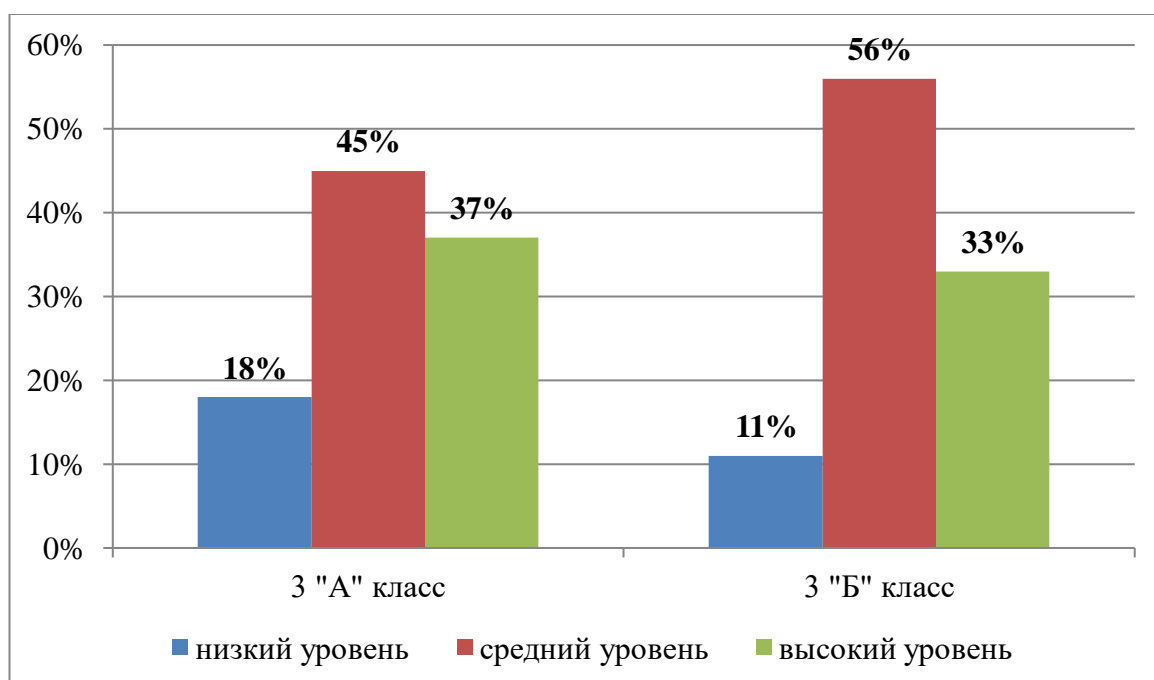
В письменной работе ученики 3 «Б» класса получили результаты:

- «высокий уровень» - 9 учеников – 33%;
- «средний уровень» - 15 учеников – 56%;
- «низкий уровень» - 3 ученика – 11%.

Только 6 учеников из двух классов смогли решить задания правильно, без ошибок.

По результатам эксперимента заметно, что ученики 3 «А» класса и 3 «Б» класса» решают задания на «среднем уровне», они не достаточно подготовлены.

Рисунок 1 - Сравнительные данные двух классов по методике «Логические задачи»



Методика «Нахождение схем к задачам» (по А.Н. Рябкиной)[38]

Цель: определение умения ученика выделять тип задачи и способ ее решения.

Оцениваемые универсальные учебные действия: моделирование, познавательные логические и знаково-символические действия.

Возраст: 9—11 лет.

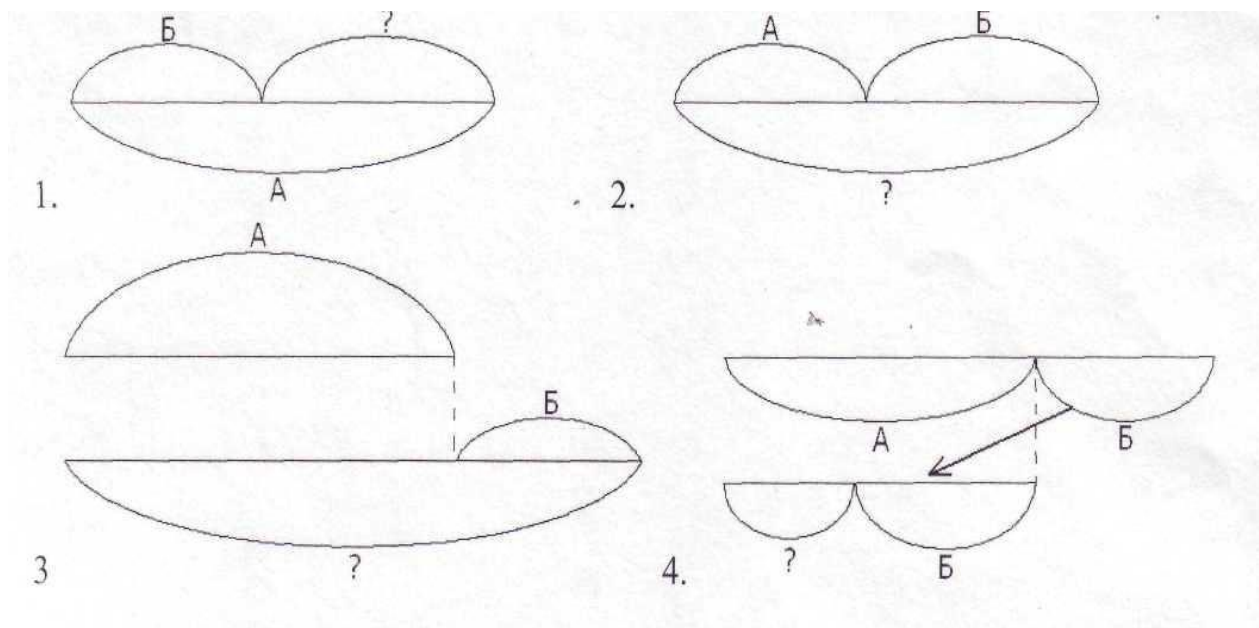
Метод оценивания: фронтальный опрос.

Описание задания: учащемуся предлагается найти соответствующую схему к каждой задаче. В схемах числа обозначены буквами.

Предлагаются следующие задачи:

1. Миша сделал 6 флажков, а Коля — на 3 флажка больше. Сколько флажков сделал Коля?
2. На одной полке 4 книги, а на другой — на 7 книг больше. Сколько книг на двух полках?
3. На одной остановке из автобуса вышли 5 человек, а на другой вышли 4 человека. Сколько человек вышли из автобуса на двух остановках?
4. На велогонке стартовали 10 спортсменов. Во время соревнования со старта сошли 3 спортсмена. Сколько велосипедистов пришли к финишу?
5. В первом альбоме 12 марок, во втором — 8 марок. Сколько марок в двух альбомах?
6. Маша нашла 7 лисичек, а Таня — на 3 лисички больше. Сколько грибов нашла Таня?
7. У зайчика было 11 морковок. Он съел 5 морковок утром. Сколько морковок осталось у зайчика на обед?
8. На первой клумбе росло 5 тюльпанов, на второй — на 4 тюльпана больше, чем на первой. Сколько тюльпанов росло на двух клумбах?
9. У Лены 15 тетрадей. Она отдала 3 тетради брату, и у них стало тетрадей поровну. Сколько тетрадей было у брата?
10. В первом гараже было 8 машин. Когда из него во второй гараж переехали 2 машины, в гаражах стало машин поровну. Сколько машин было во втором гараже?

Рисунок 2 - Чертежи схем к предложенным задачам.



Критерии оценивания:

1) умение выделять структуру задачи — смысловые единицы текста и отношения между ними;

2) находить способ решения; соотносить элементы схем с компонентами задач — смысловыми единицами текста; проводить логический и количественный анализ схемы.

Уровни сформированности:

1) не умеют выделять структуру задачи; не идентифицируют схему, соответствующую данной задаче.

2) выделяют смысловые единицы текста задачи, но находят в данных схемах их части, соответствующие смысловым единицам.

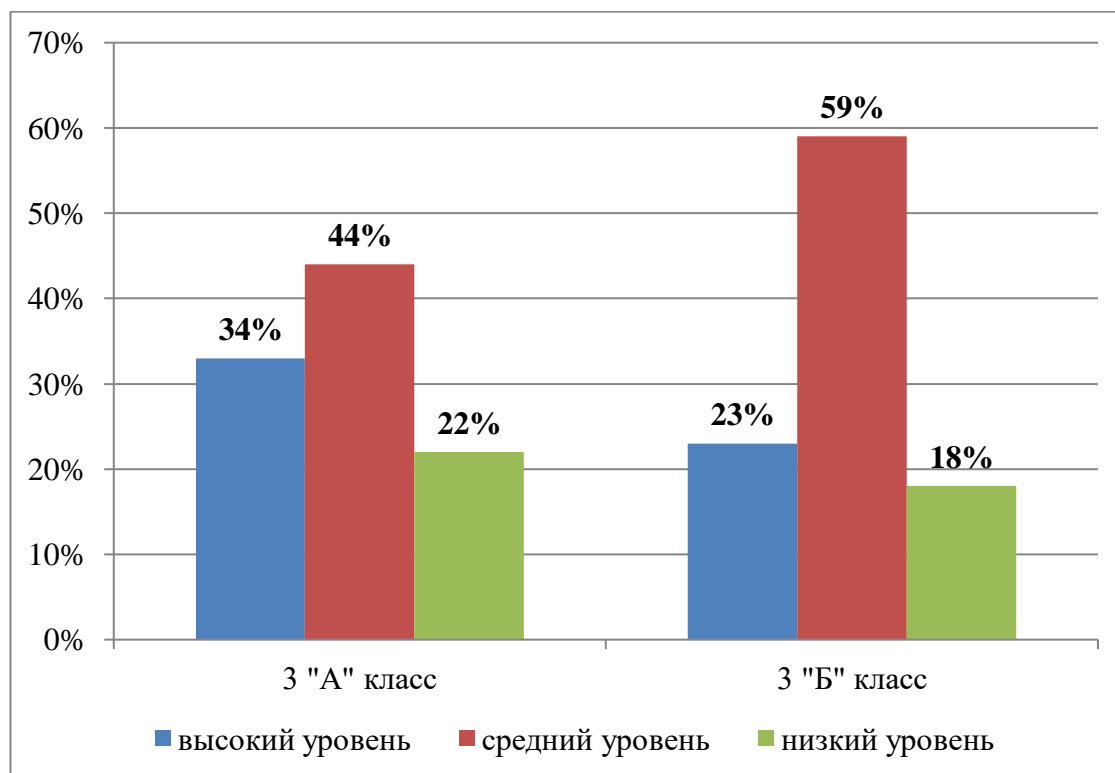
3) выделяют смысловые единицы текста задачи, отношения между ними и находят среди данных схем ту, которая соответствует структуре задачи.

При исследовании познавательных интересов следует установить границы — большой интерес — средний интерес — очень слабый интерес.

Таблица 3 - Результаты анализа выполненных заданий 3 «А» и 3 «Б» классов по методике «Нахождение схем к задачам» (по А.Н. Рябинкиной).

	3 «А»		3 «Б»	
	абс.	%	абс.	%
Всего обследовано	27	100	27	100
Низкий уровень (интерес) развития познавательных логических и знаково-символических действий - правильно определил 1-3 схемы	6	22	5	18
Средний уровень (интерес) - правильно определил 4-6 схем	12	44	16	59
Высокий уровень (интерес) - правильно определил от 7 схем и более	9	33	16	23

Рисунок 3 - Диаграмма результатов 3 «А» и 3 «Б» класса по методике «Нахождение схем к задачам» (по А.Н. Рябинкиной)[38].



Из диаграммы выявлено, что процент учеников, показавших «высокий уровень (интерес)» результатов в 3 «Б» классе составляет 23%, а в 3 «А» классе составляет 34%, что на 11% процентов выше результатов 3 «Б» класса.

«Средний уровень (интерес)» результатов показали 44% учеников в 3 «А» классе и 59% в 3 «Б» классе.

Учащихся со «средним уровнем (интересом)» в 3 «А» классе значительно больше, чем у учащихся в 3 «Б» классе.

Так же следует отметить, учеников, которые показали «низкий уровень (интерес)». В 3 «А» классе этот уровень составил 22%, а в 3 «Б» классе составляет 18%. «Низкий уровень (интерес)» результатов в двух классах не существенный.

Таким образом, результаты приводят нас к выводу, что учащиеся экспериментального и контрольного класса по уровню развития существенно не отличаются.

Для активизации познавательной деятельности детей необходимо разработать комплекс дидактических игр, заданий, применение которых обусловит повышение познавательной активности детей на уроках математики.

2.2. Формирующий эксперимент. Исследование способов активизации познавательной деятельности обучающихся в начальном курсе математики

Дидактические игры вызывают детей живой интерес к процессу познания, и помогает им усвоить любой учебный материал[22].

Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентирование в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

По функциям дидактические игры делятся на:

- обучающие;
- контролирующие;
- обобщающие.

Обучающей будет игра, если учащиеся, участвуют в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная математическая подготовка.

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

По характеру познавательной активности дидактические игры можно отнести к следующим группам:

– игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.

– игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания.

– игры, включающие элементы поиска и творчества.

Перечисленными группами дидактических игр не исчерпывается весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто использовались указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Таблица 4 - Использование дидактических игр на уроках математики в 3 классе.

Название разделов (темы уроков)	Использованные игры (индивидуальные)	Использованные игры (групповые)
3 четверть		
Умножение суммы на число.	Игра «Залатай дыры» Цель: закрепить знания школьников по определенной части темы На полу мышка Подобрала книжку. Страницы листала, До дыр зачитала. Учитель говорит, что	Игра «Математическое домино» Цель :повысить интерес к изучаемому предмету Для этой игры нужно вырезать 28 карточек размером 3 х 4 см. В верхней части карточек написаны примеры на умножение и деление, а в нижней части - ответы к примерам.

	<p>нужно залатать страницы книги по математике.</p> $(5+ 13) \times 0 = 130$ $(6+11) \times 0 = 264$ $(3+ 17) \times 0 = 200$ $(5+25) \times 0 = 330$ $(20+ 20) \times 0 = 480$ $(4+ 50) \times 0 = 225$	<p>Задача детей - подставить к примеру карточку с правильным ответом. Игра снимает напряжение и усталость, заинтересовывает, а главное, помогает лучше и быстрее запомнить таблицу умножения и деления.</p>
<p>Деление суммы на число.</p>	<p>Игра «День и ночь»</p> <p>Цель: создать стимул к самостоятельному приобретению дополнительных знаний по теме</p> <p>Когда учитель произносит слово «ночь», учащиеся опускают головы и закрывают глаза. В это время учитель читает пример для устного счета, делает паузу, затем говорит «день». Дети поднимают головы и называют ответ. Эта игра дает возможность сосредоточиться при счете более рассеянными детям и успеть посчитать</p>	<p>Игра «Делится – не делится»</p> <p>Цель: повысить интерес к изучаемому предмету</p> <p>Проводится при изучении таблицы деления на однозначное число.</p> <p>Учитель называет различные числа. Если число делится на 2 (на 3,4), то дети поднимают руки вверх, если не делится – приседают.</p>

	медлительным.	
Выражения с двумя переменными вида $a + b$, $a - b$, $a \cdot b$, $c : d$ ($d > 0$).	<p>Игра «Молчание»</p> <p>Цель: закрепить знания школьников по определенной части темы</p> <p>Ученик должен отвечать на вопросы учителя, не говоря ни слова, а показывая только карточку с числами.</p> <p>Вопросы учителя связаны с изучением таблицы умножения и деления.</p> <p>Такую игру полезно проводить, когда ученики возбуждены и им трудно сосредоточиться без помощи учителя.</p>	<p>Игра «Составление математических выражений».</p> <p>Цель: научить работать в коллективе</p> <p>К доске вызываются трое учащихся, которым даются карточки с числами и знаком «+».</p> <p>Дети становятся у доски так, чтобы из карточек, которые они держат в руках, получилась сумма чисел, например, $100 + 70$. Далее вызываются еще трое учащихся, которые становятся впереди ранее вызванных детей. Из карточке, которые дал им учитель, они тоже образуют математическое выражение: $80 + 80$. Вызывается еще группа учащихся, которые из карточек образуют такое, например, выражение: $150 + 200$.</p>
Приёмы нахождения частного и остатка.	<p>Игра «Внимание! Таблица!»</p> <p>Цель: повысить интерес к изучаемому предмету</p> <p>Например, повторяем на уроке таблицу числа 8. На наборном полотне числа</p>	<p>Игра «Мертвая петля»</p> <p>Цель: научить работать в коллективе</p> <p>Изготавливаем дидактические карточки, которые по форме напоминают самолет.</p> <p>На обратной стороне - примеры</p>

	<p>16, 32, 40, 54, 80.</p> <p>Вопрос к ученику:</p> <ul style="list-style-type: none"> - По большинству произведений определи, какая это таблица? (Таблица числа 8) - Какое число лишнее? - 54. - Каких произведений не хватает? - 8, 24, 48, 56, 64, 72. <p>Чтобы определить таблицу, вычлени лишнее число, назвать произведения, которых не хватает, ребенок трижды повторяет таблицу, следовательно, лучше запоминает ее.</p>	<p>типа:</p> <p>631:7; 725:8</p> <p>542:9; 638:9</p> <p>244:3; 569:8 и т. д.</p> <p>Самолеты разделены на две эскадрильи, ученики тоже организуют две команды. Побеждает та, что первой выполнит «боевую задачу»: решить примеры - сделать «мертвую петлю» - и вернуться на «аэродром».</p>
<p>Решение задач на нахождение четвёртого пропорционального.</p>	<p>Игра «Цветные карточки»</p> <p>Цель: создать стимул к самостоятельному приобретению дополнительных знаний по теме</p> <p>Задания к задачам на нахождение четвертого пропорционального.</p>	<p>Игра «Космонавты»</p> <p>Цель: научить работать в коллективе</p> <p>Класс делится на 3 экипажа (по числу рядов). У каждого экипажа – ракета, в которую вставлена карточка с записанными на ней решениями задачи. Обращаясь к классу, учитель говорит: «Ребята,</p>

	<p>Из 3 т свеклы получается примерно 390 кг сахара. Сколько килограммов сахара получается из 6 т свеклы?</p> <p>Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели:</p> <p>Прочитай условие задачи и определи, что нужно найти в данной задаче.</p> <p>Поиск и выделение необходимой информации:</p> <p>Проанализируй условие, и скажи что известно, а что не известно.</p> <p>Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.</p> <p>Реши задачу.</p> <p>Подумай, сколькими способами можно решить данную задачу, расскажи об одном из способов.</p>	<p>сейчас мы отправляемся в космическое путешествие. Первой взлетит та ракета, экипаж которой быстрее подберет карточку с решением задачи».</p> <p>По сигналу ученики приступают к решению примеров.</p>
--	--	--

<p>Числа от 1 до 1000. Нумерация</p>	<p>Игра «Яблонька» Цель: закрепить знания школьников по</p>	<p>Игра «Лабиринт» Цель: научить работать в коллективе</p>
<p>Устная и письменная нумерация.</p>	<p>определенной части темы На доске – изображение яблони, на стволе которой</p>	<p>В игре принимают участие две команды. Команда «Зелёных» начинает игру. Команда «Жёлтых»</p>
<p>Разряды счётных единиц.</p>	<p>написано число. Под яблоней – яблоки с написанными на них примерами. Детям дается задание – выбрать те яблоки, которые выросли на этой яблоне. Записать себе в тетрадь.</p>	<p>делает щелчок по кнопке «П ».Каждая команда к данному числу прибавляет по 10, 11, 12.... При правильном ответе открывается новое окошко, при неправильном - очередной ход делает команда соперников. Выигрывает команда, дошедшая до финиша первой и получившая меньше красных карточек, свидетельствующих о допущенных ошибках.</p>
<p>Единицы массы: килограмм, грамм. Соотношение между ними</p>	<p>Игра «Гири» Цель: создать стимул к самостоятельному приобретению дополнительных знаний по теме Подумайте, какие гири надо взять, чтобы получить; 7 г, 80 г, 300 г, 600 г.</p>	<p>Игра «Магазин» Цель: повысить интерес к изучаемому предмету; научить работать в коллективе Составление и решение задачи - Сколько весят ящик со свёклой и ящик с яблоками? (10 кг) - Что можно сказать о массе ящика с яблоками? (на 2 кг больше) - Сколько весит ящик с яблоками?</p>

	<p>Проверьте себя.</p> <p>$7 \text{ г} = 5 \text{ г} + 2 \text{ г}$</p> <p>$80 \text{ г} = 50 \text{ г} + 20 \text{ г} + 10 \text{ г}$</p> <p>$300 \text{ г} = 200 \text{ г} + 100 \text{ г}$</p> <p>$600 \text{ г} = 500 \text{ г} + 100 \text{ г}$</p> <p>Выразите данные величины в указанных единицах массы.</p> <p>$3 \text{ кг} = \dots \text{ г}$</p> <p>$2000 \text{ г} = \dots \text{ кг}$</p> <p>$5700 \text{ г} = \dots \text{ кг} \dots \text{ г}$</p> <p>Рассуждаем так. В одном килограмме – одна тысяча граммов, значит, в трех килограммах – три тысячи граммов.</p> <p>Если одна тысяча граммов составляет один килограмм, то две тысячи граммов – это два килограмма.</p> <p>В числе пять тысяч семьсот граммов – пять килограммов и семьсот граммов.</p> <p>Проверьте себя.</p> <p>$3 \text{ кг} = 3000 \text{ г}$</p> <p>$2000 \text{ г} = 2 \text{ кг}$</p>	<p>Ящик со свёклой?</p> <p>2. Понятие о новой единице массы</p> <ul style="list-style-type: none"> - Чему равна масса конфет на весах? (1 кг) - Можно ли узнать массу одной конфеты, используя гирю в 1 кг? - Здесь нам приходит на помощь более мелкая единица массы – грамм <p>(Демонстрируются гири – 1 г, 2 г, 5 г, 10 г, 20 г, 50 г, 100 г, 200 г, 500 г.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что можно взвешивать в граммах - Для этого существуют специальные весы, их используют в аптеках для приготовления различных лекарств, чтобы правильно соблюдать дозировку того или иного вещества.
--	---	--

	5700 г = 5 кг 700 г	
4 четверть		
Приёмы устного сложения и вычитания в пределах 1000	Игра «Шифровальщики» Цель: закрепить знания школьников по определенной части темы Каждому результату примера соответствует буква. Расшифруйте слово, используя код.	Игра «Победа» Цель: повысить интерес к изучаемому предмету Решение задач В мастерской Деда Мороза приготовили 386 подарков для мальчиков и 328 подарков для девочек. Сколько подарков упаковали, если еще осталось без упаковки 19 подарков? Ученики составляют задачи на зимнюю тему по выражению. Справившиеся с заданием разукрашивают какую -то часть открытки.
Приёмы письменных вычислений : алгоритм письменного сложения,		Игра «Десантники»[10]. Цель: создать стимул к самостоятельному приобретению дополнительных знаний по теме, научить работать в коллективе На магнитную доску прикрепляются рисунки парашютистов, под ними пишутся примеры на сложение и вычитание. Сообщается детям: «Десантники получили задание – приземлиться в

		<p>лесу. Каждый должен приземлиться в заданном пункте. Путь движения парашютиста зашифрован примером. Догадайтесь, куда должен приземлиться каждый из них.</p>
<p>Виды треугольни ков</p>		<p>Игра «Исследователи»</p> <p>Цель: научить работать в коллективе</p> <p>А теперь разделимся на три исследовательские группы. Каждая группа должна будет найти особенности треугольника, работая по алгоритму.</p> <p>Группа № 1 работает с остроугольным треугольником Группа №2 – с тупоугольным. Группа №3 – с прямоугольным.</p> <p>Алгоритм работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Рассмотрите ваш треугольник. 2) Определите его название по углам. 3) Может ли у него быть другое название? Если «да», то какое? <p>- Приступайте к работе.</p> <p>- Итак, группа №1. Что вы заметили? <i>(все стороны равные)</i></p> <p>Как можно его</p>

		<p>назвать?(равносторонний)</p> <p>Группа №2 (<i>все стороны разные</i>).</p> <p>Как можно его назвать? (<i>разносторонний</i>)</p> <p>Группа №3(<i>две стороны одинаковые</i>). Как его можно назвать? (<i>равнобедренный</i>).</p> <p>- Проверим, как вы внимательно слушали своих одноклассников.</p> <p>Какие треугольники называются разносторонними?</p> <p>Равнобедренными?</p> <p>Равносторонними?</p>
--	--	--

Дидактические игры на уроках математики проводились регулярно, на этапах изучения нового материала, этапах закрепления полученных знаний и повторения пройденного материала, а так же нередко использовались в качестве физкультминуток.

Ниже представлены дидактические игры, которые проводились на физкультминутках в 3 «б» классе:

Игра «Математический телефон»[14].

Идёт соревнование по рядам. Каждому ученику, сидящему за первой партой, учитель называет двузначное число шёпотом, чтобы не услышали другие ученики класса: 12, 13, 14. Учитель показывает на первый прямоугольник, все ученики, получившие от учителя числа, прибавляют к нему число 5, затем поворачиваются к ученикам, сидящим за ними, называют им результат, и т.д. Ученики, сидящие за первыми партами, выполняют роль контролёров. Они выполняют всю цепочку действий. В конце соревнования ученики, сидящие за последними партами, должны записать окончательные

ответы, а сидящие за первыми – утвердить их или отвергнуть. Побеждает тот ряд, который правильно и раньше всех выполнит всю цепочку действий.

Игра «Яблонька».

Дети получают задания – выбрать те яблоки, на которых записаны примеры, например, с ответом 158.

Игра «Наряди ёлочку».

Вывешиваются два плаката с изображением ёлочек. На доске записаны столбики примеров (от 80 до 1000 в каждом). К доске выбегают ученики и каждый, по одному, решает один пример. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, ученик вешает последнюю игрушку, тот получает приз – рисунок.

Игра «Кто считает лучше?»

Учащиеся класса делятся на три команды. Каждый член команды получает карточку с числом от 0 до 1000. Учитель читает пример. Ученик, у которого на карточке соответствующий результат, встаёт. Тот, кто первый даёт правильный ответ, приносит своей команде очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Игра «Узнай слово».

На доске записаны примеры. Дети решают их. Каждому числу в ответе соответствует определённая буква. Ученики ставят буквы по порядку и разгадывают слово.

Игра «Алло, ответ верен».

На столах у детей картонные телефоны. Дети работают парами. Решая примеры либо выполняя задания по карточкам, или из учебника ученик сообщает ответ в трубку телефона. Сосед по парте подтверждает его правильность. Этот игровой момент используется при устном счёте, проверке и закреплении изученного материала.

Ниже представлены части конспектов уроков по математике с применением дидактических игр, которые можно благополучно применить на уроках, с целью повышения уровня активизации познавательной деятельности:

Тема: Сложение и вычитание двузначных чисел в пределах 1000

Задачи:

1. Закрепить навыки сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через десяток в пределах 1000.

2. Развивать умение решать задачи изученных видов, навыки логического мышления.

3. Пробуждать интерес к предмету через дидактическую игру, логические задания.

Оборудование: рисунки с изображением Иван - Царевича, Змея Горыныча, Кощея; карточки с числами и буквами, орнамент из цифр для каллиграфической минутки, листки с примерами для групповой работы.

Устный счёт

В некотором царстве, в Тридевятом государстве жили -были Иван-Царевич и Василиса Прекрасная.

Однажды Василиса исчезла. Иван- Царевич потужил, погоревал и отправился на поиски. Но куда идти, где искать? Кто похитил Василису?

Мы узнаем, выполнив первое задание.

1) Найдите «лишнее» число; расположите числа в порядке убывания. Теперь перевернём карточки. Что получилось? 35, 73, 33, 40, 13, 23.

КОЩЕЙ

Иван-Царевич отправился в путь. Но его уже поджидает Змей Горыныч, посланный Кощеем. Кто сразится со Змеем?

Нужно победить все три головы Змея.

2) Индивидуальное задание у доски (3 человека).

$$250 + 150$$

$$439 + 289$$

$335 + 80$

$129 - 62$

$408 - 401$

$456 - 56$

$648 - 643$

$207 + 308$

$520 - 70$

$219 + 9$

$279 - 204$

$180 + 256$

Поведет Ивана-Царевича волшебный клубочек.

3) Волшебный клубочек привёл Ивана- Царевича на распутье. На придорожном камне надпись: “Верная дорога та, где ответ не самый большой и не самый маленький”. По какой дороге идти Ивану?

4) а) А на дороге числа записаны рядами. Найдите закономерность, продолжите ряды чисел:

$200, 170, 140, \dots, \dots, \dots, \dots$

$20, 40, 70, 110, \dots, \dots, \dots, \dots$

б) Проверка индивидуального задания.

Ребята победили Змея Горыныча.

Он охранял сундук, в котором находился меч для Ивана -Царевича. Но сундук крепко заперт тремя замками. А замки не простые - на каждом пример. Что скажете?

Замки откроются, если мы исправим ошибки, сделаем их невидимками. Стирать ничего нельзя, можно дописывать числа и знаки действия.

$46=50 \quad 28+1=30 \quad 64>70$

$4+46=50 \quad 1+28+1=30 \quad 64>70-7$ и др. числа до 70

$46=50-4 \quad 28+1=30-1$ любое число $>6+64>70$

Итак, меч в руках Ивана, путь в царство Кощея свободен!

Представленные в этой части конспекта игры развивают у учеников познавательную активность.

Физиологические основы познавательной активности является рассогласовывание между сегодняшней ситуацией и прошлым опытом.

В процессе приобретения учащимися знаний, умений и навыков важное место занимает их познавательная активность, умение учителя активно руководить ею.

Активно управляемый учебный процесс направлен на обеспечение глубоких и прочных знаний всех учащихся, на усиление обратной связи.

Здесь предполагается учет индивидуальных особенностей школьников, моделирование учебного процесса, его прогнозирование, четкое планирование, активное управление обучением и развитием каждого учащегося.

Одни считают, что «познавательная активность» - это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении".

Другие считают, что активизация познавательной деятельности сознательное, целенаправленное выполнение умственной или физической работы, необходимой для овладения знаниями, умениями и навыками[13].

Во втором случае речь идёт о самостоятельной деятельности учителя и учащихся, а в первом случае в понятие познавательной активности автор включил интерес, самостоятельность и волевые усилия школьников.

Познавательная активность включает:

1. Мотивы и цели деятельности;
2. Интерес к предмету;
3. Внимание к изучаемому объекту;
4. Волевые усилия;
5. Положительные эмоции;
6. Творческую самостоятельность;
7. Владение необходимыми способами и приёмами познавательной деятельности;
8. Оптимальный ритм и режим работы, обеспечивающей полное овладение нужными знаниями, умениями и навыками.

Среди приёмов и методов обучения, применяемых в школьном курсе математики, репродуктивный путь усвоения знаний обеспечивает информационно -рецептивное (объяснительно -иллюстрированное), алгоритмизированное и программированное обучение, а продуктивный путь - проблемное обучение, эвристический и исследовательский методы.

Первые способствуют развитию познавательной активности при условии сочетания их со вторыми.

Остановимся на характеристике вторых методов.

Метод проблемного обучения составляет органическую часть системы проблемного обучения.

Основой метода проблемного обучения является создание проблемных ситуаций, формулировка проблем, подведение учащихся к проблеме.

Проблемная ситуация включает эмоциональную, поисковую и волевую сторону. Её задача - направить деятельность учащихся на максимальное овладение изучаемым материалом, обеспечить мотивационную сторону деятельности, вызвать интерес к ней [17].

Активная мыслительная деятельность всегда связана с решением определённого задания.

Мыслить человек начинает, если у него возникла потребность что-то понять, что-то осуществить. Мышление начинается с проблемы или вопроса, удивления противоречия.

Проблемной ситуацией определяется привлечение личности к мыслительному процессу, который всегда направлен на решение некоторой задачи.

Основой познавательной активности является:

1. Адаптация, приспособление детской психологии к созданным на уроке условиям;
2. Стимулирование учебной деятельности учащихся;

3. Преодоление противоречий между познавательными и практическими заданиями, выдвигаемыми ходом обучения.

Некоторые ученые определяют процесс познавательной активности младших школьников как целенаправленную деятельность, ориентированную на становление субъективных характеристик в учебно-познавательной работе.

Понятие «развитие» общепризнанно в педагогике и психологии Д.Б. Эльконин отмечает: «развитие характеризуется, прежде всего, качественными изменениями психических функций, возникновением в ней определенных новообразований[53].

Развитие состоит в качественных преобразованиях различных системных процессов, что приводит к возникновению отдельных структур, когда одни из них отстают, другие забегают вперед».

Основой развития познавательной активности служит целостный такт познавательной деятельности - учебно-познавательная задача.

В соответствии с теорией Д.Б. Эльконина развитие познавательной активности осуществляется путем накопления положительного учебно-познавательного опыта.

Тема: Письменные приёмы вычитания чисел вида 50 - 32

Задачи:

1. Закреплять приёмы письменного вычитания двузначных чисел вида 50-32; отрабатывать вычислительные навыки;
2. Повторение устной и письменной нумерации чисел в пределах 100;
- 3) Развивать умение решать задачи изученных видов; навыки логического мышления; воспитывать познавательную активность.

Сегодня на уроке мы закрепляем приёмы письменного вычитания, когда надо от круглого числа отнять двузначное число, отрабатывать вычислительные навыки и решать задачи изученных видов.

Устный счёт

уменьшаемое 408, вычитаемое 58. Найти разность. (350)

увеличить 360 на 150. (51)

уменьшить 709 на 149. (560)

найти сумму чисел 261 и 169. (430)

первое слагаемое 402, второе 212. Сумма. (614)

Задача

Маша гостила у бабушки 4 недели и 5 дней. Сколько дней гостила Маша у бабушки? (33)

Тестирование

Даны цифры 35 51 56 42 61 33. Сделайте следующую задачу.

1. Отметьте число, в котором 5 ед. (35)
2. Отметьте число, которое стоит между числами 35 и 56 (51)
3. Отметьте число, которое следует за числом 51 (56)
4. Отметьте число, в котором количество единиц на 2 меньше, чем десятков. (42)
5. Отметьте число, в котором 6 десятков (61)
6. Отметьте число, наименьшее в данном ряду. (33)
7. Отметьте число, наибольшее в данном ряду. (61)
8. Отметьте число, в котором 4 дес. 2 ед. (42)
9. Отметьте число, в котором 5 дес. 6 ед. (56)
10. Отметьте число, в котором количество десятков равно количеству единиц (33)

Давайте послушаем историю колоска

Однажды мне знакомый подарил мне маленькое зернышко. Из него вырос тоненький высокий стебелек, а вот колоска не было.

Волшебник рассказал, что это - колосок знаний. Он заполняется зернами, если кто-то выполнит задание. Интересно посмотреть на это (колосок заполняется зернами).

Вырос в поле колосок:

Он и тонок, и высок.

Что-то новое узнаешь –

Полный колос получаешь.

Молодцы, что помогли колоску наполниться зернами.

5. В одной корзине 370 лимонов, а в другой 330 лимона. Продали 240 лимонов. Сколько лимонов осталось?

1) $370 + 330 = 700$ (л)

2) $700 - 240 = 460$ (л)

Проверка фронтально:

Что узнали в 1-ом действии? Каким действием?

Во втором? Каким действием?

б) В парке 900 деревьев. Из них 370 лип, 360 клёнов, а остальные - дубы.

Сколько дубов в парке?

1) $370 + 360 = 730$ (лип и клёнов)

2) $900 - 730 = 170$ (дубов)

Проверка: один ученик рассказывает условие и решение задачи.

Поднимите руку, кто так же решил задачу[32].

Деятельность состоит из более мелких единиц - действий, каждому из которых соответствует своя частная цель или задача.

Деятельность включает в себя цель, мотив, способы, условия, результат.

Для активизации познавательной деятельности учащихся использованы:

1) проблемные и игровые ситуации;

2) поощрения;

3) стимулирование;

4) эмоциональное воздействие;

5) усиление требовательности и контроля;

б) внедрение оптимального ритма и режима работы для каждого учащегося;

7) приёмы снятия усталости;

8) рассказы о способах и приёмах запоминания и усвоения материала из истории развития науки, об особенностях творчества учёных-математиков, о возможных путях применения на практике данной отрасли знаний;

Тема: Числа от 1 до 1000

Задачи:

1)Закрепить вычислительные навыки учеников;

2)Развивать познавательную активность;

3)Воспитывать внимательность, смекалку.

«Веселый счет»

Чтоб на славу нам сегодня отдохнуть,

Начинаем занимательный наш путь!

Ждет забава - не дождется храбрецов,

Вызываю добровольцев - удалцов!

Задание: показать числа от 1 до 20.

В порядке увеличения;

В порядке уменьшения.

Вам понравилась задача?

Да.

«Хитрые задачки»

Пусть острее кипит борьба,

Сильней соревнование.

Успех решает не судьба,

А только ваши знания.

1) У семерых братьев по одной сестре. Сколько детей в семье? (8).

2) У Вали было три яблока. Она съела все, кроме двух. Сколько яблок осталось у Вали? (2)

3) У паука 4 пары ног. Сколько всего ног у паука? (8)

4) Коля выше Пети, но ниже Васи. Кто из них самый высокий? (Вася)

5) Два сына два отца съели 3 яйца. Сколько яиц съел каждый? (1)

Применение дидактических игр поможет организовать разнообразную творческую деятельность учащихся на уроке математики, подскажет способы эмоционального преподнесения строгих математических истин, что сделает процесс познания интересным и увлекательным.

Создание игровой атмосферы на уроках будет развивать познавательный интерес, активность и познавательную деятельность учащихся, снимало усталость, позволяло удерживать внимание[36].

Продолжительность игры 8-12 минут, дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют навыки вычисления.

Развивая математические способности, формируя интерес путем активных игр, играх путешествий, наглядных пособий, занимательных задач в рифмованной форме, загадывание загадок, используя шарады, мегаграммы, логогрифы все это помогает активизировать познавательную деятельность детей и улучшает качество знаний на уроках математики.

2.3 Контрольный эксперимент. Результаты опытно-экспериментальной работы по активизации познавательной деятельности средствами дидактической игры на уроках математики

Для выяснения результатов работы было проведено контрольное исследование, в котором использовались те же методики, что и в констатирующем исследовании.

Контрольный этап эксперимента проводился в мае 2018 года. В нем приняли участие два класса младшего школьного возраста учащиеся ГБОУ СОШ с, Васильевка Самарской области:

- 1) учащихся 3 «Б» класса (экспериментальная группа, 27 детей, из них 14 мальчиков и 13 девочек)
- 2) учащиеся 3 «А» класса (контрольная группа, 27 детей, из них 15 девочек и 12 мальчиков)

Всего в исследовании приняли участие 54 младших школьников. Возраст детей 9 – 10 лет.

Для измерения времени активности использованы те же методики. Положим, что в идеале время активности класса составляет 100%, т.е. 100% времени все ученики участвуют в работе.

Рассмотрим результаты контрольного этапа исследования.

Благодаря письменной работе ученики 3 «А» класса получили результаты:

- «высокий уровень» - 11 учеников – 39%;
- «средний уровень» - 12 учеников – 45%;
- «низкий уровень» - 4 учеников – 16%.

Благодаря письменной работе ученики 3 «Б» класса получили результаты:

- «высокий уровень» - 17 учеников – 63%;

– «средний уровень» - 9 учеников – 33%;

– «низкий уровень» - 1 ученик – 4%.

Рисунок 4 - Диаграмма сравнения 3 «А» (констатирующий результат) с 3 «Б» классом (контрольный результат).

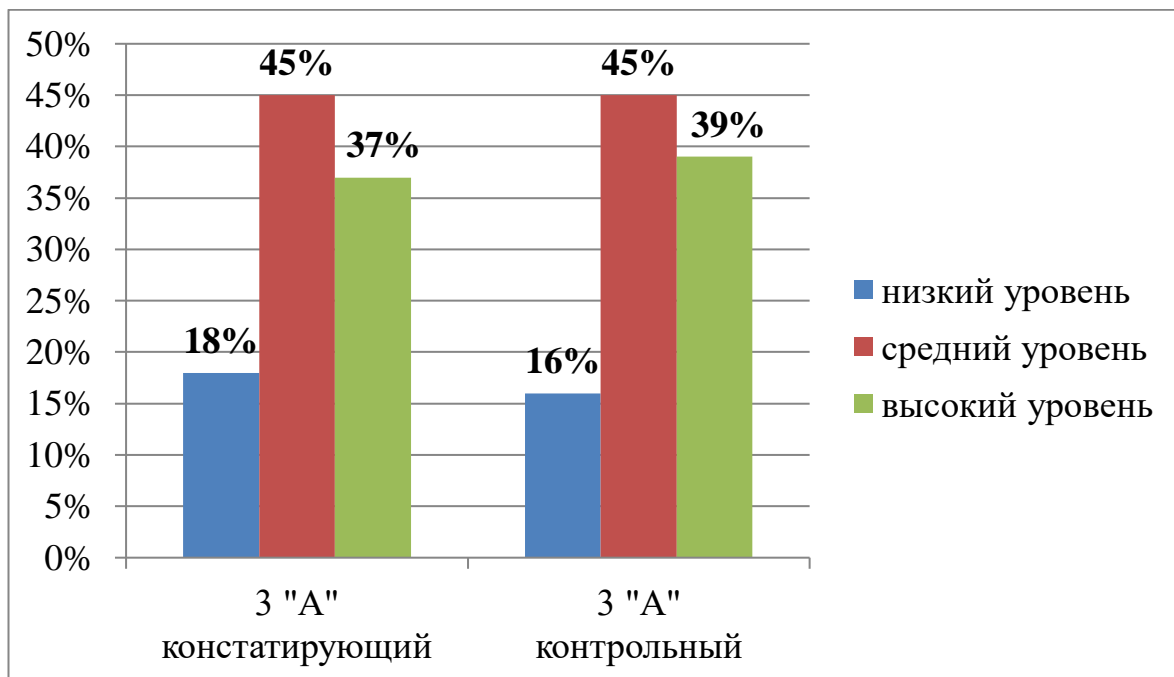


Рисунок 5 - Сравнительная диаграмма констатирующего и контрольного эксперимента 3 «А» класса и результатом контрольного эксперимента 3 «Б» класса.

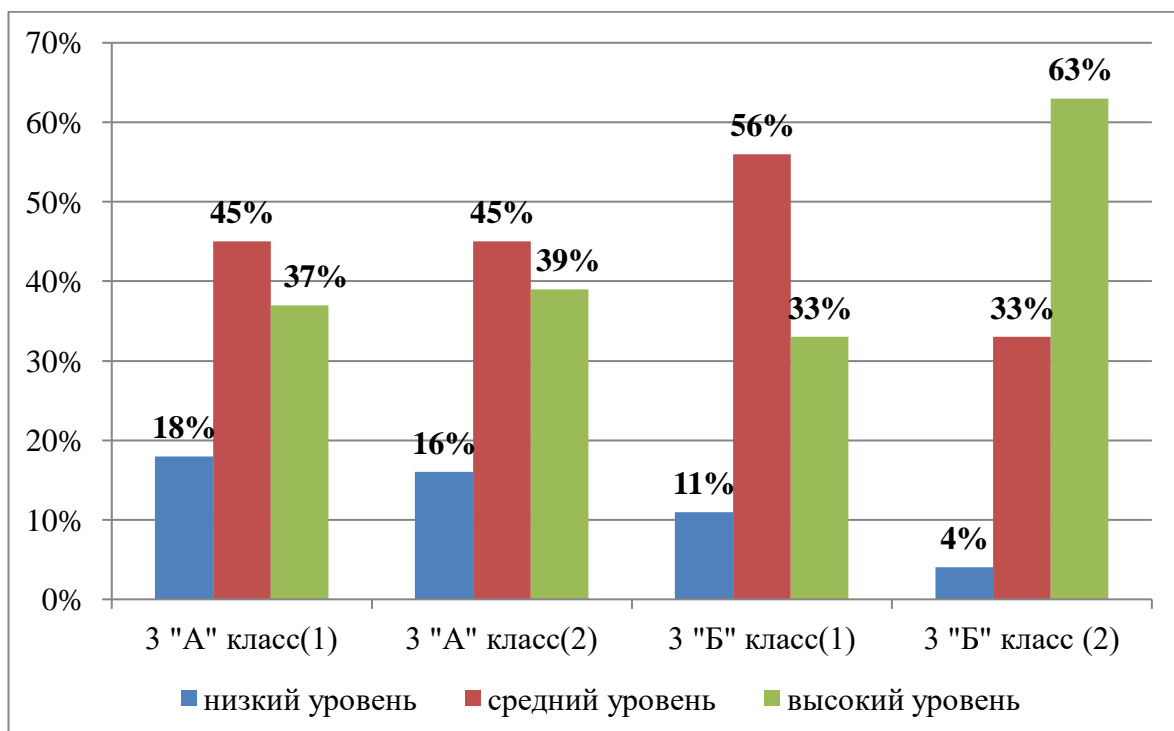
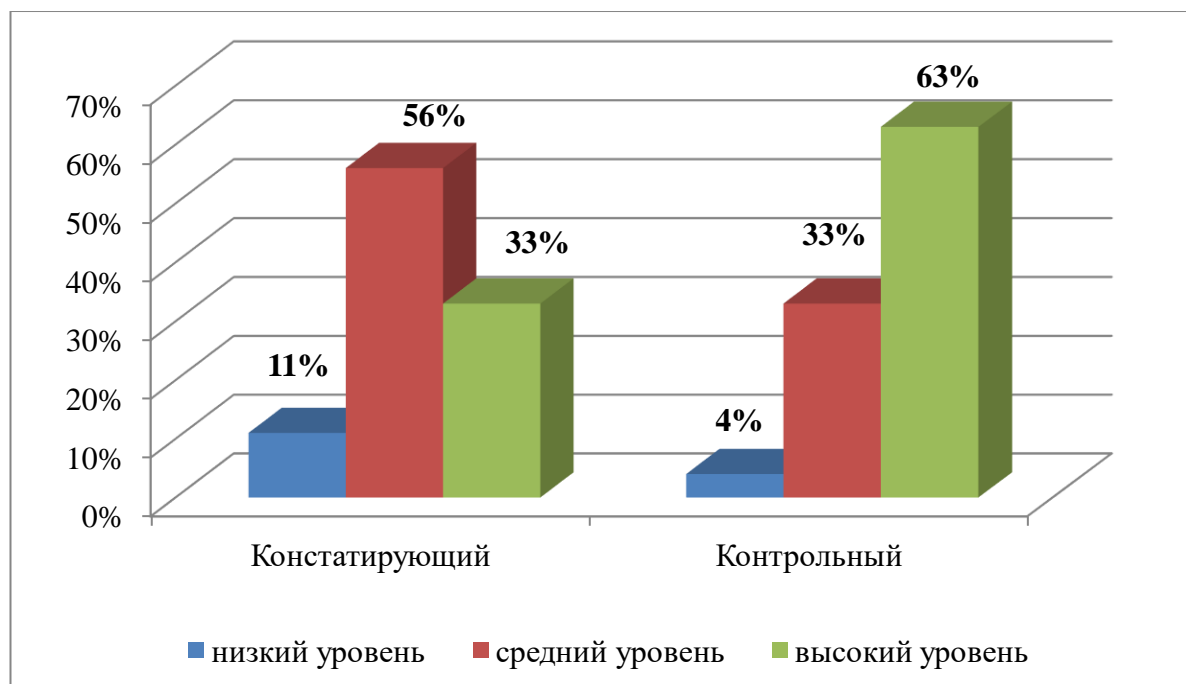


Рисунок 6 - Сравнительные результаты констатирующего и контрольного эксперимента 3 «Б» класса.



По результатам контрольного этапа наблюдается положительная динамика, которая составляет 30%. Количество учащихся со средним уровнем уменьшилось с 56% до 33%.

Так же уменьшился процент низкого уровня, который в констатирующем этапе эксперимента составлял 11%, а на контрольном этапе эксперимента составил 4%.

С помощью дидактических игр возрос познавательный интерес младших школьников, появилось желание решать все новые и новые задания.

Если обратиться к констатирующему эксперименту, можно увидеть, что результаты улучшились, это является достаточно высоким результатом для учащихся данного возраста.

В ходе проведения педагогического эксперимента установлено, что применение дидактических игр вызывает положительные эмоции младших школьников к математике, повышает их интерес и творческую активность, а

также способствует эффективному повышению качества знаний, умений и навыков в данной предметной области.

Активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления, окружающие действительность.

Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес.

Систематическое укрепление и развитие познавательного интереса становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости.

Познавательный интерес носит поисковый характер. Под его влиянием у младшего школьника постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет.

При этом поисковая деятельность школьника совершается с увлечением, он испытывает эмоциональный подъём, радость от удачи.

Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность.

Выводы по второй главе

Дидактическая игра содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

Применение дидактических игр поможет учителю математики организовать разнообразную творческую деятельность учащихся на уроке, подскажет способы эмоционального преподнесения строгих математических истин, что сделает процесс познания интересным и увлекательным.

Создание игровой атмосферы на уроках развивает познавательный интерес, активность и познавательную деятельность учащихся, снимает усталость, позволяет удержать внимание. Продолжительность игры 8-12 минут, дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют навыки вычисления.

Развивая математические способности, формируя интерес путем активных игр, играх путешествий, наглядных пособий, занимательных задач в рифмованной форме, загадывание загадок, используя шарады, мегаграммы, логогрифы все это помогает активизировать познавательную деятельность детей и улучшает качество знаний.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе работы над темой диплома на основе рассмотренной психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу, а также в результате исследования, приходим к выводу, что в практической педагогической деятельности большое внимание на уроке должно уделяться дидактической игре, выявлено существенное значение игр для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов.

Благодаря проведенной работе подтверждена гипотеза исследования: при использовании заданий развивающего и творческого характера на уроках математики эффективно развивается познавательная активность младших школьников.

Достигнута цель дипломной работы: изучены и апробированы способы активизации познавательной деятельности на уроках математики.

Решены следующие задачи:

1. Изучена и проанализирована педагогическую и психологическая литература, практический опыт по вопросам активизации познавательной деятельности младших школьников.

2. Выявлен уровень познавательной активности у детей младшего школьного возраста по средствам разнообразных методик.

3. Разработана система дидактических игр развивающего и творческого характера, активизирующих познавательную деятельность обучающихся на уроках математики.

При проведении анализа исследования, выявлено, что дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность на уроках математики, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме.

Таким образом, использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

В ходе проделанной работы, сделан вывод, что дидактическая игра может быть применена, как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несоборанных учеников[21].

Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир[24].

Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес.

Систематически укрепляясь и развиваясь, познавательный интерес, становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости.

Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность.

Итоги эксперимента подтверждают эффективность использования задач в формировании познавательной активности младших школьников.

Материалы работы могут быть использованы студентами и учителями начальных классов при подготовке к урокам математики в начальной школе.

ГЛАССАРИЙ

№ п/п	Понятие	Содержание
1.	Познавательная деятельность	специфический вид человеческой активности, результатом которой является знание, обобщение в виде теорий, законов, научных понятий. Составляющими познавательной деятельности являются познавательные процессы, такие как внимание, память, мышление.
2.	Познавательный интерес	одно из важнейших психических качеств. Он является ведущим фактором понимания детьми необходимости изучения того или иного материала.
3.	Активизация познавательной деятельности школьников	составная часть совершенствования методов обучения (преподавания и учения). Широкое понятие активности учащихся имеет социальный, психологический, философский и иные аспекты.
4.	Учебно-познавательная деятельность учащихся в школе	необходимый этап подготовки молодого поколения к жизни. Это деятельность особого склада, хотя структурно и выражает единство с любой другой деятельностью.

		Направленность учебной деятельности на познавательный интерес.
5.	Загадка	жанр народного творчества, который относится к малым фольклорным формам. Загадки способствуют развитию памяти ребенка, его образного и логического мышления, умственных реакций.
6.	Дидактическая игра	ценное средство воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания.
7.	Восприятие	основной познавательный процесс чувственного отражения действительности, её предметов и явлений при их непосредственном действии на органы чувств. Оно является основой мышления и практической деятельностью как взрослого человека, так и ребёнка, основой ориентации человека в окружающем мире, в обществе.
8.	Память	одно из основных свойств личности, необходимых условий для развития интеллектуальных способностей.
9.	Активность	(от латинского actives- деятельный) - деятельное отношение к миру,

		<p>способность производить общественно значимые преобразования материальной и духовной среды на основе освоения исторического опыта человечества проявляется в творческой деятельности, волевых актах, общения[34].</p>
10.	Познавательная активность	<p>деятельное состояние личности, которая характеризуется стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями. Физиологические основы познавательной активности является рассогласовывание между сегодняшней ситуацией и прошлым опытом[7].</p>

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Асмолов, А.Г. Системно-деятельный подход к разработке стандартов нового поколения // ФГОС. Публикации, 2010.
2. Аргинская, И.И. Методические особенности формирования вычислительных навыков и умений// Педагогический университет. «Первое сентября» 2015.
3. Амонашвили, Ш. А. «Здравствуйте, дети!» // 2015. С.27.
4. Бантова, М.А. Методика преподавания математики в начальной школе // Москва «Просвещение» 2014.
5. Бантова, М.А. Решение текстовых арифметических задач. // «Начальная школа» №10-11 1989г. МОСКВА. «Просвещение».
6. Баранов, С. П. Сущность процесса обучения // М., 2013.
7. Белоусова, А.Р. Латинский язык: Учебник. 2-е изд./ М., 2014.
8. Беспалько, В. П. Новые методы и средства обучения // М., 2011.
9. Бобровская, Т.П. Урок математики в системе развивающего обучения // Начальная школа. 2010. С.25.
10. Васильев, В.Г. Математические соревнования // М. Наука 2014.
11. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 2016. С.12 - 14.
12. Галица, Е. В. Формирование интереса и желания учиться у ученика по В. А. Сухомлинскому // Образование и воспитание. 2015. С. 11-13.
13. Гребенникова, Н.А. Ознакомление первоклассников с задачей. // «Начальная школа». «Просвещение» 2010.
14. Жикалкина, Т.К. Игровые и занимательные задания по математике. // М.: «Просвещение», 2009.
15. Зак, А.З. Методика «Логические задачи»- М., 2016.
16. Зимний, А.И. Элементы игры на уроках. // Ж. Математика в школе - 2017 С.33

17. Истомина, Н. Б. Дидактические карточки-задания по математике. 1 класс // М.: Родничок, Астрель, АСТ, 2013.
18. Истомина, Н.Б. Активизация учащихся на уроках математики в начальных классах.// М., 2015.
19. Ильин, В.В. Критерии научности знания. // М., 2015. С. 128.
20. Карпова, Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. // Ярославль: «Академия развития», 2007.
21. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики.// М., 2013.
22. Коннова В.А. «Задания творческого характера на уроках математики». // Начальная школа 2015. С.55.
23. Кордемский, Б.А. Увлечь школьников математикой. // М.: Просвещение 2016.
24. Крупская, Н.К. О дошкольном воспитании //М. 2013.
25. Кудрявцев, В.Т. Развитое детство и развивающееся образование: Культурно-исторический подход. // Ч.1. - Дубна, 2017. С.85.
26. Кутьина, Е.В. Влияние решения задач разными способами на развитие логического мышления учащихся начальной школы. 2011.
27. Лэндрет, Г.Л. Игровая терапия: Искусство отношений.// М., 2014. С.47.
28. Лысенкова, С. Н. Когда легко учиться // М., 2012.
29. Макаренко, А.С. Сочинения. //М. 2007.
30. Маш, Л., Граник, Г. «Моя самая первая книжка по математике» // М., Издательский дом «Дрофа», 1995. (Учебник часть 1, С. 20-21)
31. Минкин, Е.М. От игры к знаниям // М. Просвещение. 2012.
32. Моро, М.И. «Математика в 1 - 3 классах» // Издательство Москва «Просвещение» 2011.
33. Осипова, М. П «Активизация познавательной деятельности младших школьников.». // Минск, 2007.С. 230.
34. Ожегов, С.И. «Словарь русского языка»
35. Подластый, И.П. Педагогика начальной школы // М. 2011 - С. 199

36. Потапова, Е. Н. Радость познания // М., 2009.
37. Рузавин, Г.И. «Методология научного исследования» // М.ЮНИТИ-ДАНА, 2014. С.81
38. Рябинкина, А.Н. Методика «Нахождение схем к задачам»
39. Рябинкина, А.Н. Методика «Нахождение схем к задачам»
40. Селиванов, В.А. Основы общей педагогики: Теория и методика воспитания // 2-е изд., испр. - М.: Издательский центр «Академия», 2012.
41. Спиваковская, А.С. Игра - это серьезно. // М. Педагогика 2011.
42. Ситаров, В.А. Дидактика // М. 2012
43. Сластенин, В.А. и др. Педагогика: Учеб.пособие для студ. Высш. Пед. Учеб. Заведений // Под ред. В.П. Сластенина. - М.: Издательский центр «Академия», 2012.
44. Талызина, Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников Книга для учителя. // М.: Просвещение, 2013. С. 175.
45. ФГОС НОО 2011. С.2
46. Харламов, И. Ф. Активизация учения школьников // М., 2009
47. Чилинрова, Л., Спиридонова Б. Играя, учимся математике.// М., 2013
48. Чуприкова, Н. И. Умственное развитие в обучении // М., 2009.
49. Шарапова, М.Ю. «Работаем по-новому» // Начальная школа 2015, С.29.
50. Шпунтов, А.И. Роль учебно-познавательных и воспитательных задач на уроках обучения грамоте // Начальная школа. - 2013.
51. Шульга, Р.П. Решение текстовых задач разными способами - средство повышения интереса к математике. // «Начальная школа» 2010.
52. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе Учеб.пособие. // М.: Просвещение, 2014. С. 180.
53. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды // Под.ред. В. В. Давыдова, В. П. Зинченко - М., 2007.